

PROGRAMA DE ENTREVISTAS

- 1- O jogador da vez escolhe um outro jogador para ser o entrevistador.
- 2- O entrevistador compra **uma Carta de Palavra**.
- 3- O tempo é marcado (1 minuto).
- 4- O entrevistador deve fazer perguntas para o jogador da vez de maneira que a palavra da carta seja utilizada na resposta.
- 5- Quando o jogador disser a palavra, o entrevistador compra uma nova carta e continua a fazer perguntas, repetindo o processo até que o tempo acabe.

O jogador da vez recebe um ponto para cada Carta de Palavra que foi dita na entrevista.

QUEM É VOCÊ?

- 1- O jogador da vez compra **uma Carta de Palavra**.
- 2- Os jogadores devem descobrir qual é a palavra na carta sorteada.
- 3- Começando pelo jogador à esquerda do jogador da vez, cada um pode fazer uma pergunta e dar um palpite. A pergunta deve ter uma resposta SIM ou NÃO.
- 4- Cada jogador tem três chances de perguntar e dar uma palpite. Ou seja, serão 3 rodadas.

Quem acertar ganha um ponto. Caso ninguém descubra a palavra, o jogador da vez ganha um ponto.

SONHO MALUCO

- 1- O jogador da vez compra **10 Cartas de Palavras** e as revela na mesa.
- 2- O jogador marca o tempo (1 minuto) e tem esse tempo para memorizar as cartas.
- 4- Quando o tempo acabar o jogador da vez deve fechar os olhos.
- 5- Em sentido horário a partir do jogador da vez, os outros jogadores vão retirando uma carta por vez entre as 10 da mesa e reservam para si (somente este jogador passa a ver estas cartas).
- 6- Cada jogador (exceto o jogador da vez) fica com o mesmo número de cartas. As cartas que sobrem são descartadas.
- 7- O tempo é marcado novamente (1 minuto).
- 8- O jogador da vez deve contar um sonho e utilizar as palavras das cartas que memorizou, em sua narrativa. O sonho termina quando o tempo acaba.

O jogador da vez recebe um ponto para cada duas Cartas de Palavra que utilizou no sonho que contou.
Cada jogador recebe um ponto para cada Carta de Palavra que escolheu e foi utilizada no sonho contado pelo jogador da vez.

FIM DE JOGO

Quando um jogador recebe pontos, seu peão avança uma quantidade de casas na trilha do tabuleiro igual a quantidade de pontos recebida.
A partida termina quando um jogador alcançar a casa final da trilha. Caso mais de um jogador alcance a casa final na mesma rodada, o jogador que recebeu mais pontos no último desafio é o vencedor. Caso o empate persista, todos os jogadores empatados são vencedores.

REF. 1254

5 DINÂMICAS
EM 1 JOGO

IMPROMPTU

O Jogo do Improviso

KZ
PLAY



Veja como jogar!



Conheça a linha Elka no site: www.elka.com.br

+ 10
ANOS

2 - 6
JOGADORES

40 - 60
MINUTOS

Em Impromptu os jogadores deverão contar com sua criatividade, raciocínio rápido, dedução e uma pitada de sorte para vencer. Em cada rodada um jogador escolhe uma carta de desafio para cumprir. Talvez você tenha que improvisar uma história, contar um sonho, descobrir um segredo ou ser o convidado de um programa de entrevistas. Não importa quem vença, a diversão está garantida para todos!

PREPARANDO PARA COMEÇAR:

- Coloque o tabuleiro no centro da mesa.
 - Embaralhe as 100 Cartas de Palavras e faça montes de cartas ao redor do tabuleiro, de maneira que todos jogadores possuam pelo menos um dos montes ao seu alcance.
 - Embaralhe as Cartas de Desafio, forme um único monte com as faces viradas para baixo e coloque ao lado do tabuleiro.
- IMPORTANTE:** Em partidas com 2 jogadores a carta do desafio Palavra Secreta não é utilizada.
- Cada jogador escolhe um Peão e o coloca no espaço inicial da trilha do tabuleiro.
 - O jogador mais novo será o primeiro jogador.

COMO FAÇO PARA VENCER?

O objetivo dos jogadores é fazer com que seu peão seja o primeiro a cruzar a linha de chegada no fim da trilha no tabuleiro. Para avançar o peão na trilha, os jogadores devem cumprir desafios utilizando as cartas de palavras.

COMO SE JOGA?

Após a preparação, o primeiro jogador inicia a partida executando seu turno. Em seguida, o próximo jogador em sentido horário executa o seu turno. Os turnos vão seguindo até que o peão de um jogador alcance o final da trilha.

Cada turno consiste em:

- O jogador da vez compra um Carta de Desafio do monte.
- O desafio é executado conforme as instruções.
- Todos os jogadores que receberam pontos avançam o peão na trilha de acordo com a quantidade de pontos recebida.
- A Carta de Desafio é descartada após a rodada.

Caso todas as **Cartas de Desafio** já tenham sido usadas e descartadas no início do turno de um jogador, repita o procedimento da preparação do jogo:

- Embaralhe todas as Cartas de Desafio, faça um monte com as faces viradas para baixo e coloque ao lado do tabuleiro.

Ao longo do jogo, muitas **Cartas de Palavras** são utilizadas e descartadas. Caso os jogadores considerem que a pilha de Cartas de Palavras não seja suficiente para o jogador cumprir um desafio, todas as Cartas de Palavras no descarte são embaralhadas e colocadas no fundo dos montes ainda existentes ou novos montes são criados.

