

Regras do Jogo

COMPONENTES

- Tabuleiro
- Peões
- 5 marcadores
(Ex: moedas, feijões, etc)
- Cartas (3 categorias: Ensaios, Conceitos e Charadas)

OBJETIVO

Ser o primeiro a chegar na casa final do tabuleiro.

PREPARAÇÃO

- Embaralhe as cartas de todos os baralhos.
- Coloque as 5 marcadores ao lado do tabuleiro.
- Cada jogador escolhe um peão e posiciona na casa “INÍCIO”.

COMO JOGAR

1. Os jogadores decidem entre si quem começará o jogo. A ordem de jogo deve seguir o sentido horário.
2. O jogador da vez é o mediador, responsável por pegar uma carta e anunciar sua categoria (Ensaios, Conceitos ou Charadas).

Se a carta for “Charadas”:

- O jogador tem uma única chance para acertar.
- Se acertar: avança 1 casa. O mediador não se move.
- Se errar: volta 1 casa. O mediador avança 1 casa.

Se a carta for “Ensaios” ou “Conceitos”:

- O jogador à esquerda do mediador escolhe um número de 1 a 5 e coloca um marcador nesse número no tabuleiro.
- O mediador lê a dica correspondente.
- Após ouvir a dica, o jogador pode:
 - Dar um palpite, ou
 - Passar a vez.
- Se acertar:
 - O mediador recolhe os marcadores.
 - Ambos avançam seus peões conforme a pontuação (veja a seção “Pontuação” a seguir).
 - O jogador que acertou se torna o novo mediador.
- Se errar:
 - O próximo jogador à esquerda repete o processo (escolhe um número livre, ouve a dica e tenta acertar).
 - Não há penalidade por erro.

Regras do Jogo

PONTUAÇÃO

- Cada carta vale 5 pontos.
- Os pontos são divididos da seguinte forma:
 - Mediador: ganha 1 ponto por dica revelada (basta contar os marcadores no tabuleiro).
 - Jogador que acertar: ganha 1 ponto por dica não revelada (marcadores ainda fora do tabuleiro).

Ambos avançam seus peões o número de casas equivalente aos pontos.

Exemplo: Se a carta foi descoberta na 3^a dica:

- Mediador: avança 3 casas.
- Jogador: avança 2 casas ($5 - 3$).

Se as 5 dicas forem reveladas sem acerto:

- O mediador ganha os 5 pontos sozinho.
- A última dica ainda deve ser lida, pois pode conter uma instrução.

INSTRUÇÕES ESPECIAIS NAS CARTAS

Algumas cartas possuem instruções no lugar das dicas. As principais são:

- Perca sua vez: o jogador não pode dar palpite e passa a vez.
- Avance ou volte X casas: o jogador move seu peão, mas perde o direito ao palpite.
- Escolha um jogador para avançar ou voltar X casas: não pode escolher a si mesmo e também perde o direito ao palpite.

REGRAS IMPORTANTES

- Um jogador não pode responder pelo outro. Se fizer isso, ambos voltam 2 casas.
- Cada jogador só pode dar um palpite por rodada, sempre após escolher a dica e ouvir sua leitura.

MODO EQUIPE

- O jogo pode ser jogado em equipes, cada uma com um peão.
- Cada equipe escolhe um líder, responsável por ler as dicas quando forem mediadores e por dar os palpites da equipe.
- Os membros podem discutir entre si, mas só o líder fala.