



DuvidaÊ!



3 - 6



30 - 45

Em **DuvidaÊ!**, vence quem descarta tudo primeiro – seja falando a verdade ou mentindo na cara lavada. Jogue cartas escondidas, use o blefe a seu favor, mas cuidado: um grito de "Duvido!" pode acabar com a sua graça.

◇ Componentes

• 72 cartas com valores de 1 a 8, sendo 24 delas com penalidades (+1 e +2).



penalidades

◇ Objetivo do Jogo

Ser o primeiro a jogar todas as cartas da sua mão e, assim, ganhar um ponto de vitória. O primeiro jogador a ganhar dois pontos é o vencedor!

◇ Preparação do Jogo

Embaralhe as cartas e distribua 7 cartas por jogador. As demais deverão ficar no centro da mesa formando uma pilha de compras.

O jogador que tiver mais cara de desconfiado começa o jogo.

◇ Como Jogar

Iniciando com o primeiro jogador, e seguindo em sentido horário, na sua vez o jogador deve realizar uma das três ações seguintes:

1. Jogar cartas: supostamente devem ser jogadas sempre uma ou mais cartas **de mesmo número**, respeitando o limite de **quatro** cartas. Se for o primeiro jogador e a mesa estiver vazia, ele deve jogar **qualquer** combinação sobre a mesa. Se já houver um jogo na mesa, o jogador deve jogar uma combinação mais forte que a anterior, que pode ter:

- O mesmo número de cartas, mas de valor maior.
- Exatamente uma** carta a mais, de qualquer valor.



Quando forem jogadas duas ou mais cartas, **somente uma delas** deve ser jogada virada para cima. Todas as outras devem ser jogadas **com a face para baixo**, sem mostrar aos outros jogadores. As cartas **deveriam** ser iguais, mas você pode jogar qualquer coisa de face para baixo. O exemplo anterior, portanto, seria:



◇ Sim, você pode blefar! Ninguém garante que ◇



2. Duvidar: caso você não acredite nas últimas cartas que foram jogadas, você pode **duvidar!** Olhe bem fundo nos olhos do seu oponente e diga: "Duvido!". Neste caso, teremos dois personagens: o **desafiante** (aquele que duvidou) e o **desafiado** (o último a jogar cartas). O desafiado deve revelar as suas cartas e proceder da seguinte forma:

a. **Não houve blefe**, ou seja, as cartas realmente eram o que o desafiado disse que eram! Neste caso o desafiante compra 2 cartas da pilha, mais eventuais penalidades. Descarte todas as cartas jogadas e o **desafiado** inicia a próxima jogada.



Loki jogou duas cartas declarando serem dois 5s.

Pinóquio duvidou. Loki estava, incrivelmente, falando a verdade. Pinóquio compra 4 cartas: 2 + 2 de Penalidade (o +1 não é considerado, pois a carta foi jogada aberta - veja "Penalidades"). As cartas são descartadas e Loki inicia um novo turno.

b. **Houve blefe**, ou seja, as cartas não eram o que o desafiado disse que eram! Neste caso o desafiado compra 2 cartas da pilha, mais eventuais penalidades. Descarte todas as cartas jogadas e o **desafiante** inicia a próxima jogada.



Pinóquio jogou três cartas declarando serem três 7s. Tomé duvidou. Pinóquio estava realmente mentindo! Ele compra 4 cartas: 2 + 2 das Penalidades. As cartas são descartadas e Tomé inicia um novo turno.

Você só pode duvidar das últimas cartas jogadas. Não se pode duvidar daquela combinação suspeita que já foi superada por outra. Somente o jogador da vez pode duvidar de uma combinação.

Penalidades: algumas cartas possuem um símbolo de +1 e +2. Elas representam o número de cartas **a mais** que a pessoa que perdeu o desafio deve comprar.

- As penalidades somente são executadas nas cartas viradas para baixo, quando são reveladas. Penalidades jogadas para cima são ignoradas.

- As penalidades se somam, ou seja, se houver +1 em uma carta e +2 em outra, o jogador penalizado deve comprar 3 cartas a mais.

Caso um jogador precise comprar cartas e a pilha de compras tenha acabado, embaralhe o descarte e forme uma nova pilha.

Depois de jogar suas cartas, se encha de coragem, encare o próximo jogador e o desafie com firmeza: DUVIDAÊ!!!

3. Passar: caso o jogador não tenha cartas para vencer a combinação que está na mesa e não é corajoso o suficiente para duvidar ou blefar, ele pode passar. Neste caso, ele compra 1 carta e passa a vez para o próximo jogador.

O fato de alguém passar não valida automaticamente as últimas cartas jogadas. O próximo jogador ainda pode duvidar do último jogo que está na mesa!

Caso todos os jogadores passem e as últimas cartas jogadas voltem para quem as jogou, este jogador deve descartar todas as cartas da mesa e começar uma nova jogada.



Passar pode ser visto como um sinal de fraqueza ou de perspicácia! Qual é o seu caso?

◇ Fim da Rodada

Um jogador vence a rodada quando acabar com todas as cartas da sua mão, exceto caso outro jogador duvide corretamente dele (e ele tenha que comprar cartas). Ele recebe um ponto de vitória (registre da forma que for mais conveniente para o seu grupo). Embaralhe todas as cartas, distribua 7 por jogador e inicie uma nova rodada. O jogador inicial é aquele à esquerda do jogador que ficou sem cartas na rodada anterior.

◇ Fim do Jogo

O jogador que conseguir 2 pontos de vitória é o vencedor! Ele demonstrou habilidade na arte de blefar e duvidar no momento certo. Se os outros não concordarem... **DUVIDAÊ!** e comecem um novo jogo!

◇ Créditos

Autores: Mauricio Torselli e Vicente (Vince) Martin

Arte: Marcelo Braga

Design Gráfico: Arthur Lacerda e Vicente Martin

Manual: Mauricio Torselli

Revisão: Vicente Martin / Gustavo Lopes

© Selo Carteadado, 2026
www.selocarteadado.com.br

 /selocarteadado



