



COMO JOGAR

cartasradioativas.epizy.com

Para começar

Esse é um jogo em que, quem ganhar ou quem perder, nem quem ganhar nem perder, vai ganhar ou perder.

Brincadeiras à parte, você pode jogar com os amigos, inimigos, família, mendigos, etc., só não recomendo jogar com os sogros e com a vovó - mentira, joga com eles sim!

Cartas Radioativas pode ser jogado entre 2 a 267 pessoas (não sei o que acontece se tiver mais gente do que isso, eu não me arriscaria).

Aqui estão algumas formas de jogar e regras alternativas que eu encontrei por aí. Escolha a(s) melhor(es) para vocês.

Preparação

1. Separe as cartas entre brancas e pretas.
2. Cada jogador recebe 10 cartas brancas.

Só isso?! Sim, só isso.

Jogo básico (3 a 267 pessoas)

1. Escolha o jogador da rodada (como quiser, mais alto, mais baixo, quem cagou por último, o mais feio...);
2. O jogador da rodada pega uma carta preta e a lê em voz alta para todos;
3. Cada um dos outros jogadores escolhe uma carta branca da sua mão, que ele achar que melhor se encaixe na lacuna da carta preta e coloca na mesa, virada para baixo (a carta, não a mesa);
4. O jogador da rodada embaralha as cartas brancas jogadas e começa a lê-las. A cada carta branca ele deve ler a carta preta primeiro, preenchendo a lacuna com o texto da carta branca;
5. Após ler todas as cartas o jogador da rodada escolhe a melhor ou mais engraçada;
6. O jogador da carta escolhida se anuncia e ganha 1 ponto (ou 10, ou 10.000, vocês escolhem). Uma forma de marcar os pontos é o ganhador ficar com a carta preta;
7. As cartas brancas são devolvidas para o deck de cartas ou deck de descarte e cada jogador pega uma nova carta branca (todos devem ter 10 cartas brancas sempre, SEMPRE... menos quando acabarem de jogar uma carta na mesa, claro);

Quem ganha o jogo? Ué, vocês já não ganharam boas horas de diversão?! Ok, se preferirem, quando cansarem, quando acabar a bebida ou após um número determinado de rodadas (200 por exemplo), quem tiver mais pontos ganha.

Jogo do acordo (2 a 3 pessoas)

Igual ao jogo básico, mas sem o jogador da rodada.

1. Alternadamente, um dos jogadores tira uma carta preta e a lê em voz alta para o(s) outro(s);
2. Cada jogador escolhe a melhor carta branca da sua mão
3. Os jogadores decidem em conjunto qual a melhor / mais engraçada carta

Tirando a briga quando cada um achar que a sua carta é a melhor, o resto segue do mesmo jeito.

Uma forma de definir o vencedor é escolher a carta que rendeu mais risada.

Jogo das cartas numeradas (2 pessoas)

1. Assim como o jogo básico, vocês precisam decidir o jogador da rodada;
2. O jogador da rodada pega uma carta preta e a lê em voz alta para o outro;
3. O outro jogador escolhe as 3 melhores cartas brancas da sua mão, atribuiu uma nota para elas e entrega para o jogador da rodada;
4. O jogador da rodada decide qual a melhor / mais engraçada carta;
5. O outro jogador anuncia a nota da carta escolhida e ganha os pontos dela;

Se você desconfia do adversário, peça para ele escrever num papel as notas e a primeira palavra das cartas escolhidas.

Vocês também podem escolher, ao invés de 3, 2 cartas, ou 4.

Jogo do match (2 pessoas)

1. Assim como o jogo básico, vocês precisam decidir o jogador da rodada;
2. O jogador da rodada pega uma carta preta e a lê em voz alta para o outro;
3. O outro jogador escolhe a melhor carta branca da sua mão e coloca virada para baixo na mesa;
4. O jogador da rodada escolhe 2 cartas brancas aleatórias da mão do outro jogador e embaralha com a carta escolhida;
5. O jogador da rodada decide qual a melhor / mais engraçada carta;
6. O outro jogador anuncia se a carta escolhida foi a carta que ele também escolheu. Se sim, que lindo, ele ganha 1 ponto, caso contrário o jogador da rodada que ganha;

Como também se trata de honestidade, se preferir, escrevam num papel a primeira palavra da carta escolhida.

Uma alternativa para esse jogo é, ao invés do jogador da rodada escolher 2 cartas, o jogador das cartas brancas só escolhe uma das cartas, sem abaixá-la na mesa e mostra todas as cartas para o jogador da rodada que deverá dizer qual foi a escolhida, caso acerte ele ganha 10

pontos, caso contrário ele continua chutando, mas agora, valendo 9 pontos, 8 pontos e assim por diante.

Jogo com um fantasma (2 a 3 pessoas)

Parecido com o jogo básico, mas com um fantasma!

A diferença aqui é que vocês devem separar 10 cartas brancas para o jogador fantasma.

