



MANUAL DE REGRAS

INTRODUÇÃO



Passar o dia em um parque de diversões é uma experiência divertida, mas nunca estará completa sem a adrenalina de sentar-se em um carrinho de montanha-russa! Entre no papel de um visitante do parque e desafie seus amigos para ver quem aguenta mais manobras radicais!

Vomitolândia é um jogo de tabuleiro onde os jogadores arriscam sua sorte (e estômagos) enquanto rodopiam em manobras de montanha-russa tentando acumular emoções e experiências

sem vomitar! Use de todas as oportunidades disponíveis no parque de diversões para ter o dia mais radical da sua vida e, claro, fazer com que seus amigos jorrem vômito pelas narinas!

CONTEÚDO

- 1 tabuleiro de jogo
- 95 cartas (67 de montanha-russa, 22 de loja, 6 de ajuda)
- 8 cartas de objetivo
- 36 blocos coloridos
- 26 fichas (20 de vômito, 6 de fica-ou-sai)
- 7 marcadores de personagens (6 jogadores e 1 zelador)
- 7 adesivos para os marcadores de personagem
- 6 discos contadores de Enjoo
- 1 dado de 6 faces



Nota do designer #1 - O QUE É ISSO?

Olá, caro jogador, meu nome é Sandro e sou o designer do jogo que você tem em mãos. Através dessas notas do designer venho oferecer um vislumbre do que pensei quando tomei certas decisões na hora de fazer as regras do **Vomitolândia**. Este espaço é dedicado a designers iniciantes e a entusiastas da bela arte de fazer jogos. Divirta-se!

PREPARAÇÃO

JOGO DE 3 OU 4 JOGADORES

Siga os passos e use a imagem como referência para preparar o jogo:

- 
- A.** Coloque o tabuleiro no centro da mesa (lado para 3 ou 4 jogadores).
- B.** Separe as cartas da montanha-russa e loja em duas pilhas. Embaralhe-as individualmente e coloque-as no local de acordo com a imagem.
- C.** Coloque as fichas de vômito ao lado do tabuleiro.
- D.** Coloque o dado no local indicado próximo ao espaço de Banheiro (W.C.).
- E.** Coloque o marcador do zelandor no espaço indicado no tabuleiro com a letra **A**.
- F.** Escolha aleatoriamente 4 objetivos. Certificando-se que 2 deles sejam objetivos de emoções 😊 e 2 objetivos de manobras Ω.
- G.** Cada jogador deve pegar uma carta de ajuda, escolher uma cor e pegar seu marcador, ficha fica-ou-sai, cubos e disco contador de enjoo correspondentes. Ajuste cada disco contador de enjoo para o valor 0.
- H.** Coloque 1 cubo para cada jogador no valor 0 da trilha de pontuação.
- I.** Posicione os marcadores dos jogadores na fila de entrada do parque na ordem inicial. A ordem dos jogadores é definida por quem vomitou ou foi a uma montanha-russa mais recentemente, ou pode ser definida de maneira aleatória.

OBJETIVO

Testar sua sorte ao ir na montanha-russa sem vomitar, a fim de coletar emoções e manobras para, assim, marcar pontos e conquistar objetivos. Aquele que tiver mais pontos de vitória ao fim da partida é o vencedor.

REGRAS

Cada turno do jogo é dividido nos seguintes estágios:

1. Escolher para onde ir;
2. Executar efeito do local;
3. Voltar para a fila.

1. Escolher para onde ir

Um jogador após o outro, respeitando a ordem da fila de entrada, deve escolher um dos locais disponíveis para colocar o seu marcador de personagem. Uma vez que todos os jogadores tenham colocado seus marcadores, execute a ação de cada local na seguinte ordem:



Montanha-russa, Loja e Banheiro.

2. Executar efeito do Local

Cada local tem um funcionamento diferente, como explicado a seguir.

2.1. Montanha-Russa

A montanha russa é o local principal do jogo, onde serão coletadas manobras e emoções. É o único local que pode ser visitado por mais de um jogador ao mesmo tempo. Os jogadores que escolherem esse local devem colocar seu marcador no espaço disponível mais à

Nota do designer #2 · CONCEITO E INSPIRAÇÃO

Como era de se esperar, esse jogo nasceu em uma ida ao parque de diversões. Na ocasião, minha esposa, depois de ir em várias montanhas-russas durante o dia, estava prestes a passar mal e ainda sim ponderava se ia ou não em mais uma atração antes de ir embora. Então um estalo veio à minha mente, vou fazer um jogo sobre isso! Desde então eu sabia que seria um jogo de "push your luck" baseado em vomitar em montanhas-russas, mas demorei anos até conseguir chegar em uma mecânica que me agradasse. Acredito que os vômitos da minha esposa grávida nos últimos meses tenham me inspirado a finalmente terminar o jogo!



frente do carrinho da montanha-russa.

