



# NEM A PATO!

Por Rodrigo Rego

## Componentes

50 Cartas de Tema (com 6 perguntas cada)  
10 Cartas Dobrei (usadas nas regras avançadas)

## Objetivo do Jogo

Em cada rodada, uma pergunta de uma **Carta de Tema** é lida em voz alta. As respostas para as perguntas sempre serão um número. Em seu turno, cada jogador diz um palpite. Se um palpite for contestado, a resposta é verificada. Se o palpite for menor ou igual a resposta, a carta fica com o desafiante. Caso contrário, a carta fica com o desafiado. No final da partida, o jogador com mais cartas é o perdedor e todos os outros vencem!

## Preparação

Embaralhe todas as **Cartas de Tema** e forme uma pilha de compras no centro da mesa (com a face dos temas virada para cima). Devolva as dez **Cartas Dobrei** para a caixa, pois elas são usadas apenas nas regras avançadas. Escolha um jogador inicial pelo critério que preferir.

## Jogando uma rodada

O jogador inicial diz um número de 1 a 6 aleatoriamente e lê em voz alta a pergunta correspondente na carta do topo da pilha de compras. A resposta de cada pergunta sempre é um número, portanto, o jogador inicial deve fazer uma estimativa dizendo um número que acredita ser menor ou igual à resposta.

Em seguida, o próximo jogador em sentido horário joga seu turno, escolhendo uma das seguintes opções:

### Palpite

Dizer um número inteiro maior do que o palpite dito pelo jogador anterior.

### Nem a Pato!

Contestar o palpite dito pelo jogador anterior (veja abaixo).

Os jogadores continuam realizando seus turnos em sentido horário até que alguém decida contestar um palpite.

### Nem a Pato!

Se você acha que o palpite do jogador anterior foi muito alto, você pode dizer **"Nem a Pato!"**. Em seguida, verifique a resposta no verso da carta.

Se o palpite foi **maior** do que a resposta: o jogador que disse o palpite deve pegar a carta e mantê-la à sua frente, com a face da pergunta virada para cima.

Se foi **menor ou igual** à resposta: você (que desafiou o palpite) deve pegar a carta e mantê-la à sua frente, com a face da pergunta virada para cima.

Em ambos os casos, o jogador que contestou a resposta será o jogador inicial da próxima rodada.

## Fim da Partida

A partida termina ao final da **décima rodada**. O jogador com **mais Cartas de Tema** é o grande **perdedor** e todos os outros vencem!

Em caso de empate, o grande perdedor será o jogador com mais **Pontos de Pato** (♂) em suas Cartas de Tema. Se o empate persistir, todos os jogadores empatados são grandes perdedores. Que patifaria!

**Muito Importante:** tire uma foto do "Pato da Mesa" (o grande perdedor) segurando um pato e poste nas redes sociais com a hashtag **#patodamesa**



## Regras Avançadas

Quando todos os jogadores estiverem familiarizados com o jogo, você pode experimentar um ou mais módulos de regras avançadas:

### Pontos de Pato

No final da partida, ao invés de contabilizar a quantidade de cartas que cada um recebeu, os jogadores devem pontuar conforme a quantidade de **Pontos de Pato** (✿) nas cartas que possuírem. Ao final da décima rodada, o jogador com mais Pontos de Pato é o grande perdedor.

Em caso de empate, o grande perdedor será o jogador empurrado com mais **Cartas de Tema**. Se o empate persistir, todos os jogadores empurrados são grandes perdedores.

#### ESPORTES RADICais



2

#### CORPO HUMANO



3

#### CARROS



2

#### ARQUITETURA



+ 3

**TOTAL = 10**

### Quer apostar?

Quando alguém contestar o seu palpite, você tem a oportunidade de intimidar o oponente e fazer ele voltar atrás com sua contestação. Ao ser contestado, você tem duas opções:

**Aceitar:** Aceite a contestação e verifique a resposta.

**Quer apostar?:** Se você disser "Quer apostar?", o jogador que o contestou deve escolher se mantém a contestação ou se desiste dela.

**Se desistir da contestação,** o jogador continua a rodada dizendo um número que seja maior do que o seu palpite.

**Se mantiver a contestação,** o jogador que perder a contestação deve pegar a carta da rodada e também a próxima carta da pilha de compras.

### Dobrei!

Durante a preparação, forme uma pilha de compras com as dez **Cartas Dobrei** ao lado da pilha de compras de **Cartas de Tema**.



Se você der um palpite em que o número seja pelo menos **duas vezes maior** do que o palpite do jogador anterior, pegue uma **Carta Dobrei** da pilha de compras. Mas você não pode pegar uma Carta Dobrei se o seu palpite for contestado e estiver incorreto.

Cada **Carta Dobrei** anula um **Ponto de Pato** durante a contagem dos pontos.

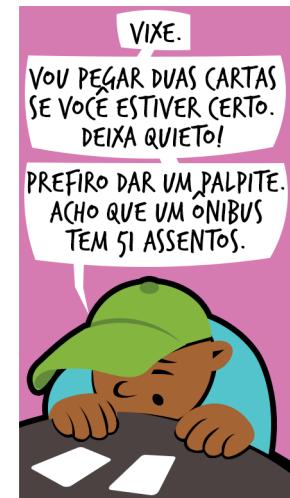
**Importante:** as **Cartas Dobrei** são ilimitadas. Caso elas se esgotem, use um substituto (dados, fósforos, moedas, livros de Patativa do Assaré ou qualquer outra coisa elegante que você tenha por perto).

### Na Mosca!

Se você tem certeza de que o palpite do jogador anterior corresponde exatamente à resposta correta, você pode dizer "**Na mosca!**" e verificar a resposta na **Carta de Tema**.

Se o palpite do jogador anterior corresponder exatamente à resposta, nenhum jogador ganha uma carta nesta rodada.

Se o palpite não for exatamente o mesmo número da resposta, você ganha todas as cartas da pilha de compras e perde a partida da maneira mais humilhante.



**Design do Jogo:** Rodrigo Rego

**Ilustrações:** Diego Sá e Luis Francisco

**Design Gráfico:** Luis Francisco

**Diagramação das Regras:** André Teruya

**Revisão:** Pedro Vinicius