

Palavreando

Por Led Lima

3 – 6 jogadores 20 – 40 minutos

Prolixos e eloquentes de todo o mundo, ponham em prática suas habilidades formando as mais difíceis palavras. Qual indivíduo conseguirá rapidamente compor, provocar, manipular palavras para vencer o desafio dessa empreitada linguística? Destaque-se ou compartilhe a vitória. Prontos?

Componentes

21 cartas verdes

12 cartas amarelas

18 cartas vermelhas

20 tokens de erro

Preparação

Separe as cartas por suas respectivas cores e embaralhe cada baralho individualmente. A pilha de tokens deve estar próxima e junta em local acessível por todos.

Objetivo

Tenha menos fichas de erro descobrindo quais letras constam nas suas cartas através de dicas fornecida pelos outros jogadores por meio de palavras que contenham as devidas letras.

- 3 – 6 jogadores

Como Jogar

Esse é o modo um contra todos.

Recomenda-se que seja jogado em 3 rodadas.

Um jogador é o Adivinha e os outros são os Palavreandos.

1ª Tentativa - Um jogador irá comprar duas cartas verdes de modo a deixá-las abertas e visíveis para os outros jogadores, ou seja, exceto para ele. Cada um dos outros jogadores irá dizer uma única palavra que contenha as letras apresentadas nas duas cartas. Um por vez, em qualquer ordem.

Por exemplo: Letras: A e P; Palavras: Sapo, Áspero, Aspirina, Passado, Surpresa.

Assim que todos falarem, o Adivinha tenta 1 vez acertar quais são as letras.

Se o Adivinha acertar na primeira tentativa todas as letras, este comprará duas cartas vermelhas, escolherá uma e devolverá a outra para o fim do baralho vermelho. Esta carta será usada somente na próxima rodada desse Adivinha. Além disso, cada um dos Palavreandos ganharão um token de erro.

2ª Tentativa - Se o Adivinha acertar apenas uma carta ou nenhuma da 1ª tentativa, será ele informado de tal condição e lhe será aberta mais uma carta verde. Cada um dos Palavreandos irão dizer uma única palavra que contenha as letras apresentadas nas três cartas, podendo ser uma palavra nova ou não.

Por exemplo: Letras: A, P e O; Palavras: Sapo, Áspero, Passado, Apocalipse, Protagonismo.

Assim que todos falarem, o Adivinha tenta 1 vez acertar quais são as letras.

Se o Adivinha acertar na segunda tentativa todas as letras, este comprará duas cartas vermelhas, escolherá uma e devolverá a outra para o fim do baralho vermelho. Esta carta será usada somente na próxima rodada desse Adivinha.

Se na segunda tentativa ele não acertar todas as letras, as cartas lhe serão reveladas e ganhará um token de erro passando a vez a um novo jogador adquirindo novas letras.

Ao final do turno do jogador, descarte todas as cartas. Quando a pilha de compras chegar em 3 cartas ou menos

Atenção!!!

Se o Adivinha desejar, os Palavreandos deverão repetir suas palavras.

Os Palavreandos não poderão trocar ideias entre si.

Fim de jogo

O jogo termina se restar apenas 2 jogadores, antes ou até o final da 3ª rodada, ganhando aquele que possuir menos tokens de erro. Mantendo empate, compartilham a vitória.

- 6 – 10 jogadores

Como jogar

Esse é o modo em grupo.

Recomenda-se que seja jogado em 2 rodadas e em quantidade par de jogadores (3x3; 4x4; 5x5).

Na rodada, um jogador será escolhido do grupo para ser o Adivinha e o grupo oponente será o Palavreando. A cada novo turno do grupo deve-se escolher pessoa diferente dos turnos anteriores para ser o Advinha, de forma que uma rodada se completa quando todos dos dois grupos tiverem sido Adivinha uma vez.

Haverá a 1ª e 2ª tentativas da mesma forma que o modo um contra todos. Se na 2ª tentativa o Adivinha não acertou as letras, apenas ele receberá o Token de Erro. O mesmo acontece com o efeito da carta amarela, somente o Advinha tem o direito de devolver um Token de erro.

