

O JOGO DO DICIONÁRIO ACADEMIA

REGRA



Idade: a partir de 10 anos

Participantes: 2 ou mais

Componentes

1 tabuleiro

395 cartas com palavras

1 bloco com folhas de definições

6 peões

Lápis ou caneta providenciados pelos participantes

Como será brincar com palavras sem saber seus significados? **Academia** lança este desafio. Vamos lá, leia toda a regra com atenção e divirta-se!

Objetivo

Identificar e escrever o significado real das palavras, blefando sempre que não souber, para chegar primeiro ao final do tabuleiro e, assim, vencer o jogo.

Preparação

Cada jogador recebe uma folha de definição, escolhe um peão e coloca-o na casa "Saída" do tabuleiro.

Em comum acordo, os participantes escolhem um jogador para ser o líder da primeira rodada.

Como Jogar

Se você foi escolhido como líder, embaralhe as cartas com palavras e recolha-as na caixa. A seguir, retire uma carta do monte sem mostrar seu conteúdo aos outros jogadores.

Aconselhamos usar a tampa da caixa do produto como anteparo.

Escolha 1 das 5 palavras da carta e leia-a em voz alta, soletrando-a, se necessário. (Para tornar o jogo mais dinâmico, você poderá escolher a palavra sem olhar o seu significado no verso).

Os demais jogadores, então, deverão escrever a palavra escolhida no campo "Palavra" da folha de definição.

Cada jogador pode optar por uma das seguintes formas:

1. Sabendo o significado, escrevê-lo corretamente.
2. Não sabendo o significado, procurar blefar com os adversários, criando uma definição enganosa.

Enquanto os jogadores respondem, você anota a resposta correta na sua folha de definição e recoloca a carta no fim do monte.

Assim que todos terminarem de responder, você recolhe as folhas de definições, juntando-as com a sua. Para facilitar, anote em cada uma delas: A, B, C e assim sucessivamente. Depois leia as respostas em voz alta, inclusive a que você copiou. (Você pode disfarçar a voz ao ler as respostas, para que os outros jogadores não percebam qual é a definição correta.)

Você pode ler quantas vezes forem necessárias cada uma das respostas, sem identificar o seu autor, apenas anunciando a letra que anotou.

Sempre seguindo o sentido horário do jogo, solicite a cada jogador que diga qual a definição que julga ser a correta. Anote a pontuação (votos) dada na folha de definição do jogador que recebeu o voto.

Após todos terem votado, você revela qual é o significado real da palavra, diz qual é o total de pontos de cada jogador e pede a cada um que mova seu peão de acordo com seu resultado.

PONTUAÇÃO

1 ponto: para cada voto que a definição do jogador receber.

2 pontos: para cada jogador que escolheu o significado correto.

3 pontos: para cada jogador escrever a definição igual ou muito próxima da real.

3 pontos: para o líder, se nenhum jogador tiver escolhido o significado correto.

Atenção:

O jogador que votar na sua própria definição, para enganar os adversários, não receberá nenhum ponto.

Observações:

1) Se, como líder, você receber **uma definição** muito próxima da correta, não a leia em voz alta: coloque-a de lado para lê-la no final da rodada e confira 3 pontos automaticamente ao jogador (este jogador não participa da votação).

2) Se, como líder, você receber **mais de uma definição** próxima da real, cancele a rodada e escolha uma nova carta, atribuindo, porém, 3 pontos para cada um dos jogadores que deram as definições corretas.

3) Se houver apenas 3 ou 4 jogadores, além do significado correto (verso da carta), você, como líder, deverá apresentar uma definição enganosa, para ocorrer maior chance de blefe. Se todos os jogadores votarem na sua definição enganosa, você receberá somente 3 pontos (por ninguém ter acertado o significado real), deixando, portanto, de receber 1 ponto por voto que poderia ser dado para sua definição correta.

Ao terminar a rodada, passe a sua vez de líder para o jogador que está à sua esquerda, que procederá da mesma forma que você.

Fim do jogo

O jogo termina quando um dos participantes chega ao final do tabuleiro.

Vencedor

Vence o primeiro a chegar ao final do tabuleiro.

DICAS

- É importante que os jogadores escrevam com letra legível para que o líder não tenha dificuldades de entender sua letra e assim evitar confusões.
- O líder deve ler para si e tentar entender todas as definições antes de ler em voz alta.
- O líder pode colocar a tampa da caixa do jogo à sua frente, fazendo uma proteção para que os outros jogadores não reconheçam as respostas dos demais jogadores.

REGRA PARA 2 JOGADORES

Se houver somente 2 jogadores, um escolhe qualquer uma das 5 palavras da carta e a lê em voz alta. Em seguida, lê todas as 5 definições que estão no verso da carta. O outro jogador deverá, então, adivinhar qual é a definição correta. Se acertar, ganha 2 pontos, movendo com seu peão 2 casas. Se errar a resposta, o líder ganha 1 ponto e move seu peão uma casa à frente.

Caso haja mais de 6 jogadores, podem ser formadas duplas ou equipes para jogar. Cada dupla ou equipe escrevem uma única definição. As regras do jogo continuam a mesma.

BOM DIVERTIMENTO!

GROW JOGOS E BRINQUEDOS S.A.
RUA CARLOS AYRES, 542 - G5 CEP 09860-065
SÃO BERNARDO DO CAMPO - S. PAULO - BRASIL
Tel.: (011) 4393-3003
email: sac@grow.com.br
www.grow.com.br

