

**Cai fora!** - Depois de todos responderem à pergunta, cada jogador elimina uma das cartas apresentadas. A que sobrar é a vencedora.

**Tudo ou nada** - Um jogador pode apresentar duas cartas brancas na mesma rodada. Se uma delas for escolhida, ele ganha o ponto. Do contrário, ele perde um ponto anteriormente conquistado e deve devolver uma de suas cartas pretas.

**Burrão** - O jogador pode, a qualquer momento, trocar as cartas brancas cujo conteúdo não entende. No entanto, precisa confessar sua ignorância ao resto do grupo, que pode - e deve - humilhá-lo por isso.

## GOSTOU?

Ótimo.

Não gostou? Não estamos nem aí. Mentira, estamos. Por isso, para dúvidas, sugestões, comentários e informações sobre expansões futuras, entre em contato conosco por meio de um dos canais abaixo:

Site: [www.patuscada.bar](http://www.patuscada.bar)

Telefone: **0800 800 2017**

Email: [contato@patuscada.bar](mailto:contato@patuscada.bar)

# PATUSCADA

UM JOGO ÁCIDO PARA PESSOAS CORROSIVAS

## O JOGO

Patuscada é um jogo de cartas, de perguntas e respostas. Mas ninguém joga Patuscada para ganhar uma partida (sorry dizemos isso só agora), e sim para ser o mais canalha, cretino, incômodo e impiedoso dos jogadores. E é por isso que é tão divertido.



## AS CARTAS

Nesta caixa tem:

- 90 cartas pretas de perguntas (3 delas são “cartas de improviso”, ou seja, o jogador deve inventar na hora uma pergunta).
- 460 cartas brancas de respostas (3 delas em branco, que devem ser preenchidas antes do jogo ser utilizado pela primeira vez).

## INSTRUÇÕES

Há trocentas maneiras de jogar Patuscada. Aqui apresentamos algumas delas. Mas não tem problema algum se você adaptar nossas regras ou criar suas próprias (só não se esqueça de compartilhá-las conosco).

1. Distribua dez cartas brancas de respostas para cada participante. As restantes ficam no meio da mesa, ao lado das cartas pretas de perguntas. Ambos os bolos devem ter a face escrita virada para baixo.
2. Dentre os jogadores, aquele com mais pecados é escolhido Cartomante. Se só houver pessoas puras na mesa, ou se todas forem igualmente condenadas, então o eleito é o último a ter ido ao banheiro.
3. O Cartomante retira uma das cartas pretas e lê a pergunta em voz alta. Cada jogador deve escolher, entre as cartas brancas que possui, a melhor resposta à pergunta. E entregá-la ao Cartomante, sem mostrar a face escrita.
4. O Cartomante mistura as respostas e as lê em voz alta. Para melhor efeito, sugerimos que releia a pergunta antes de apresentar cada resposta.

5. O Cartomante seleciona a resposta que mais lhe agrada (e ninguém tem direito a palpite, isto não é uma democracia). A pessoa que apresentou a carta vencedora ganha um ponto. E ganha também a carta preta da rodada, para facilitar a contagem dos pontos durante o jogo.
6. Antes da rodada seguinte, os jogadores compram uma nova carta branca, para terem sempre dez na mão.
7. O jogador à esquerda do último Cartomante assume a função. E repete todos os passos, a partir do 3.
8. A partida termina quando um dos jogadores tiver dez pontos. Ou não. Você decide.

## VARIAÇÕES

**Troca-troca** - Em qualquer momento, os jogadores podem utilizar uma carta preta (de ponto ganho) para trocar uma ou mais cartas brancas que possuem.

**Stevie Wonder** - Em todas as rodadas, pegue uma carta branca de cima do monte de compra e entregue ao Cartomante da vez. Essa carta, tirada às cegas, pertence ao jogador virtual Stevie Wonder. Se ele ganhar a partida, todos deverão cantar "I've Just Called To Say I Love You" em coro.