

REGRAS

TRAILLER

COMPONENTES

- 1 tabuleiro
- 1 dado
- 1 ampulheta
- 1 visor cinematográfico
para as cartas
- 4 peões
- 330 cartas, com 660
perguntas, divididas
em cinco temas:
Aventura, Comédia,
Drama, Clássico
e Suspense.

Idade:
A partir de
14 anos

Participantes:
4 ou mais

OBJETIVO

Ser a primeira equipe a chegar ao final do tabuleiro.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Os jogadores são divididos em, no máximo, 4 equipes. Cada equipe deve ter, no mínimo, dois jogadores.

Os cinco baralhos de cartas são separados de acordo com seus temas e bem embaralhados.

As equipes escolhem uma cor de peão para jogar e o posicionam na casa de saída do tabuleiro.

COMO JOGAR

Cada equipe escolhe um jogador para ser o líder da equipe.

Os líderes das equipes lançam o dado para decidir a ordem do jogo.

Cada equipe tenta adivinhar um filme por rodada.

Acertando ou não, passa a vez à próxima equipe.

1ª RODADA

Na primeira rodada, a equipe escolhe o gênero de filme que deseja adivinhar.

Um dos jogadores tira uma carta do monte escolhido, vira a ampulheta e lê em voz alta para os jogadores de sua equipe a primeira dica do filme que está no lado da carta voltado para baixo.

Os demais jogadores da equipe devem tentar responder qual é o nome do filme. Caso não consigam, pedem para o jogador ler a segunda pista, depois a terceira, e assim por diante, até conseguirem responder o nome do filme.

É preciso muita tática para ir passando as pistas e também

muito cuidado para o tempo da ampulheta não terminar antes da equipe dizer o nome do filme.

Atenção: A equipe só pode arriscar o nome do filme uma vez. Portanto, deve tomar cuidado com respostas precipitadas.

CONFERINDO O NOME DO FILME

Para conferir o nome do filme, há um visor cinematográfico. Ao colocar a carta no visor, o jogador que leu as pistas visualiza o nome correto do filme.

Se a equipe acertar o nome do filme, lança o dado para saber quantas casas andarão no tabuleiro. A casa em que o peão cair indicará o gênero do filme que ela deverá adivinhar na rodada seguinte. Se não acertar, o peão continua na casa de saída. Na próxima vez em que for jogar, a equipe deve escolher um tema diferente do anterior.

2ª RODADA

No final da segunda rodada, a equipe não lança mais o dado para andar pelo tabuleiro. O número de pistas usadas é que determinará o número de casas que o peão avançará pelo tabuleiro.

Se a equipe adivinhar na primeira das cinco pistas, o peão andarão seis casas. Na segunda, quatro casas. Na terceira, três casas. Na quarta, duas casas. Na quinta, uma casa.

ADIVINHANDO NA:	AVANÇA
1ª PISTA	6 CASAS
2ª PISTA	4 CASAS
3ª PISTA	3 CASAS
4ª PISTA	2 CASAS
5ª PISTA	1 CASA

Se a equipe não acertar a resposta, não mexe seu peão. Na rodada seguinte, deverá tirar uma nova carta do mesmo tema.

Algumas cartas vêm assinaladas com um asterisco (*). Isso significa que, se a equipe não adivinhar o filme após as cinco pistas, a dupla seguinte tem direito de tentar acertar o nome do filme. Se acertar, anda uma casa no tabuleiro. Se errar, volta uma casa e, então, a equipe seguinte pode também tentar acertar o nome do filme. E assim por diante, até chegar à equipe anterior à aquela que iniciou a rodada.

VENCEDOR

Vence a equipe que primeiro chegar ao final do tabuleiro.

IMPORTANTE

Antes do início do jogo, as equipes devem estabelecer os critérios para as respostas.

1 - Grupo formado por iniciantes na arte do cinema: o ideal é que sejam consideradas certas as respostas que demonstram que a equipe sabe qual é o filme em questão. Mesmo que o nome não esteja completo.

Exemplos: "Rambo", ao invés de "Rambo - Programado para Matar" ou "JFK", no lugar de "JFK - A Pergunta Que Não Quer Se Calar".

2 - Grupo formado por verdadeiras feras: o mais divertido é que só sejam considerados os títulos completos em português.

BOM DIVERTIMENTO!



GROW JOGOS E BRINQUEDOS S.A.
RUA VICENTE LEPORACE, 125
CEP 09860-130
SÃO BERNARDO DO CAMPO
SÃO PAULO - BRASIL
TEL.: (PABX) 751-7422