1. Assim como o jogo básico, vocês precisam decidir o jogador da rodada;
2. O jogador da rodada pega uma carta preta e a lê em voz alta;
3. O(s) outro(s) jogador(es) escolhe(m) a melhor carta branca da sua mão e coloca ela virada para baixo na mesa;
4. O jogador da rodada escolhe 2 cartas brancas aleatórias da mão do fantasma;
5. O jogador da rodada decide qual a melhor / mais engraçada carta;
6. Se a carta escolhida foi do fantasma, ele ganha;
7. Não se esqueçam de repor as cartas brancas do fantasma;

Se quiserem dificultar um pouco as coisas vocês podem, ao invés de 2 cartas, pegar 3 ou 4 do fantasma.

Você们 podem sempre nomear o fantasma com o nome daquele amigo vacilão que faltou, ou o de quem vocês quiserem.

Dança das Cadeiras

Essa é uma expansão do jogo, com cartas que podem mudar o rumo da jogatina!

Para jogar com essa expansão, você deve primeiro imprimir as cartas da categoria Dança das Cadeiras.

1. Embaralhe as cartas Dança das Cadeiras junto com as cartas pretas;
2. Comece a jogar normalmente;
3. Sempre que o jogador da rodada tirar uma Carta Mandona ele deve lê-la em voz alta e seguir os seus comandos.

As cartas Dança das Cadeiras podem somar pontos aos jogadores ou somente dar instruções. Nesse último caso, elas podem ou não voltar para a pilha de cartas pretas, vocês decidem.

Contra a Parede

Essa é mais uma expansão do jogo, sugestão de um usuário anônimo. Anônimo, muito obrigado!

Para jogar com essa expansão, você deve primeiro imprimir as cartas da categoria Contra a Parede.

1. Embaralhe as cartas Contra a Parede junto com as cartas pretas;
2. Comece a jogar normalmente;
3. Sempre que o jogador da rodada tirar uma carta Contra a Parede ele deve lê-la em voz alta e realizar sua ação para poder ganhar a carta;

4. Depois de realizar a ação a rodada continua para o próximo jogador;
5. Se os outros jogadores disserem que a ação foi realizada com sucesso, o jogador fica com a carta preta, marcando o ponto. Caso contrário (decidam entre vocês), o jogador pode perder uma carta preta ou somente deixar de ganhar o ponto.

As cartas Contra a Parede são cartas que desafiam os jogadores em ações difíceis, vergonhosas e vexatórias e, mesmo que a carta não peça, todos são livres para fotografar, filmar e postar as performances.

Observação

Algumas cartas pretas podem ter mais de uma lacuna, nesse caso, os jogadores devem comprar mais cartas brancas antes e jogar as cartas brancas na quantidade correspondente das lacunas da carta preta.

Exemplos:

- Uma carta preta com duas lacunas, cada jogador deve comprar mais uma carta branca e joga duas cartas;
- Uma carta preta com três lacunas, cada jogador deve comprar mais duas cartas e joga três cartas.

Uma dica para ajudar é cada jogador colocar a primeira carta em baixo e assim por diante.

Caso o jogador da rodada seja enrolado, vocês podem arrumar uns clipe de papel para agrupar as cartas de resposta e ajudar para que não saiam de ordem ou se misturem.

Regras alternativas

- Dica nos jogos de honestidade

Na hora de dizer qual foi a carta escolhida o jogador da rodada pode perguntar se a escolha foi por ser uma carta boba, ofensiva, engraçada, etc. As vezes um simples sorrisinho já ajuda.

- Porque não colocar uma bebidinha em jogo?!

Essa é simples, após algumas rodadas (5 por exemplo), quem perder, ou quem ganhar, bebe.

- Strip?!

Se tiver só em casal ou com uma galera mais liberal, vocês podem trocar a bebida aí de cima por um strip (tirar uma peça de roupa).

- Aposta de pontos

Se você acha que possui mais de uma carta branca que pode ganhar, você pode jogá-la, mas deve apostar um ponto seu (carta preta). Nesse caso, se você ganhar você recupera o seu ponto. Se você perder, quem ganhar leva o seu ponto.

- Final feliz

Também chamado de cerimônia oficial de encerramento. Quando forem finalizar o jogo, cada jogador pega mais 2 cartas brancas, escolhe 3 da mão e declama um poema com elas (pode ser uma historinha em tom dramático).

- Troca de pontos

Os jogadores podem trocar seus pontos por cartas brancas. Lembre-se que os jogadores SEMPRE têm que ter 10 cartas brancas na mão, ou seja, para cada carta branca resgatada uma carta deve ser devolvida.

- Fantasma

A cada jogada vocês põem uma carta branca extra, retirada aleatoriamente do deck, essa é a carta do fantasma. Se ele ganhar todos perdem! Não esqueçam de dar um nome pro fantasma.

- Democracia

Abaixo o jogador da rodada! Nessa regra não tem jogador da rodada, a melhor carta é escolhida democraticamente por votação.

- Ninguém ganha sozinho

O jogador da rodada elege as três melhores cartas. O jogador da primeira ganha 3 pontos, o da segunda 2 e o da terceira 1.

- O burrão

A qualquer momento os jogadores podem trocar uma carta branca que não entendam o significado. Não sem antes serem excruciantemente zoados e esclarecidos.

BOM JOGO!

cartasradioativas.epizy.com

