



# CORES COM DICAS

UM JOGO DE ADIVINHAR  
AS CORES PELAS DICAS

## REGRAS

— POR SCOTT BRADY —



# Cor - variedade de tons (matiz)

## Dica - sugestão ou pista de orientação

### Visão geral:

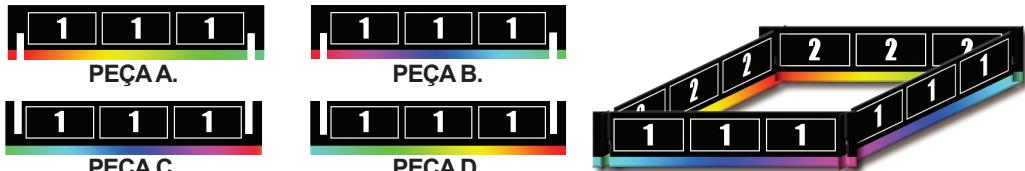
Como você consegue descrever uma cor? Em Cores com Dicas, os jogadores se revezam dando dicas de uma ou duas palavras para que os outros jogadores adivinhem uma cor específica no Tabuleiro. Os jogadores ganham pontos com base em quanto perto chegaram da cor correta, e quem dá a dica ganha pontos com base na precisão dos palpites.

### Componentes:

- 1 Tabuleiro
- 98 Cartas
- 30 Marcadores de jogador (3 de cada cor)
- 1 Moldura de Pontuação

### Preparação:

1. Coloque o tabuleiro no centro da área de jogo.
2. Cada jogador escolhe um marcador e recebe as três peças correspondentes.
  - Uma deve ser colocada à esquerda da trilha de pontuação, e as outras duas ficam com o jogador.
3. Embaralhe as cartas de cor para formar uma pilha de compras virada para baixo.
4. Coloque a moldura de pontuação ao lado da área de jogo.



Se esta for sua primeira vez jogando, monte a moldura de pontuação conforme mostrado. Encaixe as peças A e B sobre C e D com as frentes (lado com 1) viradas para fora e os versos (lados com 2) virados para dentro. Uma vez montada, ela pode ser armazenada na caixa do jogo.

**Início da partida:** O jogador que estiver vestindo o traje mais colorido será o responsável por dar as dicas na primeira rodada.

### 1. Compre uma carta

O jogador que dará as dicas compra a carta do topo do baralho e olha para ela, certificando-se de não deixar os outros jogadores a verem. O jogador que dará as dicas escolhe uma das cores da carta para tentar descrever com sua dica.

(As coordenadas estão incluídas para cada cor – isso será importante para a pontuação).

### 2. Dica de Uma Palavra

O jogador dá uma dica de uma palavra para descrever a cor escolhida.

A palavra dada pode ser qualquer coisa, com as seguintes EXCEÇÕES:

- Não pode conter o nome de cores como roxo, azul, verde, vermelho, rosa, amarelo, laranja, marrom, branco, preto, cinza. Nomes abstratos de cores, como chartreuse ou lavanda, são aceitáveis.
- Não pode se referir à posição da cor no tabuleiro ou letras e números.
- Não pode se referir a nenhum objeto na sala.
- Não pode repetir uma dica usada anteriormente na partida.

### 3. Primeiro palpito:

Em sentido horário, todos os outros jogadores agora se revezam para dar seus palpites. Em seu turno, cada jogador indica seu palpito colocando um de seus marcadores no quadrado que ele acha que corresponde à dica que foi dada.

**Importante!** Cada cor só pode ter um marcador.

### 4. Dica de Duas Palavras:

Após todos os jogadores terem colocado seu primeiro marcador, o jogador que deu a dica agora dará uma dica de duas palavras. A dica de duas palavras deve seguir as mesmas regras da dica de uma palavra, o que inclui não usar palavras como “mais claro” ou “mais escuro” para sugerir uma posição no tabuleiro em relação aos primeiros palpites feitos.

O jogador pode optar por ignorar a segunda dica ou dar outra dica de uma palavra. (Consulte as regras adicionais.)

### 5. Segundo Palpite:

Desta vez, em sentido anti-horário, os jogadores fazem um segundo palpito colocando seu marcador restante em qualquer espaço livre do tabuleiro.

## Pontuação:

Após todos os jogadores que estão adivinhando terem dado seu segundo palpite, o jogador que deu as dicas revela a cor, colocando a moldura de pontuação no tabuleiro de modo que a cor da carta fique no centro. Use as coordenadas de letras e números na carta para garantir que ela esteja alinhada corretamente. Os jogadores recebem pontos da seguinte forma:

• **O jogador que deu as dicas** recebe um ponto para cada marcador que estiver dentro da moldura de pontuação.

Em uma partida com 3 jogadores, quem deu a dica recebe **2 pontos por marcador** dentro da moldura de pontuação

• **Os jogadores que estavam adivinhando** recebem pontos com base em quão próximos ficaram da cor correta.

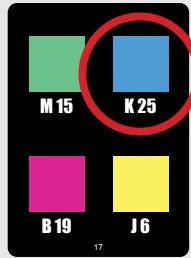
• Se um jogador adivinhou a **cor exata**, ele recebe **3 pontos**.

• Cada outro marcador dentro da moldura de pontuação, mas que não esteja na cor exata, recebe **2 pontos**.

• Cada marcador em um espaço adjacente à parte externa da moldura de pontuação (inclusive na diagonal) recebe **1 ponto**.

Registre os pontos avançando o marcador de cada jogador a quantidade de espaços apropriada na trilha de pontuação.