Se o Adivinha desejar utilizar uma carta vermelha, esta deverá lhe pertencer. Portanto, não é possível utilizar de outro jogador mesmo que esteja representando o grupo.

Nesse modo, no momento de adivinhar, o jogador escolhido não poderá receber dicas de seu grupo.

Fim de jogo

O jogo termina se restar apenas 1 jogador em um dos grupos ou se ao final da 2ª rodada, restando mais de um jogador nos grupos, ganha o grupo que possuir menos tokens de erro. Em caso de empate, ganha aquele que tiver mais pessoas. Mantendo empate, compartilham a vitória.

Tokens de erro

Ao cometer uma falha durante o jogo, o jogador ganhará um token de erro. Aquele que adquirir 3 tokens, imediatamente está fora do jogo.

Um jogador adquire um token de erro quando:

- O Adivinha não acertar todas as cartas no final da segunda tentativa.
- O grupo facilitar para o Adivinha fazendo-o acertar as letras com apenas duas cartas verdes.
- Aquele que der a dica e não contiver todas as letras na palavra.
- Qualquer jogador demorar mais de 2 minutos para falar, em caso de jogo com limite de tempo.
- Um Palavreando desejar não falar uma palavra ou não souber, ou seja, passar a sua vez.

Carta Verde

Cartas verdes contêm letras que são mais comuns no vocabulário brasileiro. As que possuem maior probabilidade, estão no baralho em dobro.

São exatamente elas: A, A, C, D, E, E, I, I, L, M, N, N, O, O, P, R, R, S, S, T, U.

Carta Vermelha

Cartas vermelhas são individuais e adquiridas quando um jogador acerta na 1ª ou na 2ª tentativa as letras da sua rodada. Duas serão compradas em que uma será escolhida e a outra irá para o fundo do baralho vermelho. A carta escolhida somente poderá ser utilizada na próxima vez do jogador.

Se um Adivinha desejar utilizar sua carta vermelha, antes de comprar suas duas cartas verdes, deverá ativar sua carta vermelha revelando seu conteúdo.

Essas cartas funcionam como limitadoras para quem é Palavreando, forçando-o a falar palavras apenas daquele gênero durante toda a rodada.

Por exemplo: Carta vermelha: Animal. Letras: R e O. Palavras: Pássaro, Ornitorrinco, Cachorro, Andorinha, Urso.

Atenção!!!

É possível falar Pássaro e Andorinha, pois esta é uma espécie daquela. Mas não poderia dizer Pássaro e Passarinho, por exemplo, pois são palavras derivadas com mesmo radical.

São 13 cartas diferentes e 1 delas se repete 6 vezes. Esta é a que será utilizada para adquirir uma carta amarela.

Atenção!!!

Não é possível utilizar mais de uma carta vermelha na mesma rodada.

Carta Amarela

Carta amarela é adquirida através de uma carta vermelha:



As cartas amarelas contêm letras que possuem menos frequência dentro do vocabulário brasileiro. Ela terá a função de substituir uma carta verde durante a rodada. Se o Adivinha acertar a carta amarela e a verde na primeira tentativa, será dado a ele o direito de devolver um Token de erro.

A rodada funcionará normalmente. 1ª tentativa, duas cartas (uma amarela e uma verde), 2ª tentativa, três cartas (a mesma amarela e verde da 1ª tentativa mais uma nova carta verde).

São exatamente elas: B, F, G, H, J, K, Q, V, W, X, Y, Z.

As cartas K, W e Y deverão ser retiradas no início da partida se ao menos uma pessoa se sentir prejudicada ao ter que utiliza-las no jogo.

Atenção!!!

Ganhará um Token de erro aquele que falar uma palavra que tiver o mesmo fonema da letra, mas não for ele. Por exemplo: Letras: S e Z. Palavra: Cuscuz. É escrito com Z, porém tem som de S.

Dúvidas frequentes

- Palavras entre a 1ª e a 2ª tentativa podem se repetir, mas não durante a mesma tentativa.
- Não é possível falar nomes que não sejam encontrados no vocabulário da linguagem brasileira. Por exemplo: Corpus, Arigatou, Whatever, Canis, Felis.
- Não é permitido escrever as palavras.
- Se necessário acrescente como regra uso de tempo limite de no máximo 2 minutos para cada lado da disputa.