

 Grégory Grard

Entre Linhas™

SUPER
INTERESSANTE



200
novas palavras
que vão mexer
com a sua cabeça!



Regras

Conteúdo

- a** 10 Cartas de Eixo
- b** 25 Cartas de Dica
- c** 51 Cartas de Palavras-Chave



Introdução

Você consegue pensar em uma palavra que seja um cruzamento entre “Céu” e “Eletricidade”? Conseguiu? Então diga alto para os outros jogadores e torça para que eles consigam descobrir as duas palavras-chave que você cruzou para formular sua dica!

Objetivo

Trabalhem juntos para preencherem a tabela com Cartas de Dica! Cada jogador deve pensar em uma dica que represente o cruzamento da sua combinação única de palavras-chave. Se os outros jogadores acertarem as duas palavras

que ele cruzou, então ele poderá colocar sua Carta de Dica no lugar apropriado da tabela. Se eles errarem, a Carta de Dica é descartada. O objetivo dos jogadores é preencher a tabela com o maior número de Cartas de Dica possível, adivinhando o local correto de cada carta.

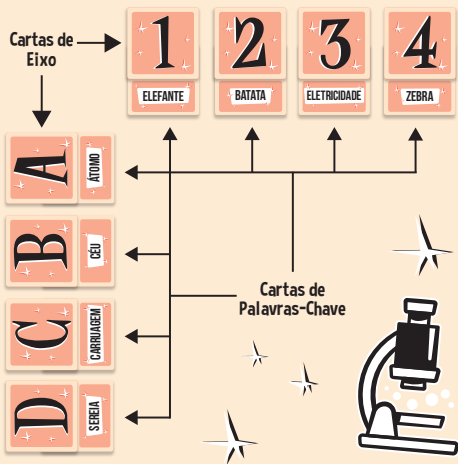
Escolham suas dicas com cuidado e tentem alcançar a maior pontuação possível!



Preparação

- Escolha um dos três tamanhos de tabela a seguir: Clássico (4 x 4), Expresso (3 x 3) ou Expert (5 x 5).
- Inicie sua tabela dispondo as Cartas de Eixo em ordem, com as letras formando uma coluna e os números formando uma linha (veja a imagem a seguir).
- Embaralhe bem as Cartas de Palavras-Chave, sorteie e posicione-as de forma que apenas uma palavra esteja visível em frente a cada Carta de Eixo.

- Reúna Cartas de Dica em quantidade correspondente ao tamanho da tabela. Por exemplo, uma tabela Expressa (3 x 3) usará as Cartas de Dica: A1, A2, A3, B1, B2, B3, C1, C2 e C3.
- Embaralhe as Cartas de Dica e forme uma pilha com as coordenadas viradas para baixo.

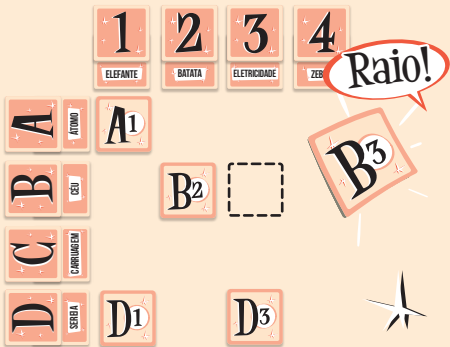


- **Marcação do tempo opcional:** decida se seu grupo jogará com controle de tempo e, em caso positivo, utilize o celular de um dos jogadores para esse controle e programe um cronômetro para 5 minutos. Em uma partida de tamanho Expert (5 x 5), programe o cronômetro para 10 minutos.
- Devolva todo o material não utilizado para a caixa.

Como Jogar



- Quando todos os jogadores estiverem prontos, a partida começa. Certifiquem-se de disparar o cronômetro se forem usá-lo.
- Cada jogador compra uma Carta de Dica da pilha, sem revelá-la aos demais jogadores. Cartas de Dica possuem coordenadas que representam um cruzamento único de duas das palavras-chave dispostas durante a preparação (linha e coluna).
- Cada jogador deve tentar encontrar uma só palavra que melhor combine ambas as palavras-chave referidas na sua Carta de Dica.



