



# IMAGEM & AÇÃO

## REGRA

**IDADE: A PARTIR DE 10 ANOS**  
**PARTICIPANTES: 4 OU MAIS JOGADORES,**  
**DIVIDIDOS EM 2, 3 OU 4 EQUIPES.**

### COMPONENTES

1 tabuleiro  
1 ampulheta  
198 cartas  
4 peões  
1 dado  
1 dado de desafio

### OBJETIVO

Levar o peão até a última casa **TODOS JOGAM** e ser a primeira equipe a adivinhar a palavra.

### TABULEIRO

O tabuleiro vem marcado com letras que representam diferentes categorias de palavras. São seis as categorias possíveis:

**P** - pessoa, lugar ou animal - incluindo suas partes e características.

**O** - objeto - coisas que possam ser vistas ou tocadas.

**A** - ação - verbos ou expressões que designam uma ação.

**D** - difícil - palavras difíceis, de qualquer categoria.

**L** - lazer - títulos de filmes, livros, jogos, esportes, artistas, etc.

**T** - todos jogam - palavras de qualquer uma das categorias.

### PREPARAÇÃO

• Os jogadores devem ser divididos em equipes - no mínimo duas e no máximo quatro. Não há limite de jogadores para cada equipe.

Obs.: O jogo fica mais rápido e mais emocionante se houver menos equipes e mais jogadores por equipe. Uma das equipes pode ficar com um jogador a

mais, se houver número ímpar de jogadores.

- As cartas devem ser embaralhadas, recolocadas no berço plástico e colocadas no centro da mesa. Devem-se providenciar lápis e papel para todas as equipes.

- Cada equipe escolhe um peão e o coloca no início do tabuleiro. Em seguida, segundo um critério qualquer, as equipes devem estabelecer quais os jogadores que serão os primeiros a desenhar e qual a ordem de rodízio, para que, a cada vez de jogar, cada equipe vá alternando seus jogadores na posição de desenhista.

- Cada equipe joga o dado uma vez, e quem tirar o número mais alto começa o jogo.

## O JOGO

**PRIMEIRA RODADA:** O desenhista da primeira equipe joga o dado para saber quantas casas seu peão deve avançar. Em seguida, compra a primeira carta e, sem que ninguém veja seu conteúdo, olha a palavra ou expressão da categoria correspondente à posição do seu peão no tabuleiro. Então a ampulheta é virada e ele começa a desenhar para os jogadores da sua equipe, tentando fazer com que eles adivinhem qual a palavra em questão.

O jogador continua desenhando e seus parceiros continuam propondo palavras até que alguém diga a palavra certa, ou até que se esgote o tempo da ampulheta.

Se a equipe conseguir adivinhar a palavra, ela continua a jogar, lançando o dado, avançando o peão o número de casas respectivas, fazendo um

rodízio de desenhistas, pegando uma nova carta e desenhando.

Se a palavra não for adivinhada, o dado e a jogada passam para a próxima equipe à esquerda, que procederá da mesma maneira: joga o dado para fazer seu peão avançar no tabuleiro e compra uma carta.

O jogo prossegue desse modo até que seja a vez da primeira equipe novamente.

**RODADAS SEGUINTE:** A partir desse momento, sempre que uma equipe receber o dado, ela começa sua vez de jogar comprando uma nova carta e desenhando a palavra pertencente à categoria em que estiver seu peão no momento.

O dado só será lançado para mover um peão quando uma palavra for adivinhada.

## IMPORTANTE:

- **O desenhista não pode usar comunicação física ou verbal, por menor que seja.**

- **Não é permitido usar letras ou números.**

- **Cada vez que uma equipe precisar desenhar, ela deve fazer um rodízio na posição de desenhista.**

- **Um ou mais peões podem ocupar uma mesma casa ao mesmo tempo.**

- **O desenhista deve sempre observar se a palavra sorteada vem com um asterisco. Em caso positivo, a rodada é considerada como TODOS JOGAM.**

## TODOS JOGAM

Quando o peão de alguma equipe cair na casa TODOS JOGAM, o seu desenhista pega uma carta e a mostra aos desenhistas das outras equipes.

