

COMO JOGAR!

Passa o Desenho

IDEAL PARA
FAMÍLIAS
E GRUPOS

IDADE +8
4-8 JOGADORES

Bem-vindo ao
PASSA O DESENHO.
A versão em desenhos
do jogo clássico
"Telefone Avariado".
É um jogo onde desenas
as palavras que leste e adivinhas
os desenhos que viste.



OBJECTIVO

Rir e divertir-se com os amigos e a família.
E quem sabe até descobres que tens
imenso jeito para desenhar!

PREPARAÇÃO

1. Coloca a **caixa das cartas**, a **ampulheta**, os **panos de limpeza** e o **dado** no centro da mesa.
2. Decide que cartas vão usar "**ESTE LADO**" ou "**AQUELE LADO**" (não há diferença entre os lados).
3. Cada jogador escolhe um **livro de desenhos**, um **marcador** e uma **carta**.
4. Escreve o teu nome na frente do teu livro de desenhos e memoriza a cor das argolas do teu livro.



**AGORA A BRINCADEIRA
PODE COMEÇAR.**

CONTEÚDO:

142 cartas + 8 marcadores* + 8 panos de limpeza + 1 ampulheta
+ 1 folheto de regras + 1 dado + 8 livros de desenho reutilizáveis*.

* veja no verso a melhor maneira de cuidar dos marcadores e dos livros.



1 ESCOLHER AS PALAVRAS

No início da ronda, um dos jogadores lança o dado. O número do dado mostra qual é a palavra escolhida em cada uma das cartas. SECRETAMENTE, cada jogador escreve a sua palavra no seu livro. Ninguém pode revelar qual é!



NOTA: Se o número que foi rolado no dado, coincidir com um traço branco, o jogador pode inventar uma palavra qualquer. Se for uma palavra sublinhada, o jogador escolhe uma palavra(s) dessa categoria. ex: Programas da TV, escolhe um nome de um programa qualquer.



Se me vires na base da carta, podes escolher uma palavra qualquer da carta.

2 NÚMERO DE JOGADORES?

PAR:
4, 6 OR 8

IMPAR:
5 OR 7

Abre o teu livro na página 1 e prepara-te para a desenhar. Lê agora o passo 3 das regras.

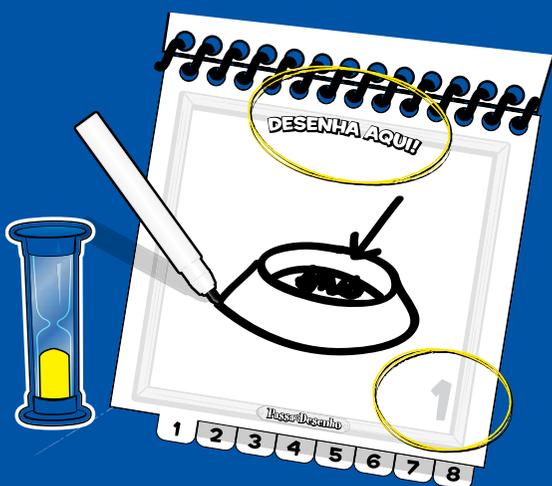
Abre o teu livro na página 1 e...
...PASSA O TEU LIVRO PARA O JOGADOR À TUA ESQUERDA.
Esse jogador vê a tua PALAVRA SECRETA e prepara-se para a desenhar. Lê agora o passo 3 das regras.

PORQUE TENHO QUE FAZER ISTO?

Deste modo, independentemente do número de jogadores, a última página é onde se escreve o palpite e não um desenho.

3 DESENHAR

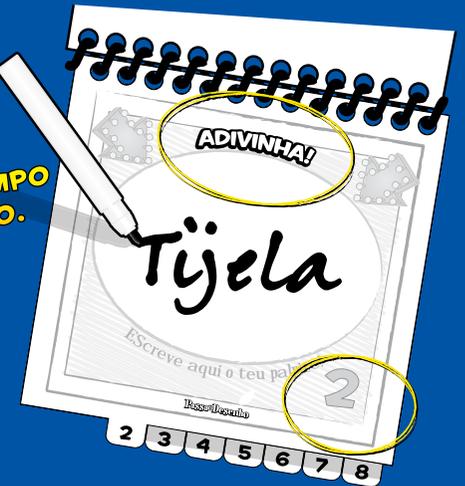
Todos os jogadores estão agora na página 1 "DESENHA AQUI!". Vira a ampulheta. Têm agora 60 segundos para secretamente desenharem a palavra(s). Quando o tempo terminar, vira para a página 2 (para esconder o teu desenho) e passa o livro aberto para o jogador à tua esquerda.



4 ADIVINHAR

Agora todos os jogadores estão na página 2 "ADIVINHA!". Cada jogador vira para a página anterior e vê (secretamente) o desenho. Depois volta à página 2 e escreve qual é o seu palpite. Depois de escrever, vira para a página seguinte e passa o livro aberto para o jogador à sua esquerda.

NESTE PASSO, O CONTADOR DE TEMPO NÃO É NECESSÁRIO.



