

O Jogo Dos Sons



Regras do jogo.



Prefere assistir?

Idade
14+

Jogadores
2+

Duração
30min

O Jogo Dos Sons

Um jogo barulhento para pessoas estranhas.

O Jogo Dos Sons é um jogo rápido, interativo e barulhento.

O objetivo é fazer com que o seu grupo adivinhe o máximo de respostas das cartas de categoria em apenas um minuto. Use qualquer combinação de sons e movimentos, mas suas mãos devem ficar atrás das costas!

Você também possui Salva-Vidas. Use de forma estratégica para tentar vencer.



Aprenda a jogar!

Conteúdo:

325 Cartas de 5 categorias diferentes
16 Cartas Salva-Vidas
1 Cartão de Resumo
1 Dado
1 Ampulheta de 1 Minuto
1 Caneta Apagável
1 Cartão de Pontuação Reutilizável



x65



x65



x65



x65



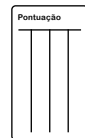
x65



x16



x1



x1



x1



x1









x1

Preparação:

1. Embaralhe separadamente cada categoria e coloque todas viradas para baixo.
2. Divida os participantes em no máximo 4 grupos, como no mínimo 2 jogadores em cada. Quanto mais pessoas em um grupo, mais divertido fica O Jogo Dos Sons!
3. Dê 4 cartas Salva-Vidas a cada grupo:
 - 2 x Me Solta
 - 2 x Roubo
4. Para decidir qual grupo será o primeiro, identifique a última pessoa que recebeu uma reclamação por ser barulhento. Esta pessoa será o primeiro Mestre dos Sons. Se ninguém no grupo tiver recebido uma reclamação, escolha quem seria mais provável de receber uma.
5. O jogo está pronto para começar!

Como jogar:

1. O Mestre dos Sons rola o dado para determinar a categoria da rodada:
 -  Ação: O processo de fazer algo.
 -  Evento: Uma situação onde algo acontece, um fato ou ocorrência.
 -  Os P's: Pessoas, Pontos de interesse e Personagens.
 -  Natureza: Incluem plantas, animais e paisagens naturais.
 -  Objeto: Algo material de qualquer tamanho que se pode tanto ver quanto tocar.
 -  Todos Juntos: Todos os grupos jogam ao mesmo tempo.
2. Pegue uma carta da categoria correspondente, olhe a resposta e coloque a carta virada para baixo.
3. Comece a ampulheta de 1 minuto e faça seu grupo adivinhar a resposta da carta usando apenas sons e movimentos.
4. O Mestre dos Sons TEM que ficar de pé e colocar as mãos atrás das costas assim que o tempo começar.

5. Apenas onomatopeias (palavras que imitam um som) podem ser usadas, como “boom” “au-au” e “tic-tac”. Nenhuma outra palavra é permitida.
6. O Mestre dos Sons não pode usar onomatopeias que sejam parte da palavra ou cenário que estão tentando descrever. Por exemplo: Se a carta é “Água pingando”, você não pode dizer “ping, ping”.
7. Enquanto as mãos do Mestre dos Sons estão atrás das costas, todos os tipos de movimentos são permitidos como deitar, pular, correr, balançar, etc.
8. O Mestre dos Sons pode interagir com objetos e pessoas, mas não pode indicar ou apontar na direção de objetos que sejam a palavra ou cena descrita na carta. Por exemplo, se a palavra é “torradeira” você não pode apontar para uma torradeira que esteja próxima.
9. Você só pode soltar as mãos quando abrir uma nova categoria, ou quando a carta “Me Solta” for usada (esta carta será explicada em uma parte sobre Salva-Vidas).
10. Se o seu grupo conseguir adivinhar corretamente a resposta, então uma nova carta da mesma categoria deve ser comprada.
11. O Mestre dos Sons pode pular a carta de categoria a qualquer momento, POREM para cada carta que for pulada, um ponto será dado aos outros grupos na pontuação da rodada.
12. A rodada continua dessa forma até o tempo acabar e então passa para o próximo grupo em sentido horário.
13. Todos os jogadores em um grupo devem revezar em jogar como o Mestre dos Sons.
14. Durante a partida as cartas podem ser descartadas sobre a mesa e só ao FINAL da rodada devem ser pontuadas. Não perca tempo tentando somar os pontos durante a rodada. Esse é um jogo rápido!

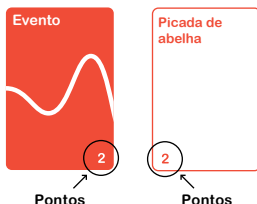
Pontuação:

Ao final da rodada some todos os pontos das cartas que o seu grupo adivinhou com sucesso.

Cada carta pode pontuar 1, 2 ou 3 pontos conforme a sua dificuldade.

