



*As luzes estão acesas, a plateia está animada...
e o jogo vai começar! Como Apresentador,
você dará dicas sem falar uma palavra. Como
Pitaqueiro, sua missão é decifrar os Adjetivos
Secretos antes dos concorrentes.*

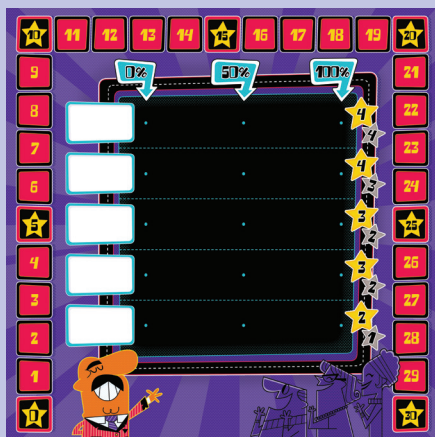
VISÃO GERAL E OBJETIVO

Uma partida de Pitaco é jogada ao longo de uma quantidade de rodadas igual ao número de jogadores. Em cada rodada, um jogador será o Apresentador, enquanto os outros jogadores serão os Pitaqueiros.

O Apresentador é o único que sabe os Adjetivos Secretos da rodada, e ele dará dicas usando os Marcadores de Intensidade para que os Pitaqueiros adivinhem os Adjetivos Secretos. Porém, o Apresentador não pode falar nada, suas dicas são dadas apenas com os marcadores.

Quando um ou mais Pitaqueiros acertarem os Adjetivos Secretos, tanto o Apresentador quanto os Pitaqueiros que acertaram ganharão pontos, e quanto mais rápido for o acerto, mais pontos os jogadores recebem.

Após cada jogador ser o Apresentador uma vez, a partida acaba e aquele com mais pontos vence.



1 Tabuleiro



1 Marcador Apagável



70 Cartas de Adjetivo



10 Fichas de Letra
(5 amarelas A-E; 5 vermelhas F-J)



60 Cartas de Palpite
(10 para cada jogador)



6 Marcadores de Pontuação
(1 para cada jogador)



10 Marcadores de Intensidade
(5 amarelos e 5 vermelhos)

PREPARAÇÃO

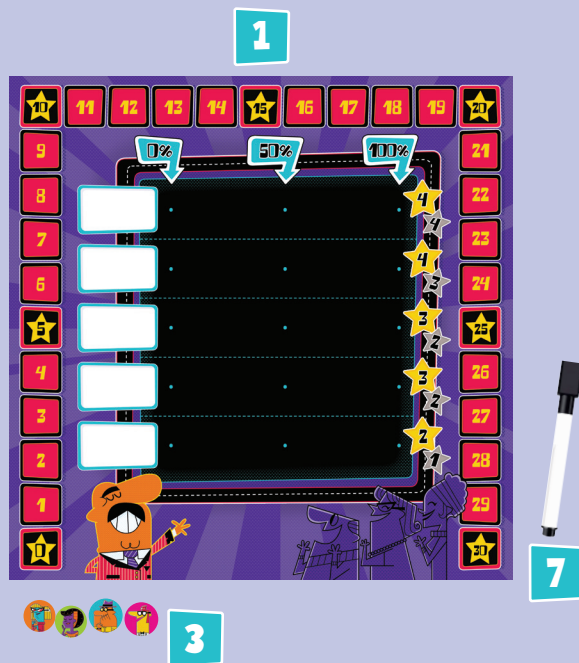
- 1 Coloque o Tabuleiro no centro da mesa.
- 2 Cada jogador escolhe uma cor e recebe as 10 Cartas de Palpite e o Marcador de Pontuação correspondentes.

As Cartas de Palpite e Marcadores de Pontuação restantes podem ser devolvidos para a caixa do jogo.

- 3** Coloque os Marcadores de Pontuação dos jogadores no espaço 0 da trilha de pontos ao redor do Tabuleiro.
- 4** Coloque as 5 Fichas de Letra amarelas enfileiradas abaixo do Tabuleiro, em ordem alfabética. Faça o mesmo com as Fichas de Letra vermelhas, formando uma fileira abaixo das fichas amarelas.

