

TELMA

MANUAL DE REGRAS



48 cartas (4 x 10 símbolos, 5 cartas duplas, 3 surtos)

À primeira vista, Telma era uma garotinha como qualquer outra menininha britânica do século XII: colhia pedras para o artesanato dos seus pais, colhia flores para enfeitar a casa, colhia cogumelos para o chá do seu tio, enfim, ela colhia muita coisa. Agora, quando não estava colhendo, Telma gostava de jogar um jogo MILENAR com os seus amigos, com um detalhe: ela não perdia UMA partida!!! E para provocar os amigos, durante o jogo ela gritava “Tell my name!! Tell my name!!”. E desde então ela passou a ser chamada de TELMA (apesar de seu nome ser, na verdade, Berenice). E, graças a ela e à sua família, esse jogo passou de geração em geração até chegar aos dias de hoje, e a TAMANDUÁ JOGOS resolveu disponibilizar o jogo pra todo mundo! Divirtam-se!!!

OBJETIVO

O objetivo do jogo é usar toda a sua memória e a sua garganta para se livrar de todas as suas cartas e fazer mais pontos que os outros jogadores!

PREPARAÇÃO

Distribua todas as cartas entre os jogadores, até o final. Se na distribuição alguém ficar com uma carta a mais, azar dele. Cada jogador mantém as cartas recebidas em um monte à sua frente com as faces viradas para baixo

OBS.: para um jogo mais dinâmico com 4 ou 5 jogadores, você pode retirar as cartas com o símbolo 

Em seguida, cada jogador escolhe para si um ***apelido***. O ***apelido*** deve ser um ***substantivo comum*** (mesa, cabana, chapéu, fantasma etc.) e deve ser dito em voz alta pra todos ouvirem e memorizarem.

OBS.: Escolham apelidos equilibrados! Por exemplo, se um decidir ser o “bola”, o outro preferencialmente não deve escolher ser o “otorrinolaringologista”. Agora, se um for a “elucubração”, não tem problema se o outro for o “conciliábulo”.

O primeiro jogador a receber cartas será o primeiro a jogar.

PRIMEIRA RODADA

Iniciando: Os jogadores, um a um, em sentido horário, começam a revelar a primeira carta do seu monte, e a colocá-la na sua frente, para que todos a vejam **AO MESMO TEMPO**.

Isso acontece até que dois jogadores tenham revelado cartas com o mesmo símbolo (se não aparecerem símbolos repetidos após o último jogador revelar a sua carta, os jogadores, sempre um a um e em sentido horário, passam a revelar a próxima carta do seu monte **SOBRE** a primeira, de forma que só a última carta jogada esteja à vista). Os jogadores com as cartas com símbolos iguais estarão, então, envolvidos numa **contenda!**

A contenda: Quando alguém abrir uma carta com um símbolo que já esteja aberto na mesa, cada um dos jogadores envolvidos na contenda deve dizer o apelido do outro o mais rápido possível. O primeiro a terminar de dizer o apelido do outro corretamente é o vencedor da contenda. O perdedor deve pegar para si **TODAS** as cartas reveladas na mesa. As cartas recolhidas devem ser colocadas **NO FUNDO** do monte do perdedor, com as faces viradas para baixo.

Recomeçando: A rodada recomeça pelo perdedor da última contenda. Os jogadores voltam a revelar cartas e participar de contendidas. O jogador que não tiver mais cartas depois de uma contenda é o vencedor da rodada e ganha **UM PONTO!**

OBS.: Se um jogador não tiver mais cartas para revelar e ainda não tiverem aparecido símbolos iguais, os demais continuam revelando cartas normalmente, pulando a vez do jogador sem cartas se necessário, até que haja uma nova contenda.

SEGUNDA RODADA

Preparação: Na segunda rodada todas as cartas são recolhidas e distribuídas novamente aos jogadores, exatamente como na primeira rodada. Não precisa embaralhar ;-)

Os substantivos escolhidos na primeira rodada permanecem os mesmos, porém cada jogador deve acrescentar ao apelido um adjetivo :-) Portanto, para a segunda rodada, o apelido será composto de duas palavras (ex. mesa amarela, cabana velha, chapéu grande, fantasma assustador etc.).

OBS.: A regra do equilíbrio continua a mesma: o jogador com o apelido de “bola azul” terá uma grande desvantagem sobre o “otorrinolaringologista inconstitucional”.

A segunda rodada acontece exatamente da mesma maneira que a primeira, com a diferença de que, nas contendadas, os apelidos agora são maiores (substantivo + adjetivo).

Fim da segunda rodada: Da mesma forma, o jogador que se livrar de todas as suas cartas recebe **UM PONTO!**

Caso o jogador vencedor da segunda rodada também tenha vencido a primeira e esteja, portanto, com dois pontos, ele será o vencedor da partida! Caso haja dois jogadores com um ponto cada, deverá acontecer uma terceira rodada!

TERCEIRA RODADA

Para a terceira rodada a preparação é igual às anteriores, porém os jogadores têm duas opções para continuar jogando:

OPÇÃO 1: pegar os seus apelidos e acrescentar uma procedência! Portanto agora os apelidos terão três palavras (mesa amarela italiana, cabana velha pantaneira, chapéu grande mineiro, fantasma assustador do Azerbaijão etc.).

OPÇÃO 2: adicionar um gesto ao apelido da segunda rodada (por exemplo, levantar da cadeira enquanto diz “mesa amarela”, colocar o dedo no nariz enquanto diz “cabana velha”, imitar o Usain Bolt enquanto diz “chapéu grande” etc.)

Tudo mais segue como nas demais rodadas, porém o vencedor dessa ganha **DOIS PONTOS!** Após a terceira rodada, o jogador com a maior quantidade de pontos é declarado o **VENCEDOR DA PARTIDA!**

CARTAS DUPLAS

Algumas cartas em Telma possuem dois símbolos. Nesse caso, qualquer um dos símbolos é válido para iniciar uma contenda.

Se um jogador revela uma carta dupla e os dois símbolos já foram revelados na mesa, inicia-se uma contenda a três!

Qualquer um dos dois jogadores que têm um dos símbolos repetidos pode tentar falar o apelido do jogador que revelou a carta dupla. Ao mesmo tempo, o jogador que abriu a carta dupla pode tentar falar o apelido de qualquer um dos outros dois jogadores. Da mesma forma, aquele que tiver o apelido corretamente dito primeiro leva todas as cartas da mesa.

O SURTO

A carta que contém o desenho da Telma é “O SURTO”! Quando ela é revelada, inicia-se uma **contenda múltipla**, da qual TODOS os jogadores participam. Aí é bagunça mesmo: QUALQUER UM pode dizer o apelido de QUALQUER UM! Da mesma forma, o dono do primeiro apelido dito corretamente leva todas as cartas já reveladas.

EMPATE NA CONTENDA

Se todos os jogadores chegarem ao consenso de que houve um empate numa **contenda** - ou seja, se todos concordarem que os **apelidos** foram ditos ao mesmo tempo -, os jogadores que participaram do empate dividem igualmente entre si as cartas reveladas. Se na divisão sobrar uma carta, ela deve ser deixada no centro da mesa com a face virada para cima, e será levada pelo próximo jogador a perder uma **contenda**.

*Para partidas com 9 ou mais jogadores
e mais variações visite www.tamandua jogos.com.br*