Então, cada desenhista, ao mesmo tempo que os outros, tentará transmitir a palavra à sua própria equipe.

### **Possíveis resultados de uma rodada TODOS JOGAM:**

- Uma das equipes adivinha a palavra primeiro: essa equipe ganha a posse do dado, lança-o e pega uma nova carta.

- Duas ou mais equipes adivinham a palavra ao mesmo tempo: compra-se uma nova carta e repete-se a rodada  
**TODOS JOGAM.**

- Ninguém acerta a palavra: a equipe seguinte compra uma nova carta, sem lançar o dado.

A categoria da palavra a ser desenhada é equivalente à casa onde seu peão já se encontrava.

### **VENCEDOR**

Para ganhar o jogo, uma equipe precisa levar seu peão até a última casa  
**TODOS JOGAM** e ser a primeira a adivinhar a palavra.

Não é necessário obter o número exato de pontos no dado para entrar na última casa do tabuleiro. Se a equipe que estiver na última casa do tabuleiro não conseguir adivinhar a palavra em primeiro lugar, perderá a posse do dado. A partir daí, para vencer, precisará recuperar a posse do dado. Isso pode acontecer de duas maneiras: adivinhando uma palavra numa próxima rodada **TODOS JOGAM** ou esperando até a sua próxima vez de jogar. Quando recuperar o dado, deverá adivinhar a palavra e só então vencerá o jogo. Enquanto essa equipe aguarda sua chance de vencer, as outras poderão alcançá-la, e a disputa ficará ainda mais emocionante.

### **IMPORTANTE:**

Antes de iniciar a partida, os jogadores devem combinar qual o grau de precisão que se deve levar em conta para considerar uma palavra correta.

Por exemplo:

"Setor" vale como "departamento"?

"Autódromo" vale como "pista de corrida"?

"Einstein" vale como "Albert Eistein"?

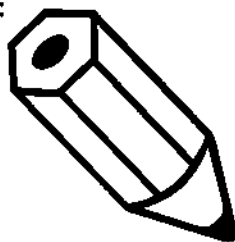
Uma vez combinados os critérios, todos deverão manter-se fiéis a eles pelo restante da partida, usando-os para qualquer situação duvidosa.

### **DADO DE DESAFIO**

Antes do início do jogo, os jogadores devem decidir se irão jogar usando o dado de desafio.

Se optarem por usar este dado, antes de começar a desenhar, o jogador deve lançar o dado de desafio e observar qual será o desafio:

### **OPÇÕES:**



### **LÁPIS:**

Nenhum desafio: jogo tradicional.



### **MÃO OPOSTA:**

Se o jogador for destro, deve desenhar

usando a mão esquerda.

Se o jogador for canhoto, deve desenhar usando a mão direita.



### **OLHOS FECHADOS:**

O jogador deve desenhar com os olhos fechados. Se abrir os olhos por qualquer motivo, sua equipe perde a vez.

Obs.: O jogador pode desenhar olhando para cima.



### **DUAS FIGURAS:**

O jogador deve desenhar duas figuras. A primeira sobre a categoria em que está o peão da sua equipe. A segunda é à sua escolha: qualquer outra categoria da carta que tem em sua mão.

Se estiver na categoria TODOS JOGAM, é o jogador da vez que escolhe qual será a categoria da segunda figura a ser desenhada, de acordo com a carta que tem em sua mão.

As figuras pode ser desenhadas em qualquer ordem.

### **SEM TIRAR O LÁPIS DO PAPEL:**

Depois de iniciar o desenho, o jogador não pode mais tirar o lápis do papel. Se levantar o lápis por qualquer motivo, sua equipe perde a vez.

## **BOM DIVERTIMENTO!**



**GROW JOGOS E BRINQUEDOS**  
**RUA VICENTE LEPORACE, 125**  
**CEP 09860-135**  
**SÃO BERNARDO DO CAMPO**  
**S. PAULO - BRASIL**

