



FARM FARM Go!

Um jogo de Julius Caesar

Manual de Regras

Versão 0.9 atualizado em 20-08-2026

Este manual foi escrito e revisado pelo criador do jogo, para fins de playtest e apresentação. Este material pode conter alguns erros de gramática e sintaxe. Entre em contato para dar seu feedback em mleafgames@gmail.com

Bem vindos à Fazenda!

***Plante, colha e venda seus vegetais.
Mas tenha cuidado: os outros jogadores
estão de olho na sua plantação!***

Farm Farm Go! é um jogo de cartas em que vocês competem para plantar, colher e vender vegetais ao longo de quatro temporadas de plantio. Cada temporada possui cinco colheitas, nas quais os jogadores disputam pelos vegetais. Conte com a ajuda de animais com habilidades especiais para conquistar vantagens ou atrapa-lhar seus adversários. O objetivo é acumular a maior pontuação vendendo vegetais ao longo das quatro temporadas. Use estratégias para combinar cartas de vegetais e animais, considerando os valores dos vegetais em cada temporada. ***Ao final do jogo, o jogador com a maior pontuação é declarado o vencedor.***

Componentes

40 Cartas de Vegetais;



9 Cartas de Animais;



6 Cartas de Feira;



35 Marcadores de Vegetais;



1 Marcador de Fazendeiro;



Antes de começar...

É importante saber algumas coisas,

As **Cartas de Vegetais** são divididas em cinco tipos e possuem valores de 2 a 9;

As **Cartas de Animais** possuem um valor coringa e logo abaixo sua *Habilidade Especial*;



Por fim, as **Cartas de Feira** definem o valor do vegetal durante a *Temporada de Plantio*.

Preparação da partida

- 1 Embaralhe as Cartas de Feira formando um monte de cartas.
- 2 Separe os Marcadores de Vegetais por tipo e forme 5 montes. Deixe-os ao alcance de todos os jogadores.
- 3 Embaralhe todas as Cartas de Vegetais e Animais e forme um segundo monte.
- 4 Distribua 8 Cartas do monte de Vegetais e Animais para cada jogador. Os jogadores podem ver suas próprias cartas, mas não podem revelá-las aos outros participantes.
- 5 Revele a carta do topo do Monte de Cartas de Feira e a coloque ao lado do monte, visível a todos os jogadores.
- 6 Defina o primeiro jogador, *sugerimos que seja aquele que mais come vegetais*. Entregue a este jogador o **Marcador de Fazendeiro**.



Como jogar

O jogo é dividido em **4 Temporadas de Plantio**, cada uma com **5 Colheitas**. Ao final de cada temporada, os jogadores podem optar por vender os seus vegetais na feira para acumular pontos. ***Na quarta temporada, a venda dos vegetais é obrigatória.***

Fluxo de jogo da temporada

1

Revele uma Carta de Feira. Da segunda a quarta temporadas, esta carta deve ser colocada sobre a anterior, não é permitido consultar os valores das cartas de feira reveladas anteriormente.

2

Jogue 5 Colheitas completas, explicaremos melhor como funciona uma Colheita na próxima página do manual.

3

Se quiser, venda seus vegetais pelo seu preço descrito na carta de feira. Anote a pontuação adquirida em um papel.

Ao completar os **3 passos**, a Temporada se encerra. Para iniciar a próxima Temporada, repita os passos **3**, **4** e **5** da Preparação da Partida. ***O primeiro Fazendeiro da próxima Temporada será o jogador que venceu a última Colheita da Temporada atual.***

5

Colheita

A Colheita é o momento em que os jogadores disputam por um Vegetal. Para vencer, você precisa escolher cuidadosamente qual carta jogar, aproveitar os efeitos dos Animais e entender quais cartas têm prioridade na disputa.

Cada Colheita segue esta sequência:



Revelar o trunfo

O Fazendeiro inicia a Colheita revelando a carta do topo do monte de cartas de Vegetais e Animais. Se a carta revelada for um Vegetal, o tipo desse Vegetal determina o **Trunfo Principal** da Colheita.



Exemplo: se o Fazendeiro revelar uma carta de Milho, o Milho será o Trunfo Principal desta Colheita.



Se a carta revelada for um Animal, o Fazendeiro escolhe qual tipo de Vegetal será disputado. O tipo escolhido será o Trunfo Principal da Colheita.



Pegue um **Marcador de Vegetal** correspondente ao Trunfo principal do monte e coloque sobre a carta revelada.

O valor numérico desta carta não deve ser considerado ao resolver as cartas jogadas.

Jogar as cartas

Começando pelo Fazendeiro e seguindo no sentido horário, cada jogador escolhe uma carta da própria mão e a coloca aberta na mesa. Uma ao lado da outra.



