

EKIPAS

PARTY GAME

REGRAS



mebo

REGRAS RÁPIDAS

- FORMA EQUIPAS COM DUAS PESSOAS CADA.

nota: se sobrar alguma pessoa, ela junta-se a uma das equipas. As equipas podem assim ter mais de duas pessoas, mas nesse caso, antes de biscar uma carta, escolhem previamente quais as duas pessoas dessa equipa que vão responder ao desafio. Cada desafio SÓ PODE ser resolvido por duas pessoas de cada equipa.

- O PAR QUE SE CONHECEU MAIS RECENTEMENTE COMEÇA O JOGO, BISCANDO UMA CARTA.

- ALTERNA COM OS MEMBROS DA TUA EQUIPA QUEM LÊ A CARTA.

- CADA CARTA EXPLICA O DESAFIO QUE TENS.

- A ORDEM PORQUE AS EQUIPAS JOGAM É NO SENTIDO DOS PONTEIROS DO RELÓGIO.

- GANHA 6 CARTAS AMARELAS PARA VENCERES O JOGO.*

CARTAS AZUIS - TODAS AS EQUIPAS JOGAM AO MESMO TEMPO!

- As cartas azuis não contam para o número total de cartas de uma equipa
- Se há empate = não há vencedores, a carta é descartada.
- Usa no máximo uma carta azul por turno
- Se a tua equipa tiver cartas azuis pode usá-las para:

Roubar: Antes de biscares uma carta, decarta a tua carta azul e rouba uma carta amarela de outra equipa!

* Não podes ganhar o jogo (ganhar a 6ª carta) roubando uma carta amarela.

Ignorar um desafio: Depois de biscares uma carta e se a não quiseres jogar, podes ignorar esse desafio descartando uma carta azul e biscando uma nova carta.

Importante: Só podes “Roubar” ou “Ignorar um desafio” uma vez na tua jogada.

O QUE SIGNIFICAM OS SÍMBOLOS NAS CARTAS?



Usa uma raquete para escrever ou desenhar.



Usa duas ou mais raquetes.
nota: em desafios em que todos jogam (cartas azuis) caso não haja raquetes suficientes para todos, cada equipa pode usar apenas uma raquete, onde cada jogador escreve num dos lados.



Podes falar neste desafio.



Não podes falar neste desafio.

20



Usa a ampulheta 1x (duração de 20 segundos).

40



Usa a ampulheta 2x (vira-o ao contrário depois de esgotados os primeiros 20 segundos).

COINCIDE

A

Escolhe a mesma resposta que o teu colega de equipa para ganhar a carta.

Com as condições certas, poderá uma planta viver para sempre?

A) Sim. B) Não.

#7

#7

Para ganhar esta carta, basta coincidir a tua resposta com a do teu colega de equipa, independentemente da resposta estar certa ou não. Se estás curioso, vê o # no canto inferior esquerdo e consulta a folha de respostas. Nada de espreitar!

DESENHA E ADIVINHA

Cada equipa escolhe um artista, que vai olhar em segredo para a carta, e um adivinhador. O primeiro a adivinhar o que está escrito abaixo enquanto os artistas desenham, ganha a carta (não é permitido colocar no desenho palavras ou símbolos, nem fazer qualquer tipo de gestos ou sons).

PASTEL DE NATA

#8

Em simultâneo, um jogador de cada equipa desenha e o outro tenta adivinhar o que está escrito na carta.

CONTA O TEMPO

40

Trabalhando em conjunto com o teu colega de equipa, digam em voz alta 5 usos alternativos de um alfinete. Sejam criativos!

20

Começa a contagem do tempo!

20

Vê o símbolo da carta para perceber se precisas da ampulheta e por quanto tempo (20 ou 40 segundos).

RESPOSTA MAIS PRÓXIMA

25

40

Dois jogadores de cada equipa escrevem, sem ninguém ver, a resposta à questão abaixo. A equipa cujo par tenha as duas respostas mais próximas entre si, ganha a carta.

14

18

23

PAR VENCEDOR

Cada jogador escreve sem ninguém ver a sua resposta. O par que tiver as respostas mais próximas, ganha a carta.

DESAFIA

Desafia um par de outra equipa

para responder à seguinte questão. Se eles acertarem, ganham a carta, se falharem, ganham vocês a carta.

A Torre de Pisa foi alguma vez direita?

A) Sim. B) Não.

8

B



A equipa que foi desafiada pode discutir a resposta. Mas a resposta tem que ser a correcta (indicada no canto inferior esquerdo da carta).

TRABALHO DE EQUIPA

Trabalhando em conjunto

com o teu colega de equipa, digam em voz alta 5 cores que não estão na bandeira de Portugal.

Começa a contagem do tempo!



Discute com o teu colega de equipa e dêem as respostas em conjunto.

MAIS RESPOSTAS IGUAIS

Dois jogadores de cada equipa

escrevem, sem ninguém ver, uma resposta a cada uma das perguntas feitas em baixo. A equipa cujo par tenha mais respostas iguais, ganha a carta.

- 1) Os ratos hibernam?
- 2) Os dinossauros tinham escamas, penas ou ambos?
- 3) Qual é o país com mais vencedores de prémios Nobel?
- 4) Viagem no tempo ou teletransporte?
- 5) O que foi inventado primeiro, o isqueiro ou fósforos?