Quem deu as dicas poderá ganhar um máximo de nove pontos. Qualquer adivinhador individual pode ganhar no máximo cinco pontos - três por uma resposta correta e dois por seu outro marcador estar dentro da moldura.



O jogador cinza escolheu a cor indicada ao lado e deu suas duas dicas. Todos os jogadores já deram seus palpites.

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	H
0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	I
0	0	1	2	2	2	1	0	0	0	J
0	0	1	2	3	2	1	0	0	0	K
0	0	1	2	2	2	1	0	0	0	L
0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	M
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	N
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	O
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	P
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	

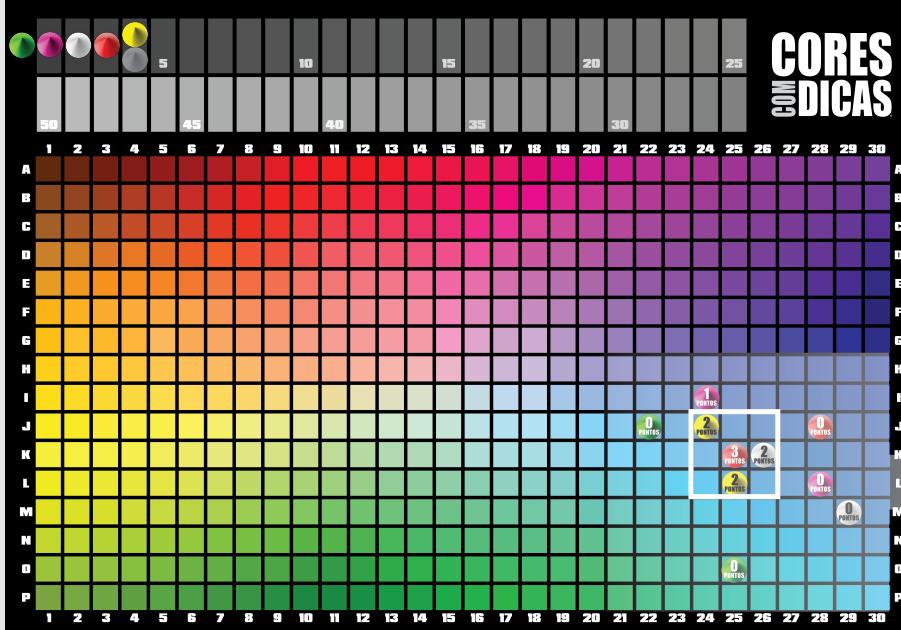


Diagrama de pontuação com base na cor escolhida

## Exemplo:

Depois que todos os jogadores deram seus palpites, a pontuação será a seguinte:

Cinza recebe 4 pontos

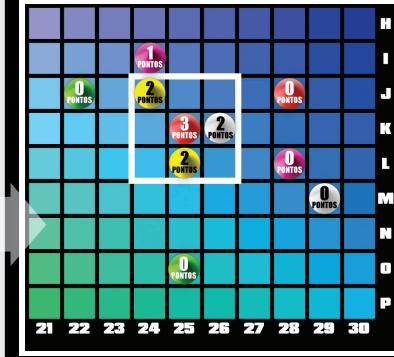
Amarelo recebe 4 pontos

Vermelho recebe 3 pontos

Branco recebe 2 pontos

Rosa recebe 1 ponto

Verde recebe 0 pontos



## Iniciando uma nova rodada:

Todos os marcadores são devolvidos a seus donos. O próximo jogador em sentido horário é quem dará as dicas na próxima rodada e compra uma nova carta do baralho.

## Fim da partida:

Em partidas com 3 a 6 jogadores, a partida continua até que cada jogador tenha sido o responsável por dar dicas duas vezes. Se estiver jogando com 7 ou mais jogadores, cada jogador dará dicas uma vez. Depois que todos os jogadores deram dicas a quantidade de vezes correspondente (uma ou duas vezes), o jogador com a maior pontuação total é o vencedor. Se houver um empate, jogue rodadas adicionais, sem que os jogadores empatados deem dicas, até que um dos jogadores empatados assuma a liderança.

## Regras adicionais:

Após a primeira rodada de colocação de marcadores, se quem deu a dica estiver satisfeito com a pontuação (porque foi preciso o suficiente para obter muitas respostas quase corretas), ele pode optar estrategicamente por não dar a segunda dica, prevenindo que os outros jogadores coloquem o segundo marcador. Neste caso, a pontuação ocorre imediatamente.

## Variante:

Se estiver jogando com jogadores mais jovens, recomendamos deixar que os jogadores que darão as dicas escolham qualquer cor do tabuleiro. Antes de dar a primeira dica, o jogador deve anotar a letra e o número do local da cor escolhida, mas manter em segredo para os outros jogadores. Essa abordagem ajuda os jogadores que podem ter dificuldade em criar dicas para determinadas cores.



**Criado por Scott Brady | Desenvolvido e testado por The OP**

Hues and Cues, The Op e USAOPOLY são marcas registradas da USAopoly, LLC. © 2022 por USAopoly, LLC. Todos os direitos reservados.  
Projetado por USAopoly, LLC., 5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008.

**Traduzido por Pedro Vinicius | Revisado por Jean Lopes**

Grok Games Com. de Art. Recreativos Ltda CNPJ: 31.986.964/0001-84

R. Pedro Taques, 110 - Consolação – São Paulo/SP CEP: 01415-010 TEL: (11) 3237-2546