

OSS! CARD COMBAT™ – Regras Oficiais de Jogo

Slogan: *Treine seu cérebro de jiu jitsu enquanto batalha com seus amigos por finalizações.*

Objetivo do Jogo

Monte o maior número possível de correntes válidas de BJJ (Queda/Puxada de Guarda → Finalização).

No final da partida, some pontos pelas correntes completas, pelos valores de faixa das cartas jogadas e desconte as cartas que sobraram na mão. Quem tiver mais pontos vence.

Preparação

- Dê **10 cartas** para cada jogador (ao distribuir, separe também uma **“Pilha Morta”** ao lado).
 - Coloque o restante das cartas viradas para baixo como o **Monte de Compra**.
 - Vire uma carta para cima para começar a **Pilha de Descarte**.
-

1. Comprar

Compre **1 carta** do Monte de Compra (*ou pegue todas as cartas da Pilha de Descarte*).

2. Jogar

- Você deve jogar todas as cartas de **Queda** (ou **Puxada de Guarda**) que tiver; fora isso, jogue quantas cartas legais quiser.
- As correntes devem começar com uma **Queda** ou **Puxada de Guarda**.
- A **Posição Inicial** da nova carta deve corresponder à **Posição Final** da carta anterior.
- **Várias correntes** podem ser jogadas em paralelo.

3. Descartar

Descarte **1 carta** na Pilha de Descarte.

Roubo com Raspeio ou Escape

Você pode jogar um **Raspeio** ou **Escape** válido em uma corrente inacabada do oponente.

Se for legal, você pega toda a corrente e a coloca na sua área de jogo.

A partir daí, você (ou sua equipe, no modo em equipe) continua construindo até a finalização.

Jogo em Equipe (Opcional)

Companheiros de equipe podem jogar movimentos nas correntes inacabadas uns dos outros como se fossem suas próprias.
Todos os pontos da corrente vão para a equipe.

Regra da Pilha Morta (Morto)

O primeiro jogador a esvaziar a mão **não** encerra a partida.
Em vez disso, ele pega imediatamente a **Pilha Morta** como nova mão e continua jogando.

Fim de Jogo

O jogo termina quando um **segundo jogador esvaziar a mão** (após a Pilha Morta ter sido usada).
Aí começa a pontuação.

Pontuação

Finalizações Completas

- 2 cartas ou menos → **250 pontos**
- 3 cartas → **500 pontos**
- 4 cartas → **1000 pontos**
- 5+ cartas → **2000 pontos**

Valor de Faixa

- Some o valor de faixa de todas as cartas que você jogou, mesmo que não façam parte de uma corrente completa.
- Subtraia o valor de faixa das cartas que sobraram na sua mão.

Valores de Faixa

- Branca = 25 pontos
- Azul = 50 pontos
- Roxa = 100 pontos
- Marrom = 150 pontos
- Preta = 200 pontos

Bônus de Cor Perfeita

Se a corrente completa for **toda da mesma cor de faixa**, dobre os pontos daquela corrente.

