

BIBLIKABOOM!



REGRAS BIBLIKABOOM

PARA CRIANÇAS COM IDADE 7+
2 JOGADORES OU MAIS.



#1 BIBLIKABOOM TODOS OS LIVROS DA BÍBLIA

NESTE JOGO SERÃO UTILIZADAS TODAS AS CARTAS, TENDO DUAS CARTAS BIBLIKABOOM: "GÊNESIS E APOCALIPSE"

#2 BIBLIKABOOM LIVROS // ANTIGO TESTAMENTO

NESTE JOGO SÓ SERÃO UTILIZADAS AS CARTAS REFERENTES AO ANTIGO TESTAMENTO, TENDO COMO CARTA BIBLIKABOOM "GÊNESIS"

#3 BIBLIKABOOM LIVROS // NOVO TESTAMENTO

NESTE JOGO SÓ SERÃO UTILIZADAS AS CARTAS REFERENTES AO NOVO TESTAMENTO, TENDO COMO CARTA BIBLIKABOOM "APOCALIPSE"



APONTE A CÂMERA DO SEU CELULAR NO QR-CODE E ASSISTA O VÍDEO DE EXPLICAÇÃO DAS REGRAS BIBLIKABOOM

REGRAS DOS JOGOS #1/#2/#3

AS CARTAS SÃO EMBARALHADAS E DISTRIBUÍDAS IGUALMENTE ENTRE OS JOGADORES. CADA JOGADOR FORMA UM MONTE EM SUAS MÃOS, DE TAL MODO QUE POSSO VER APENAS A CARTA DE CIMA. COMEÇA O JOGO QUEM ESTIVER À DIREITA DO JOGADOR QUE DISTRIBUIU AS CARTAS.

O JOGADOR QUE COMEÇA, ESCOLHE UMA DAS CARACTERÍSTICAS DA SUA CARTA DE CIMA E A LÊ EM VOZ ALTA. DEPOIS, OS JOGADORES LEEM, CADA UM NA SUA VEZ, O VALOR QUE ESTÁ NA SUA CARTA DE CIMA. GANHA AQUELE JOGADOR QUE TIVER O MAIOR VALOR, **EXCETO, QUANDO FOR ESCOLHIDO A CARACTERÍSTICA "POSIÇÃO DO LIVRO NA BÍBLIA", ONDE VENCE A CARTA COM O MENOR VALOR.** O VENCEDOR DA RODADA RECEBE AS CARTAS DOS OUTROS JOGADORES, COLOCA-AS ATRÁS DO SEU MONTE DE CARTAS E ESCOLHE UMA CARACTERÍSTICA QUE ESTÁ NA CARTA SEGUINTE.

CARTA BIBLIKABOOM

NO JOGO #01, COM TODOS OS LIVROS DA BÍBLIA, HAVERÁ DUAS CARTAS BIBLIKABOOM (CARTA GÊNESIS E APOCALIPSE) QUE SERÃO EMBARALHADAS COM AS DEMAIS. SUAS INFORMAÇÕES SUPERAM AS CARACTERÍSTICAS DE TODAS AS CARTAS, SEM LEVAR EM CONSIDERAÇÃO OS VALORES. PORÉM, **O JOGADOR PODERÁ UTILIZAR A CARTA BIBLIKABOOM: GÊNESIS OU APOCALIPSE, APENAS UMA VEZ NO JOGO,** TENDO QUE JOGAR COM ELA EM UMA PRÓXIMA RODADA CONSIDERANDO OS VALORES SOLICITADOS. CASO O JOGADOR PERCA A CARTA BIBLIKABOOM, O PRÓXIMO JOGADOR PODERÁ UTILIZÁ-LÁ, SEGUINDO A REGRA ANTERIOR. CASO UM JOGADOR APRESENTE A CARTA BIBLIKABOOM "GÊNESIS" E OUTRO A CARTA BIBLIKABOOM "APOCALIPSE" O DESEMPATE SERÁ DECIDIDO CONFORME A REGRA DE EMPATE.



EM CASO DE EMPATE

SE DOIS OU MAIS JOGADORES POSSUÍREM CARTAS COM O MESMO VALOR, OS DEMAIS DEIXAM SUAS CARTAS NA MESA E A VITÓRIA É DECIDIDA ENTRE OS QUE EMPATARAM. PARA ISSO, A CARACTERÍSTICA **"POSIÇÃO DO LIVRO NA BÍBLIA"** DA PRÓXIMA CARTA DO MONTE, QUE ESTÁ EM SUAS MÃOS, **DECIDIRÁ O VENCEDOR, SENDO CONSIDERADO AQUELE QUE TIVER A CARTA COM MENOR VALOR.** ESTE LEVARÁ TODAS AS CARTAS DA RODADA.

NÚMEROS CURIOSOS

OS NÚMEROS CURIOSOS SÃO REFERÊNCIAS NUMÉRICAS CURIOSAS QUE ENCONTRAMOS NA BÍBLIA.

CASO ESTA CARACTERÍSTICA SEJA ESCOLHIDA, **CONSIDERE APENAS O NÚMERO APRESENTADO.** SE O NÚMERO FOR MAIOR QUE OS OUTROS, INDEPENDENTE DA MEDIDA QUANTITATIVA, ELE SE TORNARÁ O VENCEDOR DA RODADA.

CASO APAREÇA O SÍMBOLO  (INFINITO/ETERNO), ESTE SE TORNARÁ MAIOR QUE QUALQUER OUTRO NÚMERO, SENDO O VENCEDOR DA RODADA.



