Ludovic Gimet

NObjects

Regkas

Visão Geral

Um jogador deve desenhar um conceito sobre a mesa, usando apenas o dedo. Os outros jogadores tentam adivinhar o conceito representado pelo desenho imaginário.

Componentes

- **120 Cartas de Conceitos**

Cada carta apresenta 6 conceitos. A quantidade de pontinhos coloridos próximo ao número 1 e a cor dos números da frente e da escrita no verso indicam o grau de dificuldade das palavras:

- 30 cartas de conceitos fáceis *(verdes, 1 pontinho colorido)*

- 60 cartas de conceitos difíceis *(amarelas, 2 pontinhos coloridos)*

- 30 cartas de conceitos desafiadores *(vermelhas, 3 pontinhos coloridos)*

- **1 Dado de 6 Faces**

Preparação

Separe as cartas de conceitos por dificuldade. Embaralhe cada um dos montes e coloque-os no centro da mesa para formar 3 baralhos virados para baixo.

Posicione o dado em local de fácil alcance a todos os jogadores.

Prepare um marcador de tempo, como um relógio ou um celular, com cronômetro de 60 segundos e coloque-o sobre a mesa. Você pode escolher uma duração diferente para tornar o jogo mais fácil ou mais desafiador.

Dica: Ao jogar pela primeira vez, sugerimos jogar sem o cronômetro.

Escolha um jogador inicial para comprar a primeira carta e desenhar um conceito a partir dela.

Como Jogar

Quando for a sua vez de desenhar um conceito, primeiro compre uma carta. A quantidade de pontos que você já marcou determina de qual baralho você deve comprar. Se tiver 0 ou 1 ponto, você compra do baralho de cartas fáceis. Se tiver 2, 3 ou 4 pontos, você compra do baralho de cartas difíceis. Se já tiver 5 pontos, você compra do baralho de cartas desafiadoras.

Ao comprar a carta, cuide para não deixar os outros jogadores verem o lado da carta com as palavras. Então, role o dado e use o número rolado para determinar o conceito que você desenhará. Comece a desenhar o conceito na mesa, usando apenas seu dedo. Você deve observar as regras para desenhar (veja o ítem Regras para Desenhar).

Os demais jogadores tentam adivinhar o conceito. Não há vez de cada jogador, todos jogam juntos. Não há limite para a quantidade de tentativas. Se quiser "refazer" seu desenho, você deve "apagá-lo", passando a mão aberta sobre a mesa, em um movimento de vai e vem e começar novamente.

Se um dos jogadores acertar o conceito, a rodada termina. Quem desenhou fica com a carta para indicar um ponto marcado e o jogador que acertou o conceito compra 1 carta do baralho de cartas desafiadoras para indicar um ponto marcado.

A qualquer momento, qualquer jogador pode iniciar o cronômetro de contagem regressiva para limitar o tempo disponível. Se o conceito

não tiver sido acertado antes de acabar o tempo, ninguém marca ponto. Se os jogadores não estiverem usando cronômetro, a rodada termina quando todos os jogadores desistirem. A carta de conceitos é retornada para o fundo do baralho ao qual ela pertence.

O jogo prossegue com o jogador à esquerda comprando uma nova carta para desenhar.

Regras para Desenhar

Você não pode falar.

Você não pode fazer qualquer gesto ou pantomima que não seja desenhar com seu dedo na mesa.

Você não pode desenhar letras nem números.

Você pode criar o conceito usando múltiplos desenhos.

Você pode apontar detalhes do seu desenho com o dedo. Contudo, você não pode fazer movimentos com a mão que entreguem o conceito (por exemplo, tocar o piano num teclado desenhado).

Final do Jogo

Quem primeiro marcar 6 pontos vence o jogo. Se mais de um jogador marcar 6 pontos ao mesmo tempo, eles dividem a vitória.

Créditos

Autor: Ludovic Gimet - **Ilustrações:** Claus Stephan - **Design Gráfico:** Jens Wisse, Jessy Topfer
Realização: Stefan Stadler | **Tradução:** Gabriel C. Schweitzer - **Revisão:** Romir G. E. Paulino, Lucas Andrade e Eduardo Cella - **Edição e Produção:** Eduardo Cella - **Diagramação:** Gilberto Martimiano Jr.

Pegasus Spiele

PAPERGAMES

© 2019 Pegasus Spiele GmbH, Germany, www.pegasus-web.com
2021 PaperGames. Todos os direitos reservados.
Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: **www.papergames.com.br**

Reprodução ou publicação do manual, material de jogo ou ilustrações só é permitida mediante autorização prévia. Regras v1.0 – edição brasileira