Durante a Colheita, os jogadores também podem utilizar suas Cartas de Animal. Um Animal pode ser jogado sozinho, participando da disputa **com seu próprio valor**, ou pode ser usado para formar um COMBO com uma carta de Vegetal já aberta na mesa.

As definições detalhadas dos animais estão nas páginas (11-14). Antes disso, explicaremos como os Trunfos funcionam e como Resolver as cartas durante a colheita.



Trunfo Principal

O tipo de Vegetal definido no início da Colheita é o Trunfo Principal. As cartas desse tipo possuem prioridade sobre os demais Vegetais.

Cada jogador deve decidir estrategicamente qual carta jogar. ***Ter uma carta do Trunfo não significa necessariamente que o jogador precise jogar lá.***

Trunfo Secundário

Se nenhum jogador jogar uma carta do Trunfo Principal, é definido um Trunfo Secundário.

O Trunfo Secundário é determinado pela carta de Vegetal jogada pelo Fazendeiro em sua vez. ***O tipo dessa carta define o Trunfo Secundário e seu valor numérico é considerado na resolução da disputa.***

Trunfo Principal



Trunfo Secundário

Exemplo: O Trunfo Principal é Milho, mas nenhum jogador jogou Milho. O Fazendeiro havia jogado 7 de Cebola. A Cebola passa a ser o Trunfo Secundário. Para vencer esta disputa os outros jogadores teriam que baixar uma carta de cebola superior a 7 ou uma carta de milho de qualquer valor.

Resolver a disputa

Depois que todos os jogadores tiverem jogado suas cartas, determine quem venceu a Colheita. Lembre-se da ordem de prioridade e, caso aconteça, considere o efeito de possíveis combos (ver pag.13).

Daremos alguns exemplos a seguir, de algumas colheitas jogadas por **Jorge**, **Marcela**, **Artur** e **Bianca**.

Exemplo de Colheita *Disputa comum*



O Trunfo Principal é Brócolis. Jorge, fazendeiro da vez joga um 5 Brócolis, Marcela não possui cartas de brócolis em sua mão, então joga um 2 Cenoura, Artur joga um 5 Milho e Bianca encerra jogando um 7 Brócolis. Bianca Vence, recebe o Marcador de Brócolis e se torna a nova fazendeira.

Exemplo de Colheita *Disputa pelo Trunfo Secundário*

O Trunfo Principal é Tomate. Bianca, Fazendeira da vez, joga um 5 de Cenoura. Jorge joga um 3 de Milho, Artur joga um 8 de Brócolis e Marcela joga um 2 de Cenoura.



Como ninguém jogou uma carta de Tomate, o Trunfo Principal não foi utilizado. Nesse caso, deve ser considerado o Trunfo Secundário, definido pela carta jogada por Bianca. Ela vence, recebe o marcador de Tomate e continua como Fazendeira.



Exemplo de Colheita *Animal como coringa*



O Trunfo Principal é Milho.
Artur, Fazendeiro da vez, não possui Milho e joga um 8 de Cenoura.
Marcela joga uma Raposa, que possui valor 10 quando jogada sozinha. Jorge joga um 7 de Milho e Bianca joga um 4 de Milho.

A Raposa possui valor 10 coringa válido para qualquer tipo de vegetal incluindo o Trunfo Principal. Marcela vence, recebe o Marcador de Milho e se torna a nova Fazendeira.

Colher o vegetal

O vencedor coleta o Marcador de Vegetal que foi colocado sobre a carta revelada e se torna o novo fazendeiro recebendo também o Marcador de Fazendeiro. Caso o mesmo jogador vença repetidas Colheitas, se mantém sendo o fazendeiro da vez.

Reúna todas as cartas baixadas na mesa em um único monte. Isso ajudará a contabilizar o número de Colheitas já disputadas. Preparem-se para a próxima Colheita.

Empate

Se dois ou mais jogadores terminarem com o mesmo valor após todos os efeitos dos Animais serem resolvidos, **a carta que foi jogada primeiro vence.**

Nenhum Trunfo

Se nenhum jogador tiver uma carta pertencente aos trunfos válidos da Colheita, o **Fazendeiro vence por padrão.**

Jogando Animais

Os Animais são cartas especiais que podem mudar o resultado de uma Colheita. Eles podem ser jogados sozinhos, usando seu próprio valor na disputa valido para qualquer tipo de vegetal, ou utilizados para formar um **Combo** com um Vegetal já aberto na mesa.

A Raposa possui **valor 10**.

Os demais Animais possuem **valor 1**.

COMBO!



Um Combo acontece quando um jogador *coloca uma Carta de Animal sobre uma Carta de Vegetal que já esteja aberta na mesa.*

Ao formar um Combo, o valor da carta do Animal deixa de ser considerado e sua habilidade especial é ativada.

Um Animal pode ser colocado sobre uma carta de Vegetal, sua ou de qualquer jogador, desde que essa carta ainda não possua um outro animal e nem seja um animal que foi jogado sozinho. Você também não pode baixar mais de um animal por Colheita.