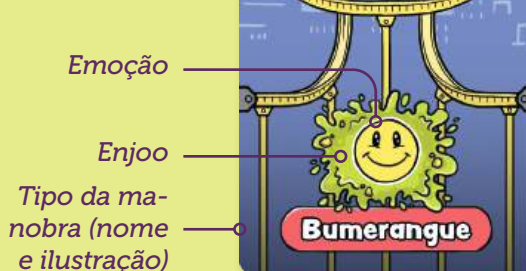
Ao iniciar a montanha-russa, o jogador sentado à frente do carrinho deve comprar 2 cartas da pilha de montanha-russa e colocá-las nos espaços reservados. Essas cartas formarão o início do trajeto da montanha-russa.

Após resolver essas cartas, os jogadores continuarão a comprar novas cartas, uma de cada vez, até que a montanha-russa seja totalmente resolvida, conforme explicado a seguir. Não há limite para o número de cartas abertas no trajeto da montanha-russa.

Existem 3 tipos de cartas de montanha-russa: **Manobra**, **Radicais** e **Enjoo duplo**.

Cartas de Manobra

São as cartas mais comuns da pilha. Elas carregam as emoções que devem ser coletadas para marcar pontos. Após qualquer carta desse tipo ser comprada, os jogadores devem decidir se ficam ou saem da montanha-russa.



Nota do designer #3 · TRAJETO DA MONTANHA-RUSSA

Logo nas primeiras versões do jogo o conceito de montar o trajeto da montanha-russa com cartas surgiu e eu me apaixonei pela ideia. Muitas coisas mudaram durante o desenvolvimento (em certo momento cartas na sua cabeça decidiam como vc vomitaria!), mas o trajeto da montanha-russa se manteve firme e forte como um elemento central do jogo.

Existem 3 **emoções**:



Alegria



Euforia



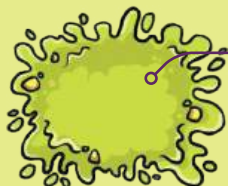
Medo

As emoções e os tipos de manobras são usados para completar objetivos e marcar pontos de vitória.

A moldura que mostra as emoções determina se a carta causa ou não enjoo. Para manobras que não causam enjoo a



moldura tem o formato de um *bilhete*. Para as manobras que causam enjoo a moldura tem o formato de respingos de *vômito*. Cada carta que



causa enjoo que aparece no trajeto da montanha-russa deve aumentar o valor de enjoo de todos os jogadores que estão no carrinho em 1.

O disco contador de enjoo representa seu valor de enjoo e vai de 0 a 5, caso um jogador atinja o valor máximo, ele vomitou. (Ver item 2.1.4, vômito)

Cartas Radicais

Existem apenas 7 destas cartas na pilha, cada uma representando uma versão radical de cada tipo de manobra. Os jogadores não podem sair da montanha-russa após uma carta desse tipo ser comprada; outras duas cartas devem ser compradas antes que qualquer jogador possa deixar a montanha-russa. Se outra carta Radical for comprada dentre essas duas cartas, mais duas devem ser compradas depois das atuais e assim por diante.



Ponto de vitória

Tipo da manobra Radical (nome e ilustração)

Cartas de Enjoo Duplo

As cartas mais raras da pilha, apenas 4 no total. Elas não contam como uma

Nota do designer #4 · EMOÇÕES

A primeira mecânica que foi definida foi a de que o jogador abriria cartas que o fariam vomitar ou não durante a ida na montanha-russa. Mas restava uma dúvida: qual seria a recompensa por ir na montanha-russa? Testei marcar pontos por cada manobra executada, fazer coleções de itens temáticos do parque, mas nada parecia bom. Então, dei um passo atrás e pensei: O que a gente busca quando vai em uma montanha-russa? Aquele medo de enfrentar uma grande queda, a euforia de um looping e a alegria que vem depois que a adrenalina baixa. Bingo! O jogo será sobre coletar memórias e emoções.



manobra e sempre aumentam o valor de enjoo em 2 pontos

para todos os jogadores no carrinho. Após qualquer carta desse tipo ser comprada, os

jogadores devem decidir se ficam ou saem da montanha-russa.

