

FAMONDO

Manual de Regras v1.0 — 20 de março de 2026 · famondo.com

1 Apresentação do Jogo

FAMONDO é um jogo de cartas estratégico onde cada jogador forma uma família colecionando cartas Pais, Filhos e Animais. Especiais trazem ritmo e reviravoltas ao jogo.

Objetivo

- ✓ Formar uma família de 5 cartas representando os 5 continentes.
- ✓ A família deve conter no mínimo 1 Pai, 1 Filho e 1 Animal.
- ✓ O primeiro a validar a sua família anuncia «FAMONDO!» e ganha a partida (1 ponto).

Parâmetro	Valor
Jogadores	2 a 6 jogadores
Idade	A partir dos 6 anos (versão simplificada) · 8 anos ou mais (versão completa)
Duração	5 a 10 minutos por partida

2 Material de Jogo

65 Total cartas	15 Pais 3 / continente	20 Filhos 4 / continente	15 Animais 3 / continente
-----------------------	------------------------------	--------------------------------	---------------------------------

+ 15 cartas Especiais (Adoção x2, Vassoura x3, Despertador Avariado x4, Guarda-chuva x6).

Identificação dos Continentes

N.º	Continente	Exemplos de animais
1	Europa	Lobo, urso-pardo, javali
2	Ásia	Panda, tigre, orangotango
3	Oceânia	Canguru, coala, tartaruga-verde
4	África	Leão, elefante, rinoceronte
5	Américas	Bisonte, lama, papagaio

O número do continente está no canto superior esquerdo da carta. Os emblemas no canto superior direito indicam o tipo: Pai · Filho · Animal.

Cartas Especiais (15 cartas)

Guardadas na mão até serem utilizadas. **Um jogador só pode jogar uma carta especial por turno.** Qualquer carta que fique na mão no final da partida é perdida.



Adoção

×2

Ataque

Rouba qualquer carta colocada à frente de um adversário para a colocar à tua frente.



Vassoura

×3

Ataque

O jogador visado escolhe uma das suas cartas colocadas e descarta-a.



Despertador Avariado

×4

Ataque

Obriga um adversário a passar o seu próximo turno (sem compra, sem carta especial).



Guarda-chuva

×6

Defesa

Anula um ataque (Vassoura, Despertador Avariado ou Adoção). Pode ser jogada fora do teu próprio turno.

3

Preparação

- 1 Combinar o número de partidas a jogar.
- 2 Baralhar as cartas e formar um monte de compra virado para baixo no centro da mesa.
- 3 Distribuir 3 cartas a cada jogador.

- 4 Cada jogador coloca à sua frente as cartas Continente viradas para cima (pela ordem dos números, de 1 a 5) e guarda as cartas Especiais na mão, viradas para baixo.
- 5 Começa o jogador mais novo.

4 Desenrolar da Partida

O jogo desenrola-se no **sentido dos ponteiros do relógio**. Em cada turno, realizas **uma ação principal obrigatória** e **uma ação opcional**.

Ação Principal (obrigatória)

Opção A

Comprar a carta do topo do **monte de compra comum**.

Opção B

Recuperar a carta superior da **pilha de descarte** — apenas se for uma carta **Continente**.

Regras de colocação

- ✓ Só se pode colocar uma carta Continente por turno.
- ✓ Podem-se colocar no máximo 5 cartas à tua frente.
- ✓ É possível substituir uma carta já colocada para otimizar a tua família.
- ✓ Só podes guardar no máximo 3 cartas na mão.



Ação Opcional

Depois da ação principal, podes jogar **uma única carta Especial** da tua mão. Uma vez utilizada, é descartada.

5 Fim de Jogo

Fim de uma Partida



FAMONDO!

Assim que um jogador reúne **5 cartas de 5 continentes diferentes** — com pelo menos **1 Pai, 1 Filho e 1 Animal** — anuncia «**FAMONDO!**».

A volta continua normalmente até ao jogador que iniciou a partida. Se esse jogador perder uma carta (ataque de Vassoura ou Adoção) antes do fim da volta à mesa, o seu anúncio é anulado e o jogo continua.

Casos Especiais

- 👉 **Empate:** se vários jogadores validarem a sua família durante a mesma última volta, cada um marca 1 ponto.
- 🔄 **Monte de compra vazio:** baralha a pilha de descarte para formar um novo monte de compra.

Vitória Final

O vencedor é quem ganhar **mais partidas**. Em caso de empate, pode ser jogada uma partida de desempate.

6 Versão Simplificada

Iniciação · A partir dos 6 anos

Para descobrir o jogo com calma com os mais novos:

A RETIRAR

- ✗ Todas as cartas Especiais.
- ✗ A restrição «1 Pai, 1 Filho, 1 Animal».

NOVO OBJETIVO

- ✓ Ser o primeiro a colocar 5 cartas de 5 continentes diferentes.
- ✓ Nenhuma carta fica na mão: tudo o que é comprado é colocado ou descartado.

7 Perguntas Frequentes

P: O que acontece se eu tiver 5 continentes mas me faltar um Animal?

R: A partida continua para ti. A tua família tem obrigatoriamente de incluir pelo menos 1 Pai, 1 Filho e 1 Animal entre as tuas 5 cartas de continentes diferentes para poderes anunciar «FAMONDO!».

P: Posso ter dois Pais na minha família final?

R: Sim. A única restrição é ter os 5 continentes e respeitar a quota mínima (1 Pai, 1 Filho, 1 Animal). As duas cartas restantes podem ser de qualquer tipo.

P: Posso jogar uma carta Adoção se já tiver 5 cartas colocadas?

R: Sim, mas tens de descartar imediatamente uma das tuas cartas colocadas (ou a que acabaste de roubar) para ficares com 5.

P: A carta Guarda-chuva conta como a minha ação especial do turno?

R: Não. O Guarda-chuva é uma carta de defesa jogada em reação a um ataque, mesmo que não seja o teu turno. Isso não te impede de jogar uma carta especial ofensiva (por ex. Vassoura) durante o teu próprio turno.

P: Posso comprar uma carta Especial da pilha de descarte?

R: Não. Só podes recuperar a carta do topo da pilha de descarte se for uma carta Continente. As cartas Especiais descartadas ficam definitivamente perdidas para a partida em curso.

P: O que acontece se me esquecer de colocar uma carta Continente durante o meu turno?

R: A ação de colocar uma carta é uma opção ligada à tua ação principal. Se passares o teu turno sem colocar, terás de esperar pelo turno seguinte.

P: O Despertador Avariado também anula a defesa?

R: Um jogador sob o efeito de um Despertador Avariado não pode jogar cartas especiais durante o seu turno. No entanto, mantém o direito de jogar um Guarda-chuva para se defender, caso alguém o ataque durante o turno dos outros.