DEFININDO O VENCEDOR

VENCE O JOGADOR QUE FICAR COM TODAS AS CARTAS DO BARALHO, OU QUEM TIVER MAIOR NÚMERO DE CARTAS EM MÃOS. EM CASO DE EMPATE REFERENTE AO NÚMERO DE CARTAS EM MÃOS, JUNTE TODAS AS CARTAS EM UM ÚNICO MONTE SOBRE A MESA E UTILIZE A REGRA DE EMPATE.



**JOGO BASEADO NA
VERSÃO BÍBLICA NTLH**
(NOVA TRADUÇÃO DA LINGUAGEM DE HOJE).

BIBLIKABOOM!

PARA VOCÊ
APRENDER MAIS
SOBRE OS LIVROS DA
BÍBLIA BRINCANDO!
CHAME A GALERA
E DIVIRTA-SE!

5 EM 1
JOGOS DE
CARTAS



ESCOLHA,
APRENDA
E VENÇA!



JOGO
BASEADO
NA VERSÃO
BÍBLICA NTLH
NOVA TRADUÇÃO DA
LINGUAGEM DE HOJE

REGRA DO JOGO BIBLIKABOOM SUPREMO

AS CARTAS SÃO EMBARALHADAS
E DISTRIBUÍDAS. CADA JOGADOR
RECEBERÁ 12 CARTAS E O OBJETIVO DO
JOGO É FORMAR 3 GRUPAMENTOS DE
CARTAS COM 4 CARTAS PARA CADA
TIPO DE GRUPAMENTO.
OS GRUPAMENTOS SÃO FORMADOS
PELOS TIPOS:

PENTATEUCO	HISTÓRICOS
POÉTICOS	PROFÉTICOS
EVANGELHOS	HISTÓRICO *
CARTAS	APOCALIPSE *

O JOGO SE INICIA PELO JOGADOR
QUE ESTIVER À DIREITA DE QUEM
DISTRIBUIU, ESTE COMPRA UMA
CARTA E DESCARTA QUALQUER
OUTRA, PODENDO SER ATÉ MESMO
A CARTA QUE ACABOU DE COMPRAR,
POSICIONANDO A CARTA ABAIXO DO
MONTE DE COMPRA.

O JOGADOR DEVE SEMPRE
PERMANECER COM 12 CARTAS
EM MÃOS. A PARTIDA TERMINA
QUANDO UM JOGADOR FORMAR
3 GRUPAMENTOS DE TIPOS
DIFERENTES SENDO 4 CARTAS
PARA CADA TIPO, ASSIM QUE ISSO
OCORRER, O JOGADOR DEVERÁ
BAIXAR TODAS AS CARTAS NA MESA
GRITANDO "BIBLIKABOOM".



2 A 5
JOGADORES

* NO JOGO APENAS 2 TIPOS NÃO FORMAM GRUPAMENTOS,
HISTÓRICO (ATOS) E APOCALIPSE (APOCALIPSE). POR
ISSO, ELAS SE TORNAM CARTAS CORINGAS, PODENDO
COMPOR QUALQUER TIPO DE GRUPAMENTO.

SUJEÇÕES DE JOGABILIDADE BIBLIKABOOM SUPREMO

JOGABILIDADE BÁSICA

O JOGADOR PODE FORMAR OS
GRUPAMENTOS COM OS TIPOS
DESCONSIDERANDO A ORDEM
NUMÉRICA AO LADO DO
NOME DO TIPO.

JOGABILIDADE AVANÇADA

O JOGADOR PRECISA
FORMAR OS GRUPAMENTOS
CONSIDERANDO A ORDEM
NUMÉRICA QUE ESTIVER AO
LADO DO NOME DO TIPO.



REGRA DO JOGO BIBLIKABOOM FAST

O OBJETIVO DO JOGO É SER O
MAIS RÁPIDO (FAST) PARA
ENCONTRAR O LIVRO NA
BÍBLIA E LER UM VERSÍCULO.

O JOGO INICIA COM AS
CARTAS EMBARALHADAS NO
MONTE E CADA JOGADOR
SEGURANDO SUA BÍBLIA NA
ALTURA DA ORELHA.

NESTE JOGO É
NECESSÁRIO QUE
CADA JOGADOR
TENHA UMA BÍBLIA.

A PARTIR DE
2 JOGADORES



APONTE A CÂMERA DO
SEU CELULAR NO QR-CODE
E ASSISTA O VÍDEO DE
EXPLICAÇÃO DAS REGRAS



REGRA
DO JOGO
BIBLIKABOOM
SUPREMO



REGRA
DO JOGO
BIBLIKABOOM
FAST

UM DOS JOGADORES OU UMA
PESSOA ALEATÓRIA PEGA UMA CARTA
DO TOPO DO MONTE E LÊ EM VOZ ALTA
O LIVRO DA BÍBLIA, NESTA HORA, OS
JOGADORES POSICIONADOS COM A
BÍBLIA PROCURAM O LIVRO E AO
ENCONTRÁ-LO PRECISAM LER UM
VERSÍCULO QUALQUER DESTE LIVRO.
GANHA QUEM FOR MAIS RÁPIDO. EM
CASO DE EMPATE, OS JOGADORES QUE
EMPATARAM TIRAM UMA CARTA DO
MONTE E, AQUELE QUE TIRAR A CARTA
COM A "POSIÇÃO NA BÍBLIA" DE
NUMERAÇÃO MENOR, VENCE.

