

para seu time que deve dar mais uma resposta em 10 segundos (marque esse tempo com um relógio ou cronômetro). E esse vai e volta segue até que um time estoure os 10 segundos, fazendo com que o time vencedor tome o controle da rodada.

DICA: Para deixar mais emocionante, ao invés de marcar o tempo no relógio, o time adversário deve fazer a contagem regressiva em voz alta (10, 9, 8...) para deixar o outro time mais nervoso.

- INSANO

Se seu time cair na casa "Selvagem", você deve ler todas as categorias da carta e decidir qual delas irá responder. Gire a ampulheta e seu time terá o tempo da ampulheta para Dizer 5 respostas para aquela categoria. Se tiver sucesso, seu time começa uma nova rodada. Se não, passe a vez.



- DOBRADINHA

Se seu time cair na casa "Dobradinha", você deve ler todas as categorias da carta e escolher 2 categorias para seu time dizer 5 respostas. Gire a ampulheta e comece a responder. Se seu time tiver sucesso, role o dado e ande o dobro do número indicado. Se falhar, passe a vez.

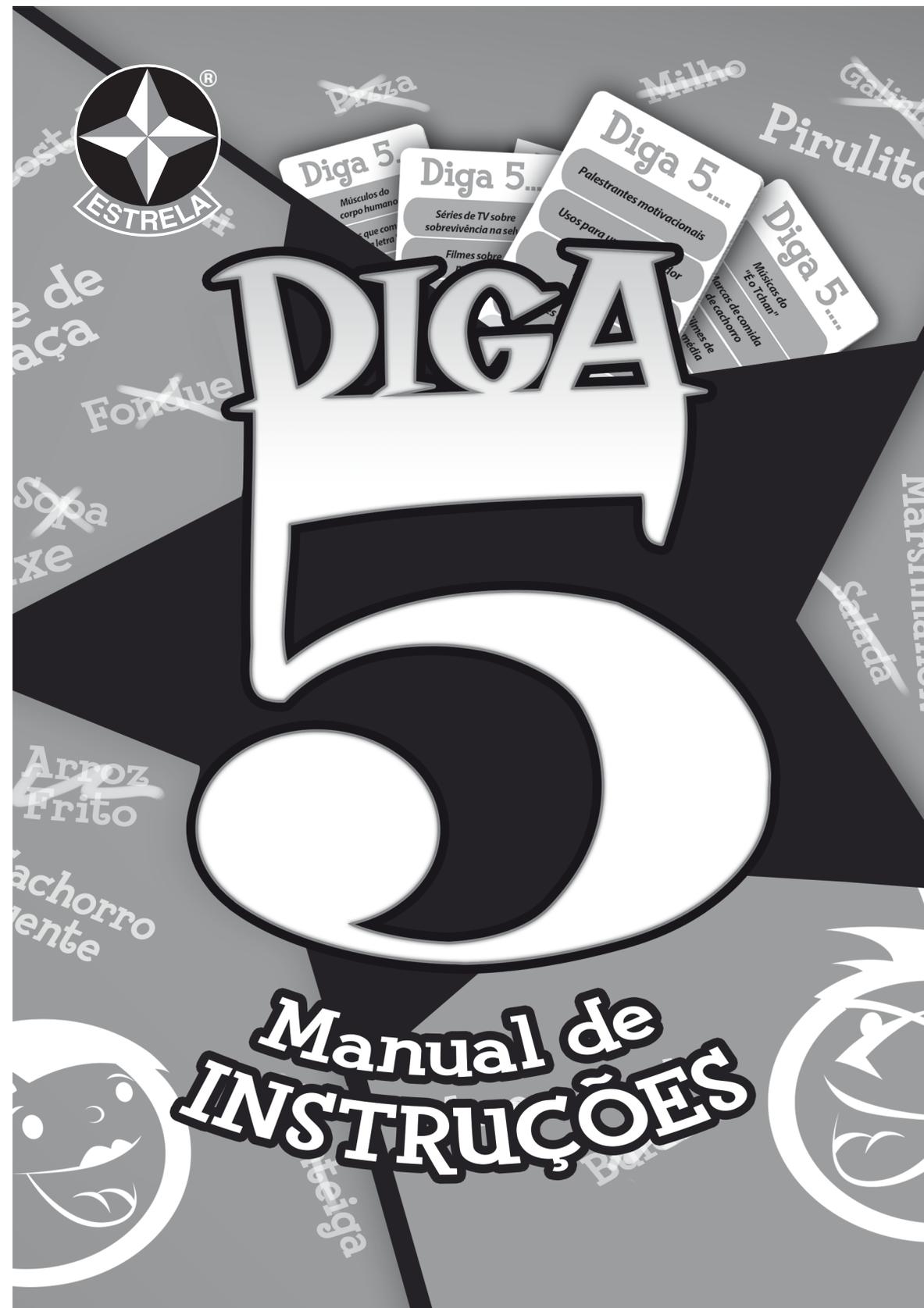
VENCENDO O DIGA 5

Quando os peões dos times alcançarem o final do tabuleiro, você deve tirar um número específico no dado para entrar na casa DIGA 5 no centro do tabuleiro. Se você tirar um número maior, você deve jogar a categoria DIGA 5 correspondente a casa que você já está, para poder rolar o dado mais uma vez. Quando conseguir tirar o número exato, adentre a casa DIGA 5 e jogue o desafio final. Seu time terá aproximadamente 90 segundos (gire a ampulheta 3 vezes) para completar TODAS AS 5 CATEGORIAS da carta sorteada para vencer o jogo.