O efeito do Animal deve ser resolvido quando o Combo é formado. Eles podem ser usados tanto para fortalecer uma carta própria quanto para prejudicar uma carta adversária.

Exemplo de Colheita *Combo com coelho*

O Trunfo Principal é Cenoura. Jorge, Fazendeiro da vez, joga um 7 de Cenoura. Marcela joga um 5 de Milho e Artur joga um 6 de Cenoura e usa um Coelho sobre sua própria carta, formando um Combo passando a ter um 8 de cenoura. Bianca joga um 3 de Cenoura.



Artur vence a disputa considerando o bônus de +2 sobre sua carta. Recebe o marcador de Cenoura e se torna o Fazendeiro.

Exemplo de Colheita *Combo com Tartaruga*

O Trunfo Principal é Brócolis. Artur, Fazendeiro da vez, joga um 8 de Brócolis. Marcela joga um 5 de Milho. Bianca joga um 7 de Brócolis. Na sua vez ela também usa uma Tartaruga sobre o 8 de Brócolis de Artur, reduzindo seu valor em 2. Jorge joga um 3 de Cebola.



Depois de resolver o efeito da Tartaruga jogada por Bianca, o valor do Brócolis de Artur é reduzido. Bianca vence, recebe o Marcador de Brócolis e se torna a nova Fazendeira.

Você só pode baixar um Animal durante a sua vez de jogo, sobre uma carta de Vegetal que já esteja aberta na mesa.

Cada Animal possui uma habilidade diferente. Consulte estas páginas durante a partida para lembrar rapidamente o efeito de seu Combo.



A **Raposa** é o Animal de maior valor quando jogada sozinha. Entretanto, só pode ser utilizada como uma carta de disputa e não pode ser combinada com um Vegetal.

Quando o **Cachorro** forma um Combo, todos os demais Animais da Colheita são bloqueados, incluindo os que ainda serão baixados. Seus valores e efeitos deixam de ser considerados e apenas os Vegetais permanecem na disputa.



O **Coelho** aumenta em 2 o valor do Vegetal sobre o qual foi colocado.

A **Tartaruga** reduz em 2 o valor do Vegetal sobre o qual foi colocada.





Ao jogar o **Camaleão**, o jogador pode alterar o tipo do vegetal da carta em combo para qualquer outro tipo. O valor numérico da carta permanece o mesmo.

Exemplo: um Milho 7 combinado com o Camaleão pode passar a ser considerado Cenoura 7.

A **Toupeira** permite trocar duas cartas de Vegetal que estejam na mesa. Coloque a Toupeira sobre uma carta de Vegetal e escolha outra carta de Vegetal na mesa para trocar de posição com ela. Os Vegetais trocados passam a representar seus novos donos na disputa.

Você só pode realizar trocas por vegetais que não estejam em combo com outros animais.



Exemplo: O trunfo é Cenoura. Jorge baixa um 9 de Cenoura. Marcela baixa um 2 de Cebola, em seguida baixa a Toupeira sobre sua própria carta ativando seu efeito e troca seu 2 de Cebola pelo 9 de Cenoura de Jorge tomando a liderança da disputa.



O **Porco** remove da disputa uma Carta de Vegetal que ainda não esteja combinada com outro Animal. A carta anulada deixa de ser considerada para determinar o vencedor da Colheita. Ela permanece de fora até o início da próxima Temporada.

Vendendo vegetais

Ao final de cada Temporada de Plantio, depois de realizar as 5 Colheitas, chega a hora de levar sua produção para a Feira. **A Carta de Feira determina quanto cada tipo de Vegetal vale naquela Temporada. Escolha quais Vegetais vender e transforme sua colheita em pontos!**



Exemplo: Artur possui 2 Cenouras, 3 Brócolis e 1 cebola. Ele resolve vender todas as suas Cenouras e Brócolis. Ele prefere não vender sua cebola pois espera que na próxima temporada ela possa valer mais.

2 Cenouras x 7 + 3 Brócolis x 5 = 29
Assim, Artur obtêm 29 pontos ao final desta Temporada.

Ao vender um ou mais vegetais, devolva ao jogo todos os respectivos marcadores. Anote em um papel a pontuação obtida na venda. Os que não forem vendidos permanecem com o jogador para as próximas Temporadas.

Fim de Jogo

A partida de **Farm Farm Go!** termina depois que **todos os jogadores concluem a quarta Temporada de Plantio e realizam a última venda de seus Vegetais.**

Cada jogador anota e soma todos os pontos acumulados nas quatro Temporadas e **o jogador com a maior pontuação vence.**

Em caso de empate ambos os jogadores dividem a vitória.



FarmFarm Go! © 2026 Julius Caesar. Todos os direitos reservados.

© 2026 MagicLeaf Games