Ao realizar esta etapa, tenha a certeza de reservar um espaço suficiente para uma Carta de Adjetivo acima de cada ficha.

- 5** Embaralhe todas as Cartas de Adjetivo e coloque o baralho próximo ao Tabuleiro.
- 6** Coloque 1 Carta de Adjetivo do baralho acima de cada uma das Fichas de Letra.
- 7** Deixe a Caneta Apagável ao lado do Tabuleiro.
- 8** O jogador que assistiu a um Game Show na TV mais recentemente será o Apresentador na primeira rodada.
- 9** O Apresentador pega os 10 Marcadores de Intensidade e os coloca à sua frente.



4



COMO JOGAR

Em cada rodada de Pitaco, realize as seguintes fases nesta ordem:

1. Determinar os Adjetivos Secretos
2. Dar Dicas e Adivinhar
3. Pontuação
4. Fim da Rodada

FASE 1: DETERMINAR OS ADJETIVOS SECRETOS

O Apresentador separa suas Cartas de Palpite por cor e embaralha cada grupo individualmente, virados para baixo.

Então, ele sorteia uma carta de cada cor, confere qual foi a letra sorteada, e as deixa à sua frente, viradas para baixo, tomando cuidado para que nenhum outro jogador veja quais são.

Os Adjetivos Secretos da rodada são aqueles acima das Fichas de Letra correspondentes às cartas.



As cartas que não foram sorteadas são deixadas viradas para baixo ao lado do Tabuleiro.

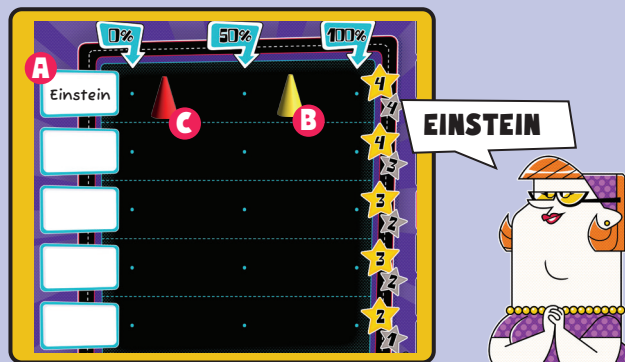
IMPORTANTE: o Apresentador não pode falar nada, apontar para as Cartas de Adjetivo ou dar qualquer outro tipo de dica para os Pitaqueiros.

FASE 2: DAR DICAS E ADIVINHAR

O primeiro Pitaqueiro à esquerda do Apresentador pega a Caneta Apagável, escolhe um personagem ou pessoa que todos os jogadores conhecem e anota seu nome no campo apropriado na parte esquerda da primeira linha do Tabuleiro **A**.

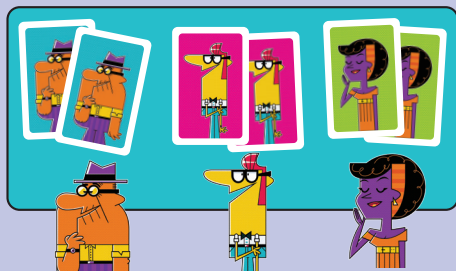
Agora, o Apresentador deve indicar a intensidade que ele acha que cada Adjetivo corresponde ao personagem/pessoa escolhido, posicionando os Marcadores de Intensidade na linha ao lado do nome do personagem/pessoa.

O marcador amarelo é usado para indicar a intensidade do Adjetivo Secreto amarelo **B**, e o marcador vermelho é usado para indicar a intensidade do Adjetivo Secreto vermelho **C**.



Após o Apresentador posicionar os Marcadores de Intensidade, todos os Pitaqueiros darão um palpite simultaneamente de quais eles acham que são os Adjetivos Secretos.

Para isso, eles escolhem duas Cartas de Palpite (uma de cada cor) e as colocam viradas para baixo à sua frente.

