

## **FILHOS DOS ORIXÁS - LIVRO DE REGRAS**

### **Apresentação**

Neste jogo de cartas, os jogadores utilizam a afinidade com os Orixás para obter recursos materiais (Riquezas) e espirituais (Axé), e tentar fazer os outros jogadores revelarem a afinidade com seus Orixás, levando-os assim a um grande azar... no jogo.

### **Introdução**

Em uma vila de descendentes quilombolas no Recôncavo Baiano, as pessoas se guiam por seus Orixás, deuses antigos de culturas africanas. Idiossincriticamente e por um motivo que já se esqueceu a causa, a superstição dos moradores da vila reza que os demais moradores não devem jamais conhecer o Orixá de quem se é realmente filho, pois se assim acontecer, o Filho do Orixá pode ser acometido de profunda má sorte.

E sendo assim, os moradores, deste particular vilarejo, duvidam quando um dos seus conterrâneos declaram-se filho especificamente de um Orixá, afinal como poderia revelar segredo tão vital? E, por uma questão de preservação da tradição, muitos dos moradores desenvolveram o hábito de declararem-se filhos dos mais diferentes Orixás, a depender do benefício que desejem obter ou por puro prazer de fazer parte deste diferente ritual do costume local, estranho até mesmo para a tradição dos Orixás.

Os deuses não viram nisso um mal e, por vezes, são mesmo vistos reunindo-se aos moradores quando estes aglomeram-se em espaços públicos de sua cidade para desvelar e comprovar de que Orixá realmente é filho cada um dos seus conterrâneos.

Neste jogo de cartas, os jogadores utilizam a afinidade com os Orixás para obter recursos materiais (Riquezas) e espirituais (Axé), e tentar fazer os outros jogadores revelarem a afinidade com seus Orixás, levando-os assim a um grande azar... no jogo.

### **Componentes**

- 27 cartas de Orixás
- 2 cartas Recurso
- 9 cartas de referência
- 18 Marcadores de recurso Riqueza
- 18 Marcadores de recurso Axé
- 1 Manual de regras

### **Preparação**

Coloque as duas cartas de recurso no centro da mesa e espalhe os marcadores de recurso ao redor das cartas.

Embaralhe o deck de cartas de orixás e distribua duas para cada jogador. Estes poderão olhar suas cartas e em seguida deixá-las viradas para baixo a sua frente.

### **Objetivo**

Ser o último jogador com pelo menos uma carta de orixá não revelada.

## Ordem de Jogo

O jogo é realizado em uma série de rodadas, em cada rodada todos os jogadores têm o seu turno em sentido horário. O primeiro jogador é escolhido utilizando qualquer critério que os jogadores desejem utilizar.

No início do turno o jogador move um recurso Axé e um recurso Riqueza do suprimento para dentro das respectivas cartas. Caso uma das cartas já contenha 6 recursos, ou não existam mais recursos do tipo no suprimento, então novos recursos não entram.

Após adicionar os recursos, o jogador tem direito a uma ação que pode ser:

- **Trabalhar:** o jogador pega para o seu suprimento pessoal um recurso à sua escolha do centro da mesa.
- **Obrigaç o:** o jogador pega dois recursos de um mesmo tipo a sua escolha. Essa ação poderá ser bloqueada por Xang .
- **Revelar:** o jogador devolve 3 recursos do tipo Ax  e 3 do tipo Riqueza para o suprimento. Ent o escolhe um jogador para revelar um Orix , este vira o Orix  para cima e mant m a sua frente. Essa ação pode ser bloqueada por Iemanj  que poder  devolver todos os seus recursos e bloquear a revela  o.
- **Realizar ação de algum Orix ** conforme a listagem de a  es abaixo.

## A  es dos Orix s

**Oxossi** Pegue at  3 recursos de um mesmo tipo na mesa. Caso pegue todos do tipo Ax  poder  ser bloqueado por Oxal  e caso pegue todos do tipo Riqueza poder  ser bloqueado por Oxum.

**Oxal ** Pegue qualquer n mero de Ax  da mesa. Como rea  o poder  bloquear que outro jogador pegue todos os recursos do tipo Ax  da mesa.

**Oxum** Pegue qualquer n mero de Riqueza da mesa. Como rea  o poder  bloquear que outro jogador pegue todos os recursos do tipo Riqueza da mesa.

**Ex ** Recolha para voc  todos os recursos de um tipo de um outro jogador. Poder  ser bloqueado por Xang .

**Xang ** Bloqueia a a  o de Ex  e a a  o de Obriga  o.

**Ogun** Recolha (ofere a) ao suprimento 3 recursos iguais e fa a uma a  o de Revelar.

**Iemanj ** Bloqueie uma revela  o feita por Ogun contra voc . Caso sofra uma a  o de Revela  o Comum voc  poder  bloquear recolhendo todos os seus recursos para o suprimento, se n o possuir recursos n o poder  bloquear.

**Omol ** Pegue 2 cartas de Orix s do monte, junte   todas as suas cartas de Orix s n o reveladas e devolva duas a sua escolha para o monte.

**Ossain** Recolha 4 recursos do mesmo tipo para o suprimento, ent o devolva todas as suas cartas de orix s, reveladas ou n o, para o monte de compra, recolha todos os seus recursos restantes para o suprimento e compre duas novas cartas de orix s que ser o deixadas ocultas.

## Blefe

Os jogadores poder o escolher utilizar a  es e rea  es de Orix s que n o possuem, nesse caso estar o blefando e est o sujeitos   d vida dos outros jogadores. Quando um jogador

recebe a dúvida este deverá revelar uma das suas cartas de orixás, se a carta estiver correta o outro jogador perde/revela uma das cartas de Orixá, o jogador que sofreu a dúvida substitui o seu Orixá por um outro da pilha de compra. Se a carta for um blefe, o jogador perde o Orixá, que fica revelado à sua frente.

### **Comprando novas cartas da pilha de compra**

Quando precisar comprar novas cartas da pilha de compra embaralhe ela antes, então compre as cartas.

### **Quantidade de Cartas e Marcadores de Suprimentos (Axé e Riqueza)**

Para jogos com até 6 jogadores, mantenha o deck de cartas com 18 cartas, duas de cada Orixá e 18 suprimentos de cada tipo (Axé e Riqueza).

Para jogos de 7 a 9 jogadores, mantenha o deck de cartas com 27 cartas, três de cada Orixá e 27 suprimentos de cada tipo (Axé e Riqueza).