#40



PAR VENCEDOR



Ganha o par que tiver mais respostas iguais. Não precisam de ser correctas as respostas, basta que sejam iguais. Nada de olhar as respostas do parceiro!

COMPLETA OS DESENHOS

Desenhem rapidamente a figura incompleta abaixo em duas raquetes diferentes.



Depois, cada um na sua raquete e sem ninguém ver, completa o desenho com o que acha que é. Se desenhaste a mesma coisa que o teu colega de equipa, ganham a carta.



O que achas que é? Acrescenta o que quiseres para completar o desenho. Se desenhares a mesma coisa, objecto ou conceito que o teu colega de equipa, ganham a carta. Sem conversas!

TODAS AS REGRAS

GANHA
6 CARTAS
AMARELAS PARA
VENCERES O
JOGO!

COMO JOGAR?

Precisas de pelo menos quatro jogadores. Formem pares*.

O par que se conheceu mais recentemente é o primeiro a jogar. Tu ou o teu colega de equipa bisca uma carta. Completa o desafio com sucesso para ganhares a carta, caso contrário descarta-a. Se ganhares 6 cartas amarelas, vences o jogo!

*nota: se sobrar alguma pessoa, ela junta-se a uma das equipas. As equipas podem assim ter mais de duas pessoas, mas nesse caso, antes de biscar uma carta, escolhem previamente quais as duas pessoas dessa equipa que vão responder ao desafio. Cada desafio SÓ PODE ser resolvido por duas pessoas de cada equipa.

QUEM JOGA A SEGUIR?

A equipa que está à esquerda é a próxima a jogar.
E continua assim, no sentido dos ponteiros de relógio.

QUEM BISCA A CARTA?

Em cada turno, alterna com o teu colega de equipa.

PORQUE ALGUMAS CARTAS SÃO AZUIS?

Quando biskas uma carta azul todas as equipas jogam e têm chance de ganhar! As cartas azuis não contam para o total de uma equipa, mas são muito importantes. Podes usá-las para roubar uma carta amarela a outra equipa ou ignorar um desafio. Não existe limite para o número de cartas azuis que uma equipa pode ter, mas só podes jogar uma por turno.

AS
CARTAS AZUIS
NÃO CONTAM PARA
O TEU TOTAL DE
CARTAS!

Importante: Não podes ganhar a tua 6ª carta amarela com um roubo!

COMO USO A CARTA AZUL PARA ROUBAR OU PASSAR A VEZ?

Roubar: Antes de biscares uma carta, descarta a tua carta azul e rouba uma carta amarela de outra equipa! Agora essa carta amarela conta para o teu total de cartas. Continua o jogo, biscando uma nova carta.

Ignorar um desafio: Depois de biscares uma carta e se não a quiseres jogar, podes ignorar esse desafio, descartando uma carta azul que tenhas e biscando uma nova carta.

COMO SEI SE PRECISO DE USAR A RAQUETE OU O CONTADOR DE TEMPO?

Os símbolos na base das cartas mostram imediatamente o que deves usar.

E SE HOVER UM EMPATE OU SE NÃO HOVER UM ACORDO SOBRE QUEM GANHOU?

Nestes casos raros, resolves o assunto de duas maneiras:

Cartas amarelas: Jogar ao Pedra, Papel ou Tesoura, à melhor de 3. Simples e rápido!

Cartas azuis: Nenhuma equipa ganha e a carta é descartada.

É NECESSÁRIO DAR SEMPRE A RESPOSTA CERTA?

EKIPAS é menos sobre o que tu sabes, mas mais sobre como pensas. Em muitas cartas, não importa se as tuas respostas estão certas mas sim que sejam iguais ao teu colega de equipa! Contudo, se tiveres curiosidade sobre uma resposta, depois do teu turno, vê a folha de respostas. Apenas algumas cartas podem exigir respostas certas. O texto nas cartas e os seus símbolos deixam isso bem claro!

QUANDO EU E O MEU COLEGA DE EQUIPA SOMOS DESAFIADOS POR OUTRA EQUIPA, PODEMOS FALAR ENTRE OS DOIS?

Sim! EKIPAS é um jogo social e deves tentar trabalhar em conjunto, sempre que possível. No entanto, existem cartas em que deves ter respostas iguais ao teu colega de equipa. Nessas, obviamente que não podes falar com ele. Mais uma vez, os textos das cartas e os seus símbolos deixam isso bem claro!

QUANTO TEMPO UM JOGO DURA?

Um jogo pode demorar cerca de 60 minutos. Mas pode demorar mais ou menos, dependendo das conversas que vocês tiverem!

Edição portuguesa e distribuição exclusiva em Portugal:
MEBO Games Lda.
Rua dos Bem Lembrados, 141 - Manique
2645-471 Alcabideche, Portugal

Qualquer assunto sobre este jogo: info@mebo.pt
www.mebo.pt

© 2019, Kumppani GmbH - todos os direitos reservados •
www.kumppani.ca

MUITAS
VEZES NÃO É
NECESSÁRIO SABER
A RESPOSTA. BASTA
RESPONDER IGUAL AO
TEU COLEGA
DE EQUIPA.

DICA:
ROUBA À EQUIPA
MAIS PODEROSA NO
MOMENTO CERTO
E PODES MUDAR
ASSIM O JOGO.