AUE

O JOGO

MANUAL

DE REGRAS

14+ 3-8 15-20

OBJETIVO DO JOGO

Como todo brasileiro, nós só queremos evitar boletos e não ficar com o nome sujo!

No AUÊ, você deve passar cartas dizendo o que elas são (ou o que você acha que elas são) — sem errar, sem gaguejar e sem ser desmentido. Errou? Toma um boleto!

- Até **5 jogadores:** a rodada termina quando alguém acumula **5 Boletos** (e fica, assim, com nome sujo).

- **6 ou mais jogadores:** a rodada termina quando alguém acumula **3 Boletos.**

Ganha quem terminar
a partida com **menos Boletos.**

Simples assim. Na prática?
Um caos maravilhoso.

CONTEÚDO DO JOGO

128 CARTAS

- **96 Cartas de Ilustração** (um grande caldeirão de brasilidades)

  - Frente: ilustração
  - Verso: seta indicando a direção ("Pra lá" ou "Pra cá")

- **32 Cartas do Auê**, divididas em 7 tipos: Coringou; Espiadinha; Troca-Troca; Salva-Vidas; Vira-Vira; Casca Fora; e Cortesia da Casa, além de duas cartas extras.

PREPARAÇÃO DO JOGO

- Separe os baralhos em duas pilhas, ambas viradas para baixo:

  - Pilha de **Ilustrações**
  - Pilha de **Cartas do Auê**

- Ao longo do jogo, cartas que forem descartadas formarão uma nova pilha de **Descarte**

- Cada jogador recebe 1 carta de Ilustração aberta à sua frente.

- Escolha aleatoriamente quem começa.

AS TRÊS PILHAS



PILHA DE ILUSTRAÇÃO | PILHA DO AUÊ | DESCARTE

INÍCIO DA PARTIDA

O jogador inicial compra uma nova carta da pilha de ilustrações. A partir daqui, o caos começa.

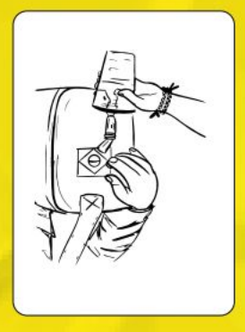
1. O TURNO

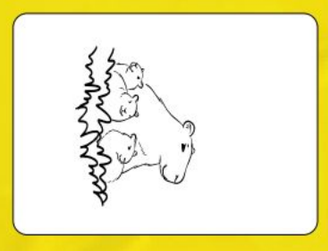
Sempre que um jogador comprar uma carta de Ilustração:

• Coloca a nova carta acima da que já tinha, formando uma coluna vertical.

• Como ninguém pode ficar com duas cartas, o jogador:

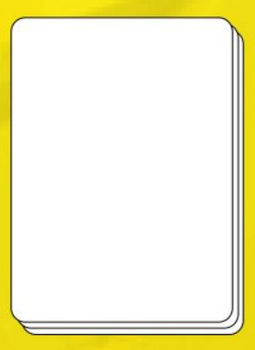
-pega a carta de baixo
-vira para baixo **(escondendo o desenho)**
-passa para o jogador indicado pela seta
-anuncia em voz alta: “Isso é um(a) _____.”

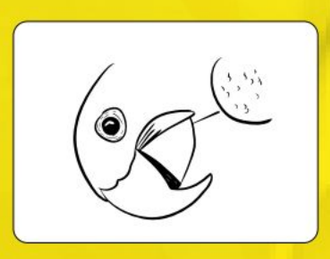














2. O RECEBIMENTO

Quem recebe a carta:

- Coloca a nova carta acima da que já tinha, formando uma coluna vertical;
- Pega a carta de baixo, e a vira para baixo (se ainda estiver aberta), escondendo o desenho;
- Passa adiante (na direção da seta);
- Anuncia o objeto: “Isso é um(a) _____”.
- Em pouco tempo: todas as cartas estarão viradas para baixo, ninguém lembra mais o que é o quê e todo mundo finge que lembra.



