

TRAPWORDS

SUMÁRIO

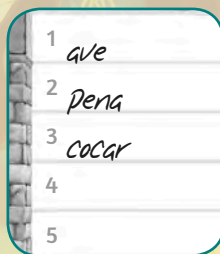


Olá! Bem vindo ao Trapwords! Um jogo de palavras para duas equipes.

Comence por ler a palavra secreta que a outra equipe tem que adivinhar.



A seguir, a sua equipe tenta pensar em palavras que poderiam ser usadas para levar as pessoas a adivinhar a palavra secreta.



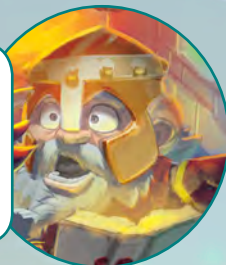
Entretanto, a outra equipe está a ler a palavra que o seu grupo tem que adivinhar e está fazendo uma lista de palavras armadilhas que o fornecedor de pistas não pode usar. Quando ambas as equipes estiverem prontas, dê o livro com a palavra secreta ao fornecedor de pistas da outra equipe. Mas guarde a sua lista de armadilhas! É secreta.

Agora, cada equipe vai ter a oportunidade de adivinhar a respectiva palavra. Nesta parte do jogo, as equipes revezam-se por turnos.

Um participante será o jogador que fornece as pistas. Ele, ou ela, lê a palavra, mas não sabe quais são as armadilhas para ela.

O fornecedor de pistas da equipe adversária vai tentar dar pistas para esta palavra, enquanto tenta evitar as armadilhas que o seu grupo escreveu em segredo.

Hum ... que chatice.
Tenho a certeza que eles escolheram esta.
Tenho medo de dizer. Bem ... vou tentar ...
“As almofadas costumavam ser enchidas com estas!”
(Espero que eles não tenham escrito almofadas.)

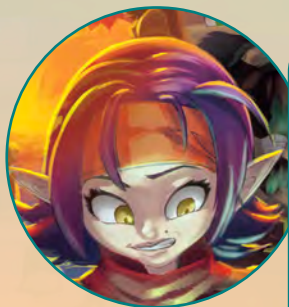


Durante o turno da equipe adversária, o seu grupo observa a própria lista de armadilhas. Se o fornecedor de pistas disser uma delas, o turno deles pára imediatamente.

O fornecedor de pistas pode dar muitas pistas, mas a equipe só tem direito a 5 palpites.

Alguém do seu grupo deve contar o número de palpites da outra equipe. E também deve haver uma pessoa a olhar para a ampulheta. O término do tempo ou dos palpites também finaliza o turno da outra equipe.

Se eles adivinharem a palavra, prosseguem. Se eles ativam uma armadilha ou ficam sem tempo ou palpites, não progridem. De qualquer maneira, a sua equipe também terá um turno para adivinhar uma palavra e, possivelmente, avançar pela masmorra adentro.



E é só o que precisa de saber para jogar uma ronda (rodada) de jogo.

A preparação, curso do jogo e como o ensinar a novos jogadores está descrito num manual de regras separado. As regras estão resumidas no outro lado desta folha.

**vídeo com
o resumo das regras**



cge.as/twu-pt

RESUMO DAS REGRAS

PREPARAÇÃO

A preparação está ilustrada nas páginas 2 e 3 do manual de regras.

1. Os jogadores dividem-se por 2 equipas em lados opostos da mesa.
2. Posicione as 5 peças de sala por ordem crescente.
3. Coloque as figuras das equipas na primeira sala.
4. Coloque 2 cartas de maldição aleatórias, viradas para baixo, ao lado da segunda e quarta sala.
5. Escolha um monstro ao acaso. Coloque a sua figura na sala final.
6. Dê as tochas a um jogador de cada equipa. Eles darão as pistas na 1ª ronda (rodada).
7. Decida se vão jogar com os dois livros de fantasia ou com os dois livros modernos.