A pontuação é mostrada tanto atrás quanto na frente da carta:

- 1 ponto: geralmente precisam de um ou dois sons simples.
- 2 pontos: geralmente precisam de um à três sons.
- 3 pontos: múltiplos sons são necessários para expressar uma palavra ou cenário complexo.



Se você errou, então 1 ponto é dado ao(s) outro(s) grupo(s).

- para cada carta que foi pulada (não aplicável no modo Todos Juntos).
- se você soltou as mãos.
- se você indicou ou apontou na direção de objetos que sejam parte da palavra ou cena descrita na carta.
- se você usou uma palavra que não tenha sido uma onomatopeia.
- se você usou uma onomatopeia que seja parte da palavra ou cenário que está na carta.
- se você não fez sons e apenas usou movimentos do corpo.

Se o tempo acabou enquanto o Mestre dos Sons ainda estava dando dicas, então a carta é descartada e não conta para a pontuação.

Todos Juntos:

Se o **Mestre dos Sons** rolar ● então todos os grupos podem adivinhar naquela rodada.

1. O **Mestre dos Sons** escolhe a categoria.
2. Vira a ampulheta.
3. Todos os grupos podem tentar adivinhar a resposta.
4. Nenhum Salva-Vidas pode ser usado.
5. O primeiro grupo que adivinhar corretamente ganha os pontos da carta.
6. Se vários grupos adivinharam corretamente ao mesmo tempo, então os pontos são dados para cada um dos grupos que acertou.
7. Não existe a penalidade de 1 ponto por pular no modo Todos Juntos.
8. Uma vez que a rodada se complete, o turno passa para o próximo grupo em sentido horário.

Salva-Vidas:

Cada grupo recebe 4 cartas Salva-Vidas no começo do jogo:

- 2 x Me Solta
- 2 x Roubo

Salva-Vidas só podem ser usados uma vez que a ampulheta seja virada.

Me Solta

Me Solta: O **Mestre dos Sons** pode usar as mãos pela rodada inteira.

- Peça ao seu grupo permissão para usar essa carta ao gritar “Me solta!”.
- Se o seu grupo concordar, então você pode soltar as mãos.
- Uma vez que a carta “Me Solta” seja usada, ela deve ser descartada e não pode ser usada novamente.

Roubo: Adivinhe a resposta durante o turno de outro grupo, se você acha que sabe o que o **Mestre dos Sons** está fazendo.

- Você deve GRITAR “Roubo!” para adivinhar imediatamente.
- Você tem uma única chance para adivinhar.

Se acertar:

- Você ganha os pontos da carta.
- Você pode também guardar a carta Roubo para usar novamente (na mesma rodada ou em outra).

Se você errar:

- a carta é descartada e não pode ser usada novamente.
- A rodada continua até o tempo acabar.

Roubo

Fim da partida:

No começo do jogo, decida a pontuação necessária para vencer.

Nós recomendamos no mínimo 30 pontos. Uma vez que a meta for alcançada por um dos grupos, verifique que todos os grupos jogaram como o Mestre dos Sons o mesmo número de vezes.

Quando todos tiverem o mesmo número de rodadas, se apenas um grupo chegou ou passou da meta, ele é o vencedor.

Porém, se vários grupos chegarem ou passarem da meta, esses grupos entram numa rodada de desempate. O próximo Mestre dos Sons precisa jogar uma rodada de Todos Juntos e o primeiro grupo a adivinhar a resposta corretamente ganha o jogo.

Jogue livremente:

Modo cooperativo

Cada grupo tem 15 minutos para conseguir 30 pontos. O papel de Mestre dos Sons vai passando pelos jogadores. Lança o dado para escolher a categoria e vira a ampulheta de 1 minuto. As cartas Salva-Vidas não estão disponíveis. Retira-se 1 ponto por cada carta pulada e por cada erro cometido na rodada.

Jogo de festa

Apenas para se divertir, escolha uma carta aleatória e jogue como Mestre dos Sons para todo o grupo.

Perguntas:

E se eu não tiver entendido as regras?

Você talvez tenha mais facilidade em aprender visualmente. Use o código QR na frente deste livro para assistir as regras do jogo.

O que é uma “onomatopeia” mesmo?

Onomatopeia são palavras que imitam sons, como “oink”, “boom”, “fonfon”, “tic-tac”, etc.

Se chego perto, é suficiente?

Isso é algo para o grupo de jogadores decidir. Por exemplo, se a dica é “reação alérgica” o grupo pode decidir se aceita “alergias” como uma resposta.

Como eu limpo o cartão de pontuação?

Use um pano seco e limpo.

Visite nossas
redes sociais!



TikTok:	@thatsoundgame
Instagram:	@thatsoundgame
Facebook:	/thatsoundgame
Site:	thatsoundgame.com

O Jogo
Dos
Sons