

PONTUAÇÃO

Então você quer marcar pontos? Cada jogador deve usar a tabela de pontuação na frente dos seus blocos para registrar seus pontos durante cada revelação. Uma partida é jogada em 3 rodadas. Após 3 rodadas, some os seus pontos. O jogador com mais pontos... bom, você sabe!

PONTUAÇÃO AMISTOSA:

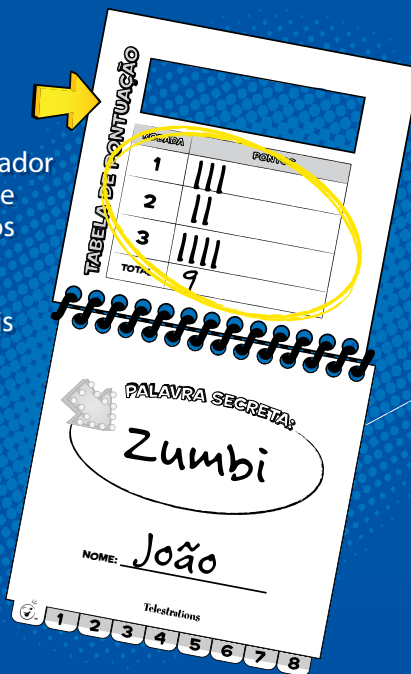
Depois que **você** revelar os resultados do seu próprio bloco:

1. Dê 1 ponto ao jogador que fez o **seu DESENHO** predileto no seu bloco.
2. Dê 1 ponto ao jogador que deu o **seu PALPITE** favorito no seu bloco.
3. Dê 1 ponto **a si mesmo** se o último palpite for correspondente à palavra secreta.

PONTUAÇÃO COMPETITIVA:

Ao revelar os resultados do seu próprio bloco, **todos os jogadores** podem ganhar pontos:

1. **Os autores dos palpites** ganham 1 ponto se os seus palpites forem correspondentes à palavra secreta ou ao palpite anterior.
2. **Os autores dos desenhos** ganham 1 ponto se os seus desenhos ajudarem o autor de um palpite a acertar a palavra secreta.
3. Dê 1 ponto **a si mesmo** se o último palpite for correspondente à sua palavra secreta.



PARA AGITAR AS COISAS!

Veja a seguir algumas maneiras divertidas de incrementar a sua próxima partida:

1. Troque de assento ou lembre-se de reverter a direção em que os blocos são passados.
2. Desenhe com a sua mão não dominante.
3. Crie suas próprias cartas com palavras temáticas de diferentes categorias para os seus eventos.
4. Se os jogadores tiverem idades variadas, determine antecipadamente se o jogador mais novo sempre poderá escolher qualquer palavra que quiser em qualquer lado da carta.

CUIDADOS COM CANETAS E BLOCOS

Para evitar que as páginas do bloco grudem umas nas outras e deixem manchas, certifique-se de que todas as páginas foram completamente apagadas e limpas antes de guardar o jogo na caixa. Tampe as canetinhas após o uso. Se alguma canetinha secar, utilize qualquer tipo de caneta hidrográfica apagável (por exemplo: marcador de quadro branco) e continue jogando.

As canetinhas podem manchar tecidos e algumas superfícies. Proteja a área do jogo antes de iniciar uma partida. Evite contato com carpetes, roupas, paredes e móveis. Mantenha longe dos olhos e da pele.

CRÉDITOS

Tradução: Barbara Coelho

Diagramação: Danilo Sardinha, Felipe Godinho e Gabrielli Masi

Revisão: Kévila Cordas e Paula Pizauro

www.galapagosjogos.com.br

Obrigado por jogar Telestrations. Esperamos que você tenha se divertido nessa pausa para relaxar, rir e interagir com amigos e familiares.

COMO JOGAR!

O ORIGINAL

Telestrations

TELESTRATIONS é a versão visual do clássico jogo de "telefone sem fio"... Em Telestrations, seus desenhos e palpites trazem diversão e risadas para a festa! Este é um jogo no qual você **DESENHA** o que lê e **ADIVINHA** o que você viu!



OBJETIVO

Para rir muito e se divertir com os amigos e a família. Quem sabe você até descubra o seu lado artístico!

1. Coloque a **caixa de cartas**, a **ampulheta**, as **flanelas de limpeza** e o **dado** no centro do grupo.
2. Juntos, decidam qual lado das cartas todos irão usar: **"ESTE LADO"** ou **"AQUELE LADO"**. (Não, não faz diferença.)
3. Cada jogador escolhe um **caderninho**, uma **canetinha** e uma **carta**.
4. Escreva seu nome na capa do seu caderninho e lembre-se da cor da espiral dele.



AGORA, A DIVERSÃO PODE COMEÇAR!

COMPONENTES

142 Cartas de "Este Lado" e "Aquele Lado" em uma Caixa de Cartas (mais de 1.700 palavras), 8 caderninhos apagáveis*, 8 canetinhas*, 8 flanelas de limpeza, 1 ampulheta de 60 segundos e 1 dado

* veja no verso algumas instruções de cuidados para os caderninhos e canetinhas.

