

DICCIOPINTA^{OR}

DÓ QUE SE TRATA

Joga-se por equipas. Um membro de cada equipa deve, através de desenhos, fazer os possíveis para que os seus companheiros identifiquem de que palavra se trata, tudo isto no tempo limite de um minuto.

Vence a equipa que acabe primeiro o percurso do tabuleiro.

AS PALAVRAS

Há 360 cartões, com 1400 palavras no total. Cada um dos cartões contém 4 palavras, uma de cada categoria ou grupo

N: Nomes.

C.A.P.: Coisas, Animais ou Plantas.

A: Actividades

L: Luta

INSTRUÇÕES

Começa o jogo a equipa que obtenha a maior pontuação com o dado.

Sempre que mudar a vez de jogar, ou sempre que uma equipa identifica uma palavra, a equipa que tem a vez de jogar, atira o dado e avança tantas casas como pontos marca o dado. Um membro da equipa tirará então o primeiro cartão da caixa, e através de desenhos, fará os possíveis para que os seus companheiros identifiquem a palavra da categoria que marca a ficha no tabuleiro.

Alternadamente, todos os membros que formam a equipa devem explicar, com desenhos, aos seus companheiros, a palavra que corresponda.

Enquanto uma equipa não perde a vez, quer dizer, enquanto for identificando palavras, dentro do tempo limite de um minuto, pode continuar a atirar o dado e a avançar cada vez que acerte.

Se uma equipa não identificar uma palavra, passa a vez à equipa que está à sua direita.

Quando uma ficha cair na categoria de luta (L), todas as equipas terão direito a um desenhador, e vão fazer os possíveis por identificar a palavra primeiro que as outras equipas.

A equipa que primeiro identificou a palavra, é aquela que terá direito a ter a vez e portanto a avançar.

No caso de que nenhuma das equipas ganhe a luta, o jogo continua normalmente, passando a vez à equipa seguinte.

Só se pode entrar na última casa com a tirada de dados exacta, portanto, se sobrarem pontos, a ficha terá que retroceder tantas casas como os pontos que sobrarem.

Uma vez que se consegue chegar à última casa, já não se utiliza mais o dado, tendo no entanto, que ganhar a luta para poder ganhar o jogo.

O jogo só pode ser ganho quando uma equipa tem a sua vez de jogar, para isso, terá que conseguir a vez numa luta ou então aguardar pela sua vez.

NÚMERO DE JOGADORES

Pode ser qualquer número de jogadores de 3 a 16, formando-se sempre equipas equilibradas.



PUBLIJOGO, S. A.

Rua João Maria de Magalhães Ferraz, Porta A
Tlf: 926 29 74 - Fax: 926 29 74