



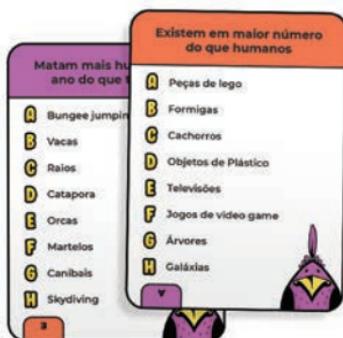
• REGRAS DO JOGO •

ESTRANHO NO NINHO



Estranho no Ninho é um divertidíssimo jogo de curiosidades, absurdos e palpites desesperados. Em cada rodada há uma nova categoria (mais estranha do que a anterior) e você deve marcar o maior número de respostas possíveis, mas atenção, pois algumas delas são mentiras deslavadas, ou... **Estranhos no Ninho!**

COMPONENTES



50 Cartas de Categoria
com 100 categorias únicas



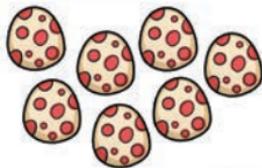