Se fracassar, passe a vez para o time seguinte. Na sua vez seguinte, compre outra carta e complete 4 categorias da carta sorteada em aproximadamente 90 segundos. Se ainda não tiver sucesso, passe a vez novamente, e quando for seu turno novamente, complete 3 categorias de uma nova carta em aproximadamente 60 segundos (gire 2 vezes a ampulheta). No turno seguinte (se necessário), 2 categorias em aproximadamente 30 segundos (gire 1 vez a ampulheta) e finalmente, se ainda não conseguir ganhar, na rodada seguinte responda 1 categoria em aproximadamente 30 segundos (gire 1 vez a ampulheta) para vencer!

ATENÇÃO:

A seta branca não é uma casa, e não deve ser considerada como casa na contagem dos espaços.



Manual de Instruções

CONTÉM:

1 Tabuleiro

6 Peões

1 Ampulheta

100 Cartas

1 Dado



DICA AOS ADULTOS: LEIA AS INSTRUÇÕES A SEGUIR COM ATENÇÃO E – AO MESMO TEMPO – VÁ BRINCANDO COM A CRIANÇA.

OBJETIVO:

Ser o primeiro peão a alcançar a casa “Diga 5” para vencer o jogo.

PREPARAÇÃO:

- Abra o tabuleiro em uma superfície plana ao alcance de todos os jogadores.
- Divida as cartas em duas pilhas. Coloque cada pilha na frente de cada time.
- Jogue em times de 2 ou 3 jogadores cada. Cada time escolhe seu peão e posiciona na casa “Início” do tabuleiro.
- O time com o jogador mais novo inicia a partida.

COMO JOGAR:

O time com o jogador mais novo inicia a partida jogando o dado e movimentando seu peão o número de casas indicadas no dado. Um jogador do time escolhe uma carta e lê a categoria “Diga 5” referente a cor da casa em que seu peão caiu. Outro jogador da equipe gira a ampulheta, o time tem o tempo da ampulheta para responder 5 nomes da categoria sorteada. **EXEMPLO:** Diga o nome de 5 comidas vermelhas (Maçã, maçã do amor, tomate, morango e molho de tomate).

Algumas respostas podem encaixar na categoria apenas parcialmente, por exemplo para Comidas vermelhas você pode acabar dizendo pipoca doce. Todas as respostas são aceitáveis se você conseguir justificar sua resposta para os demais jogadores. Se a resposta não for aceita, você deve pensar rapidamente em outra palavra. Lembre-se que tem apenas o tempo da ampulheta para responder, então não gaste muito tempo na discussão se a resposta é válida ou não.

No seu turno, os membros do time podem acabar gritando suas respostas assim que pensem nelas, o que pode deixar o jogo um pouco caótico e alguma resposta acabar passando batida. Vocês podem então decidir um “porta-voz” oficial do time, responsável por dar as respostas válidas.

Se o time tiver sucesso e dizer as 5 respostas antes do tempo acabar ele pode jogar o dado novamente e ter uma nova rodada. Mas se fracassar em responder no

tempo da ampulheta, o time passa sua vez para o próximo time tentar a sorte. Se o time conseguir responder 5 categorias consecutivas sem errar, ele automaticamente passa sua vez para o time seguinte.

Sempre que terminar de responder uma categoria, coloque a carta na pilha de descarte e saque uma nova carta para a nova rodada.

REGRAS DA CASA

DIGA 5 é um jogo de festa, certas categorias do DIGA 5 são mais abertas que outras, certas categorias são mais subjetivas, enquanto outras são muito diretas e tem um número limitado de respostas corretas. Por isso, achamos impossível colocar cada resposta correta nessa embalagem. Encorajamos vocês a se policiarem enquanto jogam. Se você não concorda com uma resposta, ponha em votação ou pesquise por ela. Se não chegarem num consenso, sorteie uma nova carta.

CASAS ESPECIAIS - TODOS JOGAM

O símbolo “Todos jogam” tem duas cores entre ele. Se seu time cair numa casa “Todos jogam”, você deve selecionar uma das duas cores para ser sua categoria “Diga 5”

ANTES DE OLHAR A CARTA. O outro time (no caso de mais de um time, escolha qual vai competir com você) deve jogar a categoria referente a outra cor da casa. Um jogador de cada time deve então silenciosamente ler a carta.

A ampulheta não é usada nessa rodada. Quando ambos os jogadores tiverem lido a carta, ambos anunciam a categoria para o respectivo time e os times devem ver quem consegue nomear 5 primeiro de sua categoria.

O primeiro time a completar a categoria, vence e ganha o direito de jogar a próxima rodada. Se nenhum dos times completarem a categoria, ambos devem comprar uma nova carta e começar novamente o desafio.

DICA:

Uma variação da casa “Todos jogam” é que cada time deve gritar apenas UMA resposta para sua categoria, assim o primeiro time a DIZER 1 vence a rodada. Se ambos os times gritarem ao mesmo tempo, eles devem ir para a segunda resposta, até que um dos times de uma resposta antes do adversário, ganhando assim a rodada.

- CHINELADA

Se seu time cair na casa Chinelada, vire uma carta e leia a categoria que corresponde a cor do espaço. Seu time terá 10 segundos para DIZER 1 resposta dessa categoria. O outro time então tem 10 segundos para dizer outra resposta para a mesma categoria. Voltando então a vez