Exemplo: “Raio” pode ser usada como dica para representar a combinação entre Céu (B) e Eletricidade (3).

Partida de 2 ou 3 Jogadores:

Em partidas de 2 ou 3 jogadores, cada jogador sempre tem duas Cartas de Dica na mão para escolher. Ele sempre pode escolher qual das duas será a próxima que ele dará a dica.

- A qualquer momento que um jogador tiver decidido sua dica, ele chama a atenção do grupo e fala alto sua dica para que todos a ouçam.

Nota: Não há uma ordem de jogo definida. Qualquer jogador pode dar sua dica assim que estiver pronto. Os demais jogadores devem entrar em acordo e informar uma coordenada para essa dica antes que qualquer jogador dê a próxima dica.

- O restante do grupo pode conversar entre si e trocar ideias. Contudo, eles não podem dar nenhuma informação acerca das coordenadas das cartas em suas próprias mãos. Apenas um jogador pode ser o orador e anunciar o palpite final do grupo. Os jogadores só podem conversar sobre as possíveis associações de palavras.
- O jogador que dá a dica não pode dar nenhuma outra informação sobre sua Carta de Dica.

▪ Se o grupo acertar as coordenadas da Carta de Dica do jogador, este jogador coloca sua carta no local apropriado da tabela, com as coordenadas viradas para cima.

▪ Se o grupo errar, a Carta de Dica é removida do jogo, sem revelar suas coordenadas.



- Por fim, o jogador que deu a dica compra uma nova Carta de Dica da pilha. Quando a pilha se esgotar, a partida continua até que ninguém tenha mais cartas na mão (ou o tempo acabe).

Regras para as Dicas

- Dicas devem se limitar a uma só palavra que tenha relação com ambas as palavras-chave.
- Dicas com o mesmo radical de uma palavra-chave não podem ser usadas, por exemplo, se uma das palavras-chave é “Pedra” a dica não pode ser “Pedreiro”, “Pedregulho”, “Pedrada” etc.
- Dicas não podem ser repetidas de maneira alguma (incluindo dicas que levaram a palpites errados).

Final de Partida

A partida pode terminar de duas maneiras:

- O tempo acaba, OU
- Não há Cartas de Dica restantes na pilha e os jogadores não têm mais cartas na mão.



Os jogadores contam a quantidade de Cartas de Dica colocadas corretamente na tabela e verificam seu desempenho na tabela de pontuação a seguir:

	Expresso	Clássico	Expert	
Fracasso	< 4	< 8	< 12	Ah não, claramente vocês não se entendem mesmo!
Mediano	4-5	8-11	12-16	Vocês têm um entendimento básico de como os outros jogadores pensam!
Bom	6-7	12-14	17-22	Uau! Vocês têm uma conexão forte!
Espetacular	8+	15+	23+	Uma pontuação perfeita! Vocês devem ser conectados telepaticamente!



Combinando Versões

Caso você possua diferentes versões do Entre Linhas, você pode misturar as cartas de Palavras-Chave para maior variedade. Para isso, embaralhe as cartas das versões em uma única pilha e sorteie as cartas normalmente na preparação ou embaralhe as cartas das versões em pilhas separadas e, ao selecionar as cartas de Palavras-Chave na preparação, alterne entre cartas de diferentes versões.

Créditos

Tradução: Gabriel C. Schweitzer. **Revisão:** Eduardo Cella, Gustavo Lopes, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino. **Edição e Produção:** Eduardo Cella. **Diagramação:** Gil Martimiano.



PAPERGAMES

Versão Original © 2020 Blue Orange Edition. Cross Clues e Blue Orange são marcas registradas da Blue Orange Edition, França. Produzido e distribuído sob licença da Blue Orange, 97 Impasse Jean Lamour, 54700 - Pont-à-Moussoun, França. www.blueorangegames.eu

Versão Brasileira © 2025 PaperGames. Todos os direitos reservados.

© 2025 ABRIL COMUNICAÇÕES S.A. Produzido sob licença de Zinet Media Global SL e Abril Comunicações S.A. Todos os direitos reservados.

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: www.papergames.com.br.

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. (Regras v1.0)