5 RONDA APÓS RONDA, FAZEM O MESMO...

Vira ampulheta... e todos voltam a desenhar, adivinhar e passar até receberem de volta o seu próprio livro. Todos os livros devem terminar com um palpite escrito.



6 E AGORA... A REVELAÇÃO!

Agora, que todos os jogadores têm os seu livro de volta, é altura para a grande revelação. Cada jogador, à vez, mostra o seu livro e como se chegou através de desenhos, da palavra(s) inicial até à palavra(s) final.



HA! HA!
HA! HA!



QUANDO DESENHAS...
... nada de letras e números.
Nada de páginas em branco.
E faz o melhor que pudes.

QUANDO ADIVINHAS...
... não te limites a colocar um ponto de interrogação ou deixar a página em branco. Qualquer palpite é válido... e divertido!



QUANDO TERMINAS...
... de desenhar ou escrever o teu palpite, vira imediatamente para a página seguinte e espera que os outros terminem.

FOSTE O VENCEDOR?
DIVERTISTE-TE?
BOM, ENTÃO QUER DIZER QUE GANHASTE :-)
MAS SE QUISERES PONTUAR O TEU JOGO, VÊ NA PÁGINA SEGUINTE COMO PODES FAZÊ-LO.

QUERES JOGAR OUTRA VEZ?
PARA JOGAR OUTRA VEZ...
...TODOS OS JOGADORES APAGAM AS PÁGINAS 1 À 8 E COLOCAM DE LADO AS CARTAS USADAS. E RECOMEÇAM OUTRA VEZ O DIVERTIMENTO!

PONTUAR

Se optaste por pontuar faz assim:

- Cada jogador usa a folha de pontuação do seu livro de desenhos.
- O jogo dura 3 Rondas.
- Depois de 3 Rondas, soma os teus pontos.
- O jogador com mais pontos...
.... bom, tu sabes :-)

COMO PONTUAR (MODO AMIGÁVEL)

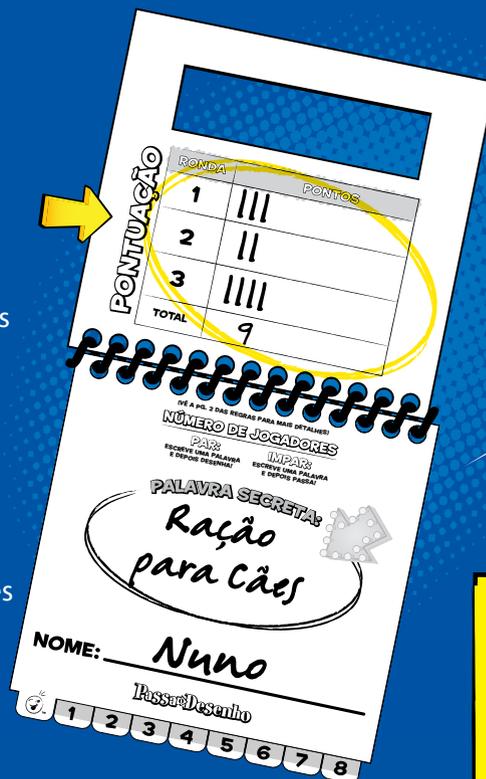
No fim do jogo, depois de revelares o teu livro de desenhos:

1. Dá 1 ponto ao jogador que tenha feito o desenho que mais gostas no teu livro.
2. Dá 1 ponto ao jogador que tenha feito o palpite mais divertido no teu livro.
3. Ganha 1 ponto se o último palpite do teu livro é igual à tua palavra secreta.

COMO PONTUAR (MODO COMPETITIVO)

No fim do jogo, depois de revelares o teu livro de desenhos:

1. Ganha 1 ponto o jogador que conseguiu ter um palpite certo quando comparado com a palavra(s) anterior.
2. Ganha 1 ponto o jogador cujo desenho permitiu obter um palpite correcto.
3. Ganha 1 ponto se o último palpite do teu livro é igual à tua palavra secreta.



IDEIAS PARA MUDARES O JOGO!

1. Troca de lugar com alguém ou muda de direcção a passar o livro.
2. Desenha com a tua mão menos dominante.
3. Cria as tuas próprias cartas para as tuas festas.
4. Se jogares com jogadores mais novos, eles podem escolher qualquer palavra de ambos os lados da carta.

MARCADORES E LIVROS

Certifica-te que os livros são completamente apagados e limpos antes de os guardares na caixa. Isto porque as páginas podem ficar coladas e a tinta fazer manchas nos livros.

Tapa os marcadores depois de os usares. Se os marcadores secarem, podes usares marcadores que usem tinta não permanente e que permitam limpar.

Os marcadores podem sujar tecidos. Protege a área onde desenhas de modo a não manchar roupa, móveis e outras superfícies. Afasta-os dos olhos e pele.

Qualquer dúvida ou sugestão sobre as regras ou qualquer outro assunto sobre este jogo, basta enviar-nos um email para:

info@mesaboardgames.pt



MESAboardgames®