

WIKI

REF: 2760

COMO JOGAR:

Um jogo de desenho e mímica para divertir toda a família. Sorteie uma carta e passe a informação para seu parceiro através de mímica ou desenho, de acordo com a roleta. Vence aquele que se expressar rápido e melhor!

ATENÇÃO: Para jogar você precisará de lápis ou caneta para desenhar um relógio para marcar o tempo.

MODO DE JOGAR: Divida os integrantes em duplas ou até 2 grupos de pelo menos 4 participantes cada. Cada dupla ou grupo escolhe a cor de peão e o coloca no campo "INICIO" do tabuleiro. Um dos participantes embaralha todas as cartas e coloca com a face impressa para baixo, fazendo um monte sobre o tabuleiro. Em seguida, sorteia-se a ordem do jogo. A primeira dupla escolhe um dos integrantes para adivinhar e o outro para passar a informação. Se for um grupo, dos integrantes passa a informação e os outros adivinham. Decidido isso, o integrante que passará a informação pega uma carta do monte sem que seu parceiro veja, lê seu conteúdo e a coloca à sua frente com o lado impresso virado para baixo. Em seguida, gira a roleta para ver como ele passará a informação para o parceiro: se desenhado ou se expressando através de mímica, de acordo com o sorteado (na roleta há o campo "LIVRE", onde o participante escolhe se quer desenhar ou fazer mímica para o parceiro adivinhar a palavra, de acordo com o que julgar mais conveniente). Com a informação a ser passada, o adversário, em pose do relógio, começa a contar o tempo, previamente combinado entre os participantes, dizendo: "VALENDO". Sendo assim, o participante tem somente o tempo estipulado para adivinhar o que o outro quer passar, sendo que a informação não pode, de alguma forma alguma ser passada com palavras. No caso do desenho, somente desenhos; no caso de mímica, somente mímicas. Ao final do tempo, o adversário encarregado de marcar o tempo, diz: "FIM" e, se a dupla ou grupo conseguir adivinhar a palavra descrita na carta, andam uma casa, caso não consigam, permanecem na mesma casa. Ao término dessa jogada, o processo se inicia pela dupla adversaria e prossegue ate o final do tabuleiro. Vence a dupla ou grupo que primeiro conseguir dar volta no tabuleiro.

IMPORTANTE: Se os jogadores não tiverem como marcar o tempo ou não quiserem, podem estabelecer números de tentativas por jogada para cada situação e, se ao final das tentativas permitidas não conseguirem adivinhar a palavra, passam a vez para próxima dupla e assim sucessivamente.

Para facilitar a brincadeira, os participantes podem optar por dar dicas, ou seja, dizer se a palavra descrita na carteira na carta e um dito popular, um animal, uma fruta ou um objeto, mas isso é opcional. Ao final dos blocos de desenhos, você poderá utilizar folhas de rascunho para continuar a brincadeira.

BOM DIVERTIMENTO.

