NÃO PODE

OBJETIVO DO JOGO

Fazer seu time adivinhar o máximo de cartas sem usar as cinco dicas proibidas. Raciocínio rápido, criatividade e controle sobre o que você fala são essenciais para vencer!

COMPONENTES

- 178 cartas com conteúdo na frente e verso (356 palavras!);
- Este manual de instruções.

PREPARAÇÃO

1. Divida os participantes em dois times com números semelhantes de jogadores.
2. Decidam qual time começará e escolham um jogador para ser o primeiro "passador".
3. Escolha um dos lados do baralho para usar (branco ou amarelo) e deixe-as em um monte no centro da mesa.
4. Prepare um cronômetro para marcar o tempo de 1 minuto por rodada. É possível ajustar esse tempo para aumentar ou diminuir o grau de desafio do jogo.
5. Decidam entre si qual será o critério para o término do jogo. Pode ser um limite de pontos, um número determinado de vezes que cada jogador será o passador ou até mesmo um limite de tempo. Nossa sugestão é estipular que cada um seja o passador uma ou duas vezes.

COMO JOGAR

1. O passador deve se preparar para comprar uma carta e começar o jogo.
2. Um dos jogadores do time adversário deve posicionar-se ao lado do passador, de modo que possa ler as informações da carta e garantir que ele não diga as dicas proibidas. Esse jogador será o **"juiz"** da rodada e deve manter-se atento.
3. Assim que ambos estiverem preparados, inicia-se a rodada com o acionamento do cronômetro.
4. O passador, então, compra uma carta e lê mentalmente todas as informações.
5. O objetivo é descrever a palavra em destaque para seu time, sem utilizar nenhuma das cinco dicas proibidas contidas na carta.
6. Se o time acertar a palavra, ganha um ponto, e o passador deve pegar uma nova carta e tentar passá-la dentro do tempo restante.
7. Caso o passador diga uma das dicas proibidas, o **juiz** deve gritar **"NÃO PODE!"** e indicar qual foi a infração. Nesse caso, a carta será descartada, e o time adversário ao passador ganhará o ponto correspondente. O tempo continua correndo, e o passador deve comprar uma nova carta, tentando somar pontos para sua equipe.
8. O turno termina quando o tempo se esgota. O time do passador deve contabilizar as cartas acertadas para somar os pontos obtidos nessa rodada. A equipe adversária também contabiliza as cartas descartadas por irregularidades para somar seus pontos.
9. Após essa rodada, é a vez do outro time jogar com seu próprio passador.
10. Alterne os times e os passadores até alcançarem o limite estipulado para o final do jogo. A equipe com a maior quantidade de pontos será a vencedora.



REGRAS GERAIS

- ✖ O desafiante não pode usar palavras derivadas das dicas proibidas nem da palavra principal, ou que compartilhem o mesmo radical. Exemplos: Futebol – Futebolista; Cantor – Cantar – Cantiga; Brasil – Brasileiro; Feijão – Feijoada etc.
- ✖ Não é permitido usar palavras em outros idiomas para driblar as regras.
- ✖ Gestos, mímicas, onomatopeias e imitações estão proibidos. O foco é na descrição de cada palavra.
- ✖ Não é possível pular cartas.



AUMENTE O DESAFIO

De acordo com o seu grupo, você pode modificar as regras para aumentar a diversão. Aqui estão algumas sugestões:

MODO RÁPIDO: Reduza o tempo do cronômetro para 30 segundos.

MODO COMPETITIVO: O time adversário pode "roubar" as palavras ao acertar antes.

MODO DESAFIO: Cada time tem apenas três tentativas por turno para acertar a palavra passada.



SEM PERSONAGENS: Não se pode usar o nome de personagens para dar dicas de filmes e séries.

TODOS VS. O PASSADOR: Em vez de jogar em equipes, o passador descreve as palavras para todos os jogadores, e o primeiro a acertar pontua aquela carta. Ao final da rodada, o passador também ganha os pontos acertados pelos jogadores.

Conheça outros jogos no site da Party Games!

www.playpartygames.com.br

Créditos

Game Design
Marcos Zigowski

Ilustração e Design Gráfico
Carolina Cortasso Soares

NÃO PODE

Manual de regras