2.1.1. Saindo da Montanha-russa

Após adicionar os efeitos de enjoo de uma carta de Manobra, Enjoo Duplo ou todas as cartas reveladas por uma carta Radical, os jogadores que estão no carrinho podem decidir sair da montanha-russa utilizando suas fichas fica-ou-sai.

Cada jogador deve escolher, secretamente, um dos lados da ficha. Uma vez que todos tiverem feito sua escolha, o joga-



Fica

Sai

dor mais à frente no carrinho deve dizer "Já" e todos os jogadores, juntos, devem revelar o lado escolhido.

Os jogadores que escolherem sair devem retirar seu marcador de personagem do carrinho e colocá-lo acima da carta atual

(mais à direita) no trajeto da montanha-russa.



Caso dois jogadores saiam ao mesmo tempo da montanha-russa, o jogador mais à frente do carrinho fica mais à direita (ou seja, tem preferência na compra explicada no item 2.1.3).

Os demais jogadores continuam a jogada comprando uma nova carta da pilha de montanha-russa e essa sequência segue até que todos os jogadores tenham saído da montanha-russa ou vomitado.

Nota do designer #5 · CARTAS PERIGOSAS

Após alguns testes, o jogo parecia ter o ciclo principal bem sólido e rodar bem até o final.

Porém, um pouco previsível, sem muitos riscos, o que é terrível para um jogo de testar a sorte. Então decidi chutar o balde e colocar cartas que poderiam ser destruidoras de qualquer estômago de avestruz. Assim nasceram as cartas Radicais e o Enjoo Duplo, elas apimentam o jogo e fazem com que mesmo o jogador mais cuidadoso ainda possa vomitar.

2.1.2. Levar ao limite

Caso um jogador fique sozinho na montanha-russa ele não poderá continuar abrindo cartas normalmente, ao invés de abrir a próxima carta ele terá uma decisão a tomar: sair da montanha-russa ou realizar a ação "Levar ao limite".

Caso o jogador decida "Levar ao limite", ele irá comprar, de uma só vez, o número de cartas igual ao valor que lhe resta no contador de enjoo.

Exemplo: Um jogador que esteja marcando 0 no marcador de enjoo compra 5 cartas pois lhe restam 5 pontos para vomitar. Um jogador que marca 1 compra 4 cartas e assim por diante.

Caso o jogador não vomite após a ação "Levar ao limite", ele automaticamente sai da montanha-russa ao final dela e poderá coletar uma segunda carta depois que todos os jogadores elegíveis tenham coletado suas cartas.

2.1.3. Coletar cartas, emoções e objetivos

Uma vez que todos os jogadores tenham saído da montanha-russa ou vomitado, os jogadores que têm marcadores no trajeto da montanha-russa devem coletar uma das cartas para sua coleção.

Começando pelo último jogador a sair da montanha-russa e seguindo a ordem de saída (ou seja, o marcador mais à direita para o mais à esquerda), cada jogador deve escolher uma das cartas disponíveis do início do trajeto até o ponto onde deixou a montanha-russa.

Essa é a principal maneira de marcar pontos de vitória no jogo. Cada carta que o jogador coleta vem com um tipo de manobra (diferenciado pelo nome e desenho) e um conjunto de emoções ou pontuação-bônus. As cartas coletadas devem ficar expostas e são informação pública a todos os jogadores.



Caso um jogador não tenha nenhuma carta para coletar (ou escolha não coletar nenhuma carta) ele diminui o seu valor de enjoo em 2 pontos.

Exemplo: Em um trajeto da montanha-russa, existem 4 cartas diferentes: um "Loop", que proporciona a emoção de Euforia; uma "Queda Dupla", que não traz nenhuma emoção; um "Salto", que causa enjoo; e um "Zero-G", que provoca enjoo e a emoção de Medo. O jogador #1 saiu da montanha-russa após a revelação da segunda carta (Queda Dupla), enquanto o jogador #2 saiu na última carta (Zero-G). Nesse cenário, o jogador #2 é o primeiro a fazer a escolha,

Nota do designer #6 · RISCO E RECOMPENSA

Nenhum jogo de testar a sorte fica bom sem um balanço de risco e recompensa. A ação de "Levar ao limite" foi inserida pensando nos mais ousados! Assim, mesmo com o grau de enjoo baixo você ainda pode vomitar, mas se não acontecer, seu ganho é alto! Serve muito bem para jogadores que estão atrás e resolvam arriscar tudo para virar o jogo.



