



CONHEÇA MAIS SOBRE
OMUNDODEOTAVIO



OMUNDODEOTAVIO.COM

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 "POSICÃO 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
"POSICÃO 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

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).

REGRAS 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 COMRA 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



**CARTAS
CORINGA**
BIBLIKABOOM
SUPREMO



* 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.

BIBLIKABOOM!

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.



REGRAS 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



REGRAS DO JOGO
BIBLIKABOOM
SUPREMO



REGRAS DO JOGO
BIBLIKABOOM
FAST



BIBLIKABOOM!