3. O DESAFIO – TRUCO!

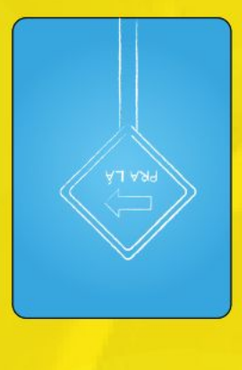
Se você achar que a pessoa que lhe passou a carta mentiu ou se confundiu, grite: "TRUCO!". A carta é revelada:

- Se estiver diferente do que foi dito → quem passou a carta errou.
- Se estiver correta → quem gritou "TRUCO!" errou.

4. APÓS O ERRO

Quem errou:

1. Pega a carta revelada e a coloca ao seu lado, virada para baixo, como **um Boleto;**
2. Compra uma **Carta do Auê** e;
3. Compra uma nova **Carta de Ilustração** para recomeçar a rodada. O jogo continua a partir desse jogador.





3

2

1

ERREI! AGORA:

1 - A carta revelada vira boleto;

2 - Compro uma carta do Auê;

3 - Compro uma nova carta de ilustração, para recomeçar a rodada.



AS CARTAS DO AUÊ

As cartas do Auê são o tempero do jogo. Elas não são passadas adiante; elas servem para mudar as regras, criar confusão ou salvar sua pele. **As Cartas do Auê devem ser descartadas depois do uso. Elas se dividem em dois tipos:**

PEGOU, JOGOU
AÇÃO IMEDIATA ⚡

- **Vira-Vira!**

O sentido de todas as setas da mesa é invertido imediatamente! Quem tinha que passar para a direita, passa para a esquerda (e vice-versa). O efeito dura até alguém errar (e ganhar um boleto).

- **Troca-Troca!**

Troque sua carta de ilustração com alguém de sua escolha. Se a carta estiver aberta, você vê; se estiver fechada, é no escuro. Se a sua estiver aberta e a dele não... você se lascou! Assim que receber a nova carta de ilustração, é ela que você deve passar adiante para seguir a rodada.

- **Coringou!**
As setas foram pro espaço! Agora, as cartas podem ser passadas para qualquer jogador da mesa, ignorando a direção. O efeito dura até alguém errar (e ganhar um boleto).

- **Salva-Vidas**
Limpa seu nome! Jogue esta carta para descartar imediatamente um Boleto que já esteja na sua frente.

- **Cortesia da Casa!**
“Cavalo dado não se olha os dentes!” Escolha alguém para receber um dos seus boletos de presente.

CARTAS DE PODER
GUARDE PARA O MOMENTO CERTO

- **Espiadinha**
Espie sua própria carta antes de passar. Use quando quiser, para dar uma força à memória ou te ajudar a blefar com mais certeza.

- **Casca Fora!**
Aqui não! Se alguém gritar “TRUCO!” contra você, jogue imediatamente esta carta. O desafio é anulado: a carta não é revelada, nenhum Boleto é aplicado e quem gritou TRUCO é obrigado a aceitar a carta como correta, mesmo desconfiando.

FIM DE JOGO

O jogo é uma corrida para ver quem mantém o nome limpo por mais tempo e **termina quando alguém atinge o limite de Boletos** - essa pessoa está com o ”nome sujo”!

até 5 jogadores: 5 Boletos
6 ou mais jogadores: 3 Boletos

O Vencedor: Com o fim da partida, todos os outros jogadores contam quantos Boletos têm à sua frente. O vencedor é quem tiver menos Boletos.

Empate? Quem tiver mais Cartas do Auê guardadas vence (mais malandro).

ISSO REPRESENTA O BRASIL MAIS QUE FUTEBOL E SAMBA!

DICA DE SOBREVIVÊNCIA

Não entre em pânico: se você esqueceu o que é a carta, minta com confiança. O jogo é tanto sobre memória quanto sobre "cara de pau".

QUER MAIS CAOS?

Cada jogador começa com 2 cartas de Ilustração abertas à sua frente. Agora a memória sofre, o blefe cresce e o TRUCO come solto.

AUÊ

O JOGO

O PURO SUCO DO BRASIL!

Preguiça Games

Game Design: **Laura Góes**
Ilustrações: **Alice Fonseca**
Design Gráfico: **Yan Roberto**

@preguica_games