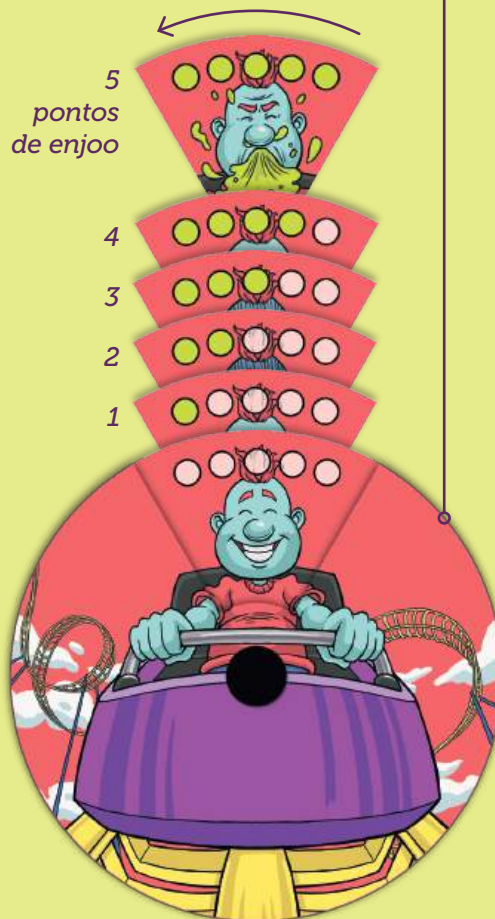
optando pela primeira carta, o "Loop", pois deseja coletar a emoção da Euforia. Como resultado, a única carta restante para o jogador #1 escolher é a "Queda Dupla", já que ele não pode selecionar a terceira ou quarta carta devido à sua saída antecipada. O jogador #1 decide não pegar a carta disponível, a "Queda Dupla", que não proporciona emoção alguma, e prefere reduzir seu nível de enjoo em 2 pontos. Isso encerra a rodada.

Quando uma carta coletada faz com que um jogador cumpra um dos objetivos listados ao lado do tabuleiro, imediatamente coloque um dos seus cubos no local apropriado e atualize os pontos de vitória no marcador de pontuação (4 pontos para o primeiro a completar um objetivo e 2 pontos para qualquer outro a completar o objetivo).



2.1.4. Vômito

Durante toda a execução da montanha-russa, um ou mais jogadores podem atingir a marca de 5 pontos de enjoo no disco contador de enjoo e, caso isso ocorra, o jogador vomita.





Um jogador que vomita, imediatamente sai da montanha-russa sem coletar uma carta do trajeto da montanha-russa e é colocado no espaço de *Vomitorium* de

menor valor disponível, diminui seu valor de enjoo para 2 e coleta uma *ficha de vômito* (que vale -1 ponto de vitória na pontuação final).



2.2. Loja

O jogador na loja possui duas opções:

- A.** Pegar 2 cartas da pilha da loja, olhar as duas, escolher uma para adicionar à sua mão e descartar a outra.
- B.** Diminuir o seu valor de enjoo em 1 e pegar uma carta na pilha da loja, colocando-a em sua mão.

Nota do designer #7 · VOMITORIUM (REDE DE SEGURANÇA)

O Vomitorium é uma rede de segurança para o jogador. Com ele, todo jogador que vomitou volta para um lugar na fila na frente de jogadores que não vomitaram. Isso serve para dar uma melhor escolha aos jogadores que tiveram uma rodada ruim. Assim, se você vomitar em uma rodada, a chance de você pegar um lugar bom na próxima é mais alta.

Cartas da Loja



Carrossel

Usado a qualquer momento. Vale como uma **emoção**



na sua coleção.