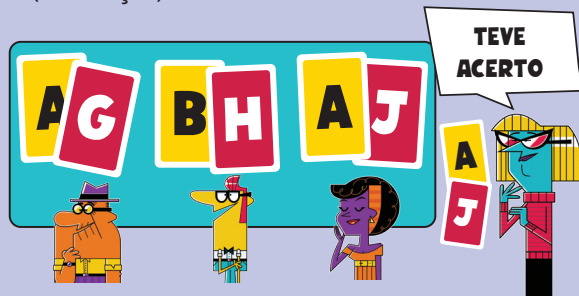


Uma vez que todos os Pitaqueiros fizeram suas escolhas, as Cartas de Palpite são reveladas.

Por fim, o Apresentador verifica se o palpite de algum jogador corresponde corretamente à AMBOS os Adjetivos Secretos (é necessário acertar os dois):

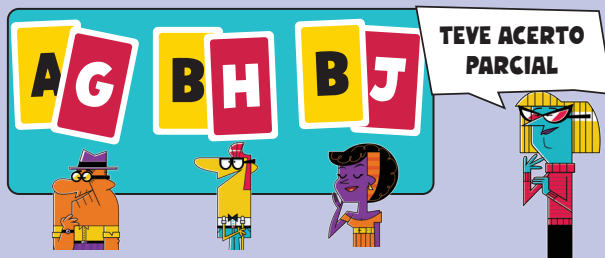
- **Se um ou mais Pitaqueiros acertaram ambos os Adjetivos Secretos:**

O Apresentador diz para os Pitaqueiros que houve acertos completos, revela as Cartas de Palpite à sua frente e a rodada segue para a próxima fase (Pontuação).



- **Se nenhum Pitaqueiro acertou ambos os Adjetivos Secretos:**

O Apresentador deve dizer aos Pitaqueiros se houve acertos parciais (alguém acertou pelo menos um dos Adjetivos Secretos) ou não. O Apresentador não diz quem fez o acerto parcial e nem qual das cores foi acertada, apenas se houve acertos parciais ou não.



Então, os Pitaqueiros recolhem de volta as Cartas de Palpite que usaram e a Caneta Apagável é passada para o próximo Pitaqueiro em sentido horário.

O novo proprietário da caneta escolherá um personagem/pessoa para preencher na próxima linha do tabuleiro, e o procedimento de dar dicas é repetido, mas agora na nova linha.

Note que as dicas anteriores permanecem no Tabuleiro.

Se nenhum jogador acertar ambos os Adjetivos Secretos após a 5ª dica, siga para a próxima fase (Pontuação).

FASE 3: PONTUAÇÃO

Agora que a Fase 2 terminou, os jogadores receberão pontos dependendo do quão rápido os Adjetivos Secretos foram descobertos.

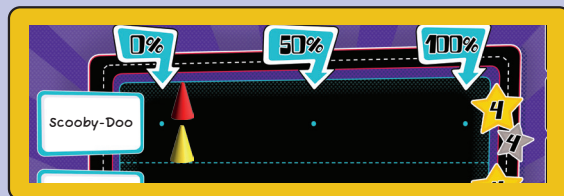
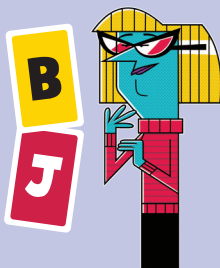
- Se **ninguém** acertou ambos os Adjetivos Secretos, nenhum jogador recebe pontos.
- Se um ou mais **Pitaqueiros** acertaram ambos os Adjetivos Secretos, o **Apresentador** e todos que acertaram recebem pontos. Os **Pitaqueiros** recebem os pontos indicados na Estrela Amarela ★ na última linha utilizada na fase 2. O **Apresentador** recebe os pontos indicados na Estrela Cinza ★ dessa mesma linha.

Os pontos são marcados avançando os Marcadores de Pontuação na trilha de pontos.

Os Pitaqueiros que não acertaram ambos os Adjetivos Secretos não recebem pontos.