RONDAS (RODADAS)

Colocar Armadilhas

As equipas colocam as armadilhas simultaneamente.

1. Cada equipa tira uma carta de palavra e coloca-a num livro. Isto dá-lhes a palavra secreta que a outra equipa tem que adivinhar.
2. Cada equipa faz uma lista de palavras armadilhas para a palavra secreta dos adversários.
 - O número de armadilhas é igual ao que está escrito na sala da outra equipa.

Palpites

As equipas dão palpites por turnos. Uma delas vai adivinhar primeiro:

- Se uma equipa estiver para trás, ela adivinha primeiro.
- Se ambas as equipas estiverem na mesma sala, troque o livro com o símbolo brilhante primeiro.

Quando a equipa adversária estiver a adivinhar:

1. Entregue ao jogador fornecedor de pistas o livro com a sua palavra secreta.
2. Espere que o jogador fornecedor de pistas leia e entenda a palavra (cerca de 3 segundos).
3. Vire a ampulheta.
4. O jogador fornecedor de pistas pode começar a dá-las. Interrompa-o nas seguintes situações:
 - Se ele disser uma palavra armadilha ou qualquer derivado dela.
 - Se ele der uma pista ilegal. As regras para dar pistas encontram-se na página 11 do manual.
 - Se os adivinhos derem o seu 5º palpite errado.
 - Se o tempo acabar.
5. Qual foi o resultado?
 - Se adivinharam a palavra, a figura deles avança para a sala seguinte.
 - Se encontrou uma razão para os parar, eles falharam. A figura deles não avança.

Fim da Ronda (Rodada)

Quando cada equipe já tenha jogado o seu turno para adivinhar a respectiva palavra, a ronda (rodada) acaba.

- Se ambas as equipes falharem, o monstro avança uma sala em direção às equipes.
 - Se o monstro entrar numa sala com uma maldição, ela é empurrada uma sala para mais perto das equipes. Se a última sala tiver uma maldição, essa segunda maldição também é empurrada uma sala mais perto.
- Revezem-se por turnos para ser o jogador fornecedor de pistas. Acabe cada ronda (rodada) dando a tocha ao jogador que será o jogador fornecedor de pistas na ronda seguinte.

MALDIÇÕES

Se uma equipe começar uma ronda (rodada) numa sala com uma maldição:

- Essa equipe tem que jogar a ronda com o desafio adicional especificado na carta de maldição.
- Independentemente do resultado, a carta de maldição é descartada no fim da ronda.

Se ambas as equipes estiverem na sala com a maldição, isto aplica-se às duas.

LUTAR COM O MONSTRO

Uma equipe que comece a ronda (rodada) na mesma sala do que o monstro vai ter que “lutar com o monstro”.

Quando estão a lutar com o monstro, têm um desafio adicional especificado na carta do monstro.

Se apenas **uma equipe** está a lutar com o monstro:

1. A outra equipe adivinha primeiro, e avança se acertarem.
2. A seguir, é a vez da equipe que luta com o monstro de adivinhar.
 - Se acertarem, eles ganham.
 - Se falharem, nada acontece. O monstro não se move. Continuem a jogar, a menos que esta seja a oitava ronda (rodada).

Se **ambas as equipes** estiverem a lutar com o monstro:

1. A equipe que recebe o livro com o símbolo brilhante adivinha primeiro. A outra adivinha depois.
2. Qual foi o resultado?
 - Se **ambas as equipes** acertarem, ambas ganham.
 - Se **uma equipe** acertou, essa equipe ganha.
 - Se **nenhuma equipe** acertar, nem o monstro nem as equipes se movem. Continuem a jogar, a menos que esta seja a oitava ronda (rodada).

OITAVA RONDA (RODADA)

- A sua folha tem espaço para oito listas de palavras armadilhadas.
- Se finalizaram as oito rondas e nenhuma equipe conseguiu ganhar, então o monstro é o vencedor.