Saco de vômito


Usado ao vomitar. Ao invés de ir para o Vomitorium, coloque seu marcador como se tivesse saído da montanha-russa e compre uma carta normalmente. (Ainda recebe as penalidades por vomitar)

Cartas da pilha de loja são autoexplicativas e podem fazer uma variedade de efeitos, desde conceder emoções, pontos de vitória ou evitar que alguém saia da montanha-russa. O conteúdo da carta só precisa ser revelado quando usar a carta, mas a quantidade de cartas que cada jogador possui é de conhecimento público.

2.3. Banheiro (WC)

O jogador que está no banheiro deve rolar o dado e reduzir o número sorteado do seu valor de enjoo.



Caso o símbolo  também seja sorteado, o jogador pode descartar uma ficha de vômito, além de reduzir o número mostrado do valor de enjoo.

3. Voltar para a fila

Após todos os locais serem resolvidos, os jogadores voltam para a fila de entrada na ordem inversa de resolução. Em primeiro lugar da fila, o jogador que estava no Banheiro. Em segundo, na Loja. Em seguida, os jogadores no Vomitorium (na ordem inversa em que entraram). E, finalmente, aqueles que se aventuraram na Montanha-russa com sucesso, do primeiro a sair até o último. Ou seja, o jogador que ficou por mais tempo na montanha-russa será o último jogador a entrar no parque na rodada seguinte.



N. designer #8 · PILHA DE CARTAS E ALOCAÇÃO DE MEEPLE

Essa foi realmente a chave que fez o jogo Vomitolândia funcionar, originalmente todos os locais (loja, banheiro, outros brinquedos) vinham aleatoriamente durante a abertura das cartas da montanha-russa. Isso transformava o jogo em uma corrida de pura sorte. Com a adição da alocação de Meeples, um toquezinho de estratégia começou a nascer. Um jogador atento pode escolher a melhor hora para ir na montanha russa ou em algum dos lugares auxiliares, e isso fez toda a diferença para o jogo.

3.1. Mova o zelador

Após todos os jogadores voltarem para a fila, mova o zelador um espaço. O zelador se move nos espaços marcados com seu símbolo e ordenados por letras. Ele percorre os espaços em ordem alfabética e retorna para o espaço **A** após a última letra.

Caso o zelador ocupe um espaço normalmente disponível aos jogadores, nenhum jogador pode usá-lo durante essa rodada.

Depois de mover o zelador inicie um novo turno.

Fim do jogo

O jogo segue dessa maneira até que uma das duas condições abaixo seja cumprida.

- Quando cada um dos objetivos for cumprido pelo menos uma vez.
- Quando as cartas de montanha-russa acabarem. (Isso significa que o parque fechou e todos os jogadores devem deixar a montanha-russa ao mesmo tempo)

Uma vez que uma condição seja cumprida, jogue a rodada corrente até o final e inicie a contagem dos pontos.



PONTUAÇÃO & VENCEDOR

Ao final do jogo cada jogador deve computar as seguintes categorias:

Objetivos: Cada objetivo garante 4 pontos ao primeiro jogador que o completou e 2 pontos aos demais que o completaram.

Cartas de manobras: Cada jogador marca 1 ponto de vitória para cada carta de manobra do tipo mais presente em sua coleção. Somente um tipo é pontuado. *Exemplo: Se um jogador tiver 2 manobras "Loop" e 3 manobras "Grande Queda" na coleção, ele irá somar 3 pontos ao seu total.*

Emoções (trios): Cada trio de emoções distintas (Euforia, Felicidade e Medo) vale 2 pontos. *Exemplo: O jogador que tem 2 Medos, 1 Euforia e 3 Felicidades marca 2 pontos. Um jogador que tenha 2 de cada emoção marca 4 pontos.*

Radicais e Items: Cada símbolo nas manobras radicais e cartas da loja deve ter seu valor acrescentado.

Enjoo e vômitos: Cada ficha de vômito marca **-1** ponto; e cada trio de cartas que causam enjojo na sua coleção marca **-1** ponto. *Exemplo: Um jogador que tem 3 fichas de vômito e 3 cartas que causam enjojo marca -4 pontos (-3 pela fichas e -1 por 1 trio de enjoos).*

Nota do designer #9 · ZELADOR

Mais uma mecânica adicionada para dar uma agitada no jogo, o zelador é apenas um meple que atrapalha os jogadores e os obrigam a fazer opções menos ótimas em algumas rodadas. Quem nunca correu para o banheiro e o encontrou sendo limpo bem na hora H?