COMO JOGAR



1 OBTER UMA PALAVRA

Escolha um jogador para rolar o dado e iniciar a rodada. Na sua carta, encontre a palavra correspondente ao número rolado no dado. *Em sigilo*, anote-a no seu bloco. Não mencione-a em voz alta e não mostre-a para ninguém!

OBSERVAÇÃO:

Se, na sua carta, houver um espaço em branco no local correspondente ao número do resultado, você poderá usar a(s) palavra(s) que quiser. Se, nesse lugar, houver uma categoria sublinhada, como "PROGRAMA DE TV", você poderá usar qual(is)quer palavra(s) dentro dessa categoria.

Se eu aparecer na base da sua carta, você poderá escolher a palavra que quiser nessa carta!

2 NÚMERO DE JOGADORES?

PAR:
4, 6 OU 8

ÍMPAR
5 OU 7

Abra o bloco na parte de "DESENHO" da pág. 1. Prepare-se para desenhar a sua palavra *em sigilo*. Então, prossiga para o passo 3.

Abra o bloco na parte de "DESENHO" da pág. 1 e, então...

PASSE O BLOCO PARA O JOGADOR À SUA ESQUERDA!

Em sigilo, esse jogador olha a sua palavra e se prepara para desenhá-la na parte de "DESENHO" da pág. 1. Então, prossiga para o passo 3.

(Isso garante que a rodada termine em um palpite)

POR QUE ISSO IMPORTA?

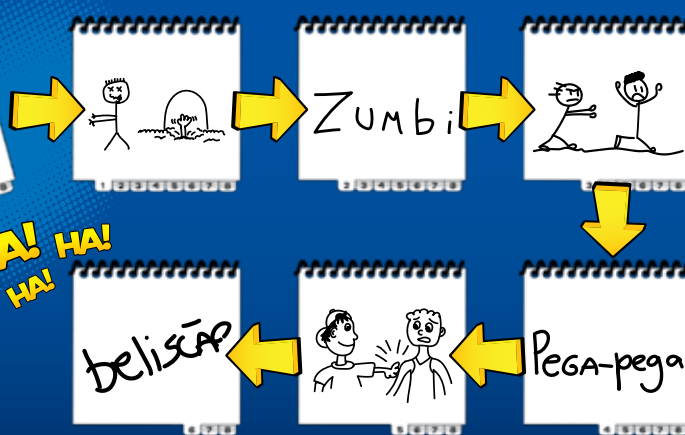
No fim da rodada, independentemente do número de jogadores, a última página a ser preenchida deve ser um palpite escrito, e não um desenho.

5 E ASSIM POR DIANTE...

Vire a ampulheta de 60 segundos. Todos continuam desenhando, passando seus blocos e dando palpites até os jogadores receberem seus blocos de volta. Todos os blocos devem terminar em um palpite.

6 A GRANDE REVELAÇÃO!

Agora que todos receberam seus blocos de volta, está na hora da Grande Revelação! Em turnos, os jogadores olham e compartilham os resultados de **DESENHO** e **PALPITE** dos seus blocos.



3

DESENHO

Todos abrem seus blocos na parte de "DESENHO" da pág. 1. Vire a ampulheta. Vocês têm 60 segundos para, em sigilo, desenhar a palavra. Quando o tempo acabar, permita-se alguns segundos para terminar seu desenho. Vire para a pág. 2 para esconder o seu desenho e passe o bloco aberto para o jogador à sua esquerda.



4

PALPITE

Todos abrem seus blocos na parte de "Palpite" da pág. 2. Vire para a página anterior e observe o desenho em sigilo por alguns segundos. Então, volte para a pág. 2 para anotar seu palpite. Vire para a próxima página e passe o bloco aberto para o jogador à sua esquerda.



AMPULHETA
NÃO
NECESSÁRIA



DICAS ÚTEIS:

DICAS DE DESENHO

Evite letras e números. Evite páginas em branco. Dê o seu melhor e desenhe a sua palavra. Acredite, assim será mais divertido!

DICAS DE PALPITE

Não coloque um simples ponto de interrogação ou deixe a página em branco. Escreva um palpite, independentemente do quão bobo ele pareça ser.

PASSE

DICAS PARA PASSAR OS BLOCOS

Quando terminar de desenhar ou de escrever o seu palpite, vire para a página seguinte e espere todos os jogadores terminarem. Todos passam seus blocos abertos ao mesmo tempo.

VOCÊ VENCEU?

NESSE JOGO O QUE IMPORTA MESMO É SE DIVERTIR. MAS, SE DESEJAR, VEJA AS DUAS OPÇÕES DE PONTUAÇÃO APRESENTADAS NA SEÇÃO DE "PONTUAÇÃO" NA PÁGINA SEGUINTE!

QUER JOGAR DE NOVO?

EU ENTENDO!
FAÇA O SEGUINTE...

PRIMEIRAMENTE, TODOS OS JOGADORES APAGAM AS PÁGINAS 1-8. EM SEGUIDA, SEPARA AS CARTAS USADAS E DISTRIBUA NOVAS CARTAS PARA TODOS. PARA AGITAR AS COISAS, REVERTA A DIREÇÃO NA QUAL OS BLOCOS SÃO PASSADOS E DIVIRTA-SE NOVAMENTE!