

Regra

Idade: a partir de 10 anos

Participantes: 4 ou mais jogadores, divididos em 2, 3 ou 4 equipes.

COMPONENTES

1 tabuleiro
1 ampulheta
198 cartas
4 peões
1 dado

OBJETIVO

Levar o peão até a última casa TODOS JOGAM e ser a primeira equipe a adivinhar a palavra.

CARTAS

As cartas vêm marcadas com letras que representam diferentes categorias de palavras. São seis as categorias possíveis:

- P** **pessoa, lugar ou animal** – incluindo suas partes e características.
- O** **objeto** – coisas que possam ser vistas ou tocadas.
- A** **ação** – verbos ou expressões que designam uma ação.
- D** **difícil** – palavras difíceis, de qualquer categoria.
- L** **lazer** – títulos de filmes, livros, jogos, esportes, artistas, etc.
- M** **mix** – palavras de qualquer uma das categorias.

PREPARAÇÃO

- Os jogadores devem ser divididos em equipes – no mínimo duas e no máximo quatro. Não há limite de jogadores para cada equipe.

Obs.: O jogo fica mais rápido e emocionante se houver menos equipes e mais jogadores por equipe. Uma das equipes pode ficar com um jogador a mais, se houver número ímpar de jogadores.

- As cartas devem ser embaralhadas, recolocadas no berço plástico e dispostas no centro da mesa. Deve-se providenciar lápis e papel para todas as equipes.

- Cada equipe escolhe um peão e o coloca no início do tabuleiro. Em seguida, segundo um critério qualquer, as equipes devem estabelecer quais jogadores serão os primeiros a desenhar e qual será a ordem de rodízio, para que, a cada vez de jogar, a equipe alterne seus jogadores na posição de desenhista.

O JOGO

PRIMEIRA RODADA

A casa inicial é uma casa TODOS

2

categoria sorteada.

Esta equipe continuará jogando até que os seus integrantes deixem de acertar a palavra. Quando errar, a vez passará para a equipe a esquerda.

REGRAS GERAIS

- A cada vez que uma equipe for desenhar, ela deverá ter um novo participante como desenhista (haverá um rodízio).
- O desenhista não poderá usar comunicação física ou verbal, por menor que seja.
- Não é permitido usar letras ou números.
- Dois ou mais peões podem ocupar, ao mesmo tempo, uma mesma casa no tabuleiro.

TODOS JOGAM

Quando o peão de alguma equipe estiver em uma casa TODOS JOGAM, todas as equipes participam da rodada.

O desenhista deve jogar o dado para saber qual a categoria da palavra que irá desenhar. Depois pegará uma carta e a mostrará aos desenhistas das outras equipes. Então, como na primeira rodada, todas as equipes jogarão ao mesmo tempo.

3

Não é necessário obter o número exato de pontos para entrar na última casa do tabuleiro. Se a equipe que estiver na última casa do tabuleiro não conseguir acertar a palavra primeiro, perderá a vez. A partir daí, para vencer, precisará adivinhar mais uma palavra, **acertando** numa próxima rodada TODOS JOGAM ou **esperando** até a sua próxima vez de jogar. Enquanto essa equipe aguarda sua chance de vencer, as outras poderão alcançá-la, e a disputa ficará ainda mais emocionante.

IMPORTANTE:

Antes de iniciar a partida, os jogadores devem combinar qual o grau de precisão que se deve levar em conta para considerar uma palavra como correta. Por exemplo:

“Setor” vale como “departamento”?

“Autódromo” vale como “pista de

JOGAM. O desenhista de uma das equipes pega a primeira carta e, sem que ninguém de sua equipe veja seu conteúdo, olha a palavra ou expressão que está na categoria MIX. Depois mostra-a apenas para os desenhistas das outras equipes. Todos a postos, a ampulheta é virada e os desenhistas começam a desenhar para os jogadores de suas equipes, tentando fazer com que eles acertem a palavra em questão.

Os jogadores vão propondo palavras até que alguém diga a palavra certa, ou até que se esgote o tempo da ampulheta.

A equipe que disser a palavra correta avança seu peão o número de casas indicado na carta na categoria MIX. Esta equipe terá direito a continuar desenhando (veja RODADAS SEGUINTE).

Se ninguém certar a palavra, outra carta é retirada do monte pelos desenhistas das equipes para iniciar uma nova rodada.

4

RODADAS SEGUINTE

Na vez da equipe, o desenhista joga o dado para saber qual categoria de palavra será desenhada. Depois pega uma nova carta e desenha a palavra da

5

Possíveis resultados de uma rodada TODOS JOGAM:

- **Uma das equipes acerta a palavra primeiro:** essa equipe recebe os pontos indicados na carta e ganha o direito de continuar jogando.
- **Duas ou mais equipes acertam a palavra ao mesmo tempo:** compra-se uma nova carta e repete-se a rodada TODOS JOGAM, com a mesma categoria, apenas com as equipes que empataram.
- **Ninguém acerta a palavra:** ninguém recebe pontos, e a vez é passada para a equipe seguinte.

ESCOLHA A CATEGORIA

Em algumas casas do tabuleiro, além de TODOS JOGAM, a equipe da vez tem o direito de escolher a categoria da palavra que será desenhada (neste caso, não será preciso jogar o dado). Assim ela poderá escolher a palavra que considera mais fácil, ou a que lhe dará mais pontos.

VENCEDOR

Para ganhar o jogo, uma equipe precisa levar seu peão até a última casa TODOS JOGAM e ser a primeira a acertar a palavra.

6

7

corrida”?

“Einstein” vale como “Albert Einstein”?

Uma vez combinados os critérios, todos deverão manter-se fiéis a eles pelo restante da partida, usando-os para qualquer situação duvidosa.

Usando a IMAGINAÇÃO, vamos jogar com MÍMICAS?

8

Antes do início do jogo, os participantes podem optar por jogar fazendo mímicas em vez de desenhos.

Esta decisão deve ser aceita por todos os jogadores. Neste caso, não será permitido fazer desenhos durante o jogo, apenas MÍMICAS!

As regras para MÍMICAS são iguais às de desenhar.

9

BOM DIVERTIMENTO!



GROW JOGOS E BRINQUEDOS S.A.
RUA CARLOS AYRES, 542-G5
S. BERNARDO DO CAMPO - SP - BRASIL
CEP 09860-065



sac@grow.com.br
11 4393.3003