Vence o jogador que tiver mais pontos de vitória. Em caso de empate, vence o jogador com menos fichas de vômito. Caso o empate se mantenha, vence o

jogador com mais manobras na sua coleção. Se o empate ainda persistir, os jogadores empatados dividem a vitória.

MUDANÇAS PARA UM JOGO DE 5 OU 6 JOGADORES

Para jogos de 5 ou 6 jogadores, use o lado 5-6 do tabuleiro, onde estão disponíveis os 6 espaços na entrada do parque.

O jogo sofre as seguintes alterações:

- O jogo tem um objetivo a mais, que pode ser de qualquer tipo (emoção 😊 ou manobra 🌀), totalizando 5 objetivos.
- O zelador se move por locais diferentes, obstruindo locais úteis mais frequentemente. (Locais marcados no lado 5-6 do tabuleiro)
- Adição de um novo Local: **VIP**



VIP é um local coringa, que é executado depois da Loja. O jogador que ocupa o local deve escolher entre executar o efeito da Loja ou a do Banheiro. A escolha deve ser feita na hora da execução.

Durante a fase "Voltar para a fila" o jogador no local VIP deve voltar depois do jogador no Banheiro e antes do jogador que está na Loja.



Nota do designer #10 · FIM DO JOGO E PONTUAÇÃO

Ahh o fim do jogo... Na minha opinião, uma das partes mais difíceis de definir em um jogo de tabuleiro. Essa parte foi a que mais sofreu alterações, junto da contagem de pontos. Para mim o principal método de pontuação sempre foram os objetivos. Mas era necessário que os jogadores pudessem fazer pontos-padrão para que pelo menos todos marcassem algo. Assim, uma regra para cada tipo de pontuação foi definida e, para manter a importância dos objetivos, eles determinam o fim do jogo. Simples, mas bem funcional!

CRÉDITOS

Game Designer: Sandro Tomasetti

Ilustração: Arthur Moreno Milan Parreira

Design Gráfico: Somma Design Studio, Rafael Garcia Martins e Heloísa Pintarelli

Revisão: Paulo de Tarso

Agradecimentos especiais: Alexandre Roos, Aline Boss, André Marcheto, Angela Tomasetti, Arthur Moreno Milan Parreira, Bianca Braunsperger Tomasetti, Cesar Tomasetti Sobrinho, Cristina Ferraresi Braunsperger, Cristina Simões de Carvalho Tomasetti, Daniel Gonçalves, Dudu Volcato, Eduardo

Bauer, Filipe Ghisi, Helder Savietto, Heloísa

Pintarelli, Isabela Gvozd, Jessica Genevro,

João Beraldo, Joe Júnior, Letícia Ferraresi,

Letícia Ito, Lívia Gvozd, Luca Ferraresi,

Lúcia Ferraresi, Luis Brueh, Luise

Ferraresi Braunsperger, Marianne

Kreusch, Matheus Braunsperger,

Moisés Pacheco de Souza,

Paulo de Tarso, Rafael Garcia

Martins, Raissa Carlan, Vito

Chiarella e Yasmin Guterres.



SANDRO TOMASETTI
DESENVOLVIMENTO
SOFTWARE LTDA.
CNPJ: 14.867.233/0001-09

R. Pará, 1560 - sala 301
Londrina • Paraná • Brasil
CEP 86020-400

contact@cyberrhinostudios.com
cyberrhinostudios.com



OPON (Oficina do Playtest):

Bruno Liguori Sia,

Carline Patrícia, Daniel

Reis, Davi, Denilson Silva,

Fabício Alves, Felipe E.

Scheuer, Fernando Cunha,

Gledson Silva, Leonardo

Franco, Lucas Lorena,

Michael Alves, Pedro

"Cabelinho", Pedro

Ciati, Pedro Leonelli,

Ricardo Couto, Rômulo

Soldera, Thiago Leite.

BACKERS

Nota do designer #11 · AGRADECIMENTO

Essa é a última nota do manual e ela serve mais como um agradecimento a todos que jogam Vomitolândia! Obrigado pela atenção, espero que essas notas ajudem a esclarecer quaisquer dúvidas e elucidem um pouco mais o processo de elaborar um jogo.

Como sempre, deixo aqui um e-mail para sugestões, críticas e opiniões:
vomitolandia@cyberrhinostudios.com. Um grande abraço e até o próximo jogo.



cyberrhinostudios.com

© 2024 Diretos reservados à Cyber Rhino Studios