EXEMPLO

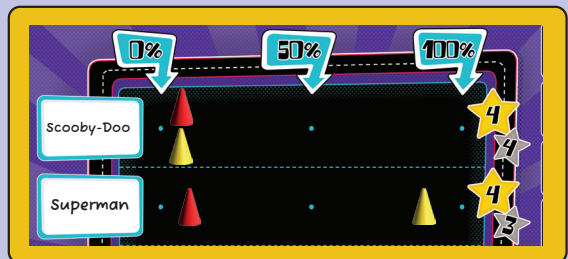
Amanda é a Apresentadora da rodada. Ele sorteou as Cartas de Palpite B e J, que nesta rodada correspondem aos adjetivos **CORAJOSO** e **MALIGNO**.



Flávio escolhe o personagem Scooby-Doo. **Amanda** então posiciona ambos os Marcadores de Intensidade próximo ao 0%.



Isabela, Paulo, Bárbara, Flávio e Jovano escolhem simultaneamente suas cartas de Palpite e as revelam, então **Amanda** informa que houve acertos parciais (mas não diz qual foi).



Isabela agora escolhe o Superman como próximo personagem. **Amanda** posiciona o marcador de intensidade amarelo em algo por volta de 90% e o marcador vermelho próximo ao 0%.





Os novos palpites são revelados e, desta vez, **Isabela e Bárbara** acertam, então ganham 4 pontos cada uma. **Amanda**, como Apresentadora, ganha 3 pontos. **Paulo, Flávio e Jovano** não acertam seu palpite, então não ganham nenhum ponto.

A rodada agora está encerrada e **Flávio** agora será o novo Apresentador.

FASE 4: FIM DA RODADA

Se cada jogador já foi o Apresentador uma vez, a partida acaba. Pule esta fase e siga para o Fim da Partida.

Para preparar a próxima rodada, apague todos os nomes escritos no Tabuleiro usando o Apagador e remova todos os Marcadores de Intensidade do Tabuleiro.

Devolva à caixa todas as Cartas de Adjetivo desta rodada e as substitua por novas cartas compradas da pilha de cartas.

O Apresentador pega de volta todas as suas Cartas de Palpite.

O jogador à esquerda do Apresentador será o Apresentador da próxima rodada. Ele pega os Marcadores de Intensidade e os coloca à sua frente. Inicie a próxima rodada pela Fase 1.



FIM DA PARTIDA

Após uma quantidade de rodadas igual ao número de jogadores, todos terão sido o Apresentador uma vez e então a partida acaba.

O jogador com mais pontos é o vencedor!

Em caso de empate, os jogadores empatados compartilham a vitória.

VARIANTE: PARTIDAS LONGAS

Como alternativa para jogadores que desejam uma partida mais longa, em vez de jogar até que cada jogador seja o Apresentador uma vez, nós sugerimos dois outros critérios de fim de partida para vocês escolherem durante a preparação:

- Continuem jogando até que cada jogador seja o Apresentador duas vezes.
- Continuem jogando até que um jogador alcance 30 pontos ou mais.

CRÉDITOS

Autor: Roberto Pinheiro

Ilustrador: Chris Borges

Desenvolvedor: Robert Coelho

Designer Gráfico: Luis Francisco

Redator: Pedro Vinicius

Diagramador: André Teruya

Playtesters: Aron Palo, Bruno Liguori, Denilson Silva, Dominique Pinho, Éderson Ayres, Emerson Andrade, Gabriel Ramirez, Gustavo Mazzotti, Henrique Bustamante, João Victor, Jordania Modesto, Kayo Nascimento, Laís Dumont, Larissa Cabral, Lucas Angelo, Maria Eduarda, Marília Gabriele, Matheus Lima, Maurício Nóbrega, Miriam Pinheiro, Najla Cavalcante, Nelson Sandes, Ramon Nepomuceno, Renan Gustavo, Ronaldo Junior, Thales Landim e Yuri Morroni.

grok.

©2025 Grok Games. Todos os direitos reservados.