COMPONENTES

- 100 cartas de palavras
- 5 cartas de desafio
- 1 tabuleiro
- 6 peões

Utilizar timer de celular ou cronômetro para marcar o tempo dos desafios.

CARTAS DESAFIO

As **Cartas de Desafio** trazem uma pequena explicação de como o desafio funciona para auxiliar o jogador. Toda vez que o ícone de **TEMPO** aparecer no texto, o jogador marca o tempo da ação indicada na sequência. Existem 5 tipos diferentes de Desafios: **Era uma Vez, Palavra Secreta, Programa de Entrevistas, Quem é Você?** e **Sonho Maluco**.

PROGRAMA DE ENTREVISTAS
O jogador da vez escolhe um jogador para ser o entrevistador. O entrevistador compra 1 Carta de Palavra.
1 min.
• O entrevistador deve fazer o jogador da vez dizer as palavras das cartas que ele foi comprando ao longo da entrevista.
PONTOS:
O jogador da vez recebe 1 ponto por carta usada na entrevista.

ERA UMA VEZ...
Escolha outro jogador. Cada um compra 3 Cartas de Palavra.
1 min.
• Comece a contar uma história usando UMA das palavras.
• O outro jogador continua a história também usando UMA palavra.
• Você devem conseguir usar todas as Cartas de Palavra que compraram contando a história dentro do tempo.
PONTOS:
1 ponto para cada, se cumprirem juntos o desafio.

PALAVRA SECRETA
Todos compram 4 Cartas de Palavra.
• O jogador da vez escolhe UMA das suas cartas para ser a Palavra Secreta e dá uma dica para todos, usando apenas uma palavra.
• Os jogadores escolhem e lhe entregam DUAS de suas cartas que se encaixem na dica.
• Embaralhe as cartas dos jogadores com a sua e as coloque na mesa viradas para cima.
• Os jogadores devem votar na carta que acreditam ser a palavra secreta.
PONTOS:
1 ponto por voto que recebeu.
O jogador da vez recebe 1 ponto por voto que a Palavra Secreta recebeu, mas se todos votarem na Palavra Secreta, o jogador da vez não recebe pontos.

SONHO MALUCO
O jogador da vez compra 10 Cartas de Palavra.
As 10 cartas são abertas na mesa.
1 min.
• O jogador tem UM MINUTO para memorizar as cartas e em seguida fecha os olhos.
• Cada jogador escolhe cartas para si.
• O tempo é marcado novamente.
• O jogador da vez conta um sonho, utilizando as palavras que memorizou.
PONTOS:
O sonhador recebe 1 ponto para cada DUAS cartas que utilizou no sonho. Cada jogador recebe 1 ponto por carta que escolheu e foi usada no sonho.

QUEM É VOCÊ?
O jogador da vez compra 1 Carta de Palavra.
Em sentido horário, os jogadores fazem perguntas de resposta SIM ou NÃO e anteciam um palpite.
• Os jogadores têm 3 chances cada para descobrir qual é a palavra sorteada.
PONTOS:
Quem acertar a palavra que está na carta sortada, ganha 1 ponto. Se ninguém acertar, o jogador da vez ganha 1 ponto.

ERA UMA VEZ...

- 1- O jogador da vez escolhe outro jogador para participar da sua rodada. Cada um compra três Cartas de Palavras.
- 2- O tempo é marcado (1 minuto).
- 3- O jogador da vez começa a contar uma história usando UMA das palavras sorteadas e o jogador escolhido continua a história também usando UMA das palavras que comprou.
- 4- Os jogadores seguem alternando a vez, usando cada um a sua próxima Carta (das três que compraram) e seguindo a história até que o tempo acabe.
- 5- As cartas utilizadas na história são colocadas na frente de cada jogador até a rodada acabar. Depois são descartadas do jogo.

Cada jogador recebe um ponto se conseguirem juntos cumprir o desafio de usar suas três Cartas de Palavras dentro tempo de um minuto. Caso o desafio não seja cumprido, não recebem pontos.

PALAVRA SECRETA

- 1- Todos os jogadores recebem 4 Cartas de Palavra.
- 2- O jogador da vez escolhe UMA de suas palavras para ser a Palavra Secreta.
- 3- O jogador da vez dá uma dica da Palavra Secreta para os outros jogadores. A dica deve ser apenas UMA outra palavra. Procure algo com coerência, mas que despiste os adversários.
- 4- Os outros jogadores escolhem DUAS de suas cartas que melhor se encaixem com a dica dada e entregam estas cartas para o jogador da vez, sem revelá-las.
- 5- O jogador da vez embaralha a carta com a Palavra Secreta com as cartas dos outros jogadores.
- 6- As cartas embaralhadas são reveladas na mesa, uma ao lado da outra.
- 7- Em sentido horário a partir do jogador da vez, todos os jogadores devem dizer qual carta acreditam ser a Palavra Secreta. Não é permitido votar na própria carta e o jogador da vez não vota.
- 8- Após todos votarem o jogador da vez revela qual é a Palavra Secreta.

Cada jogador recebe um ponto por voto que sua carta recebeu e 1 ponto se votou na Palavra Secreta. O jogador da vez recebe um ponto por voto que a Palavra Secreta recebeu. Se todos votarem na Palavra Secreta o jogador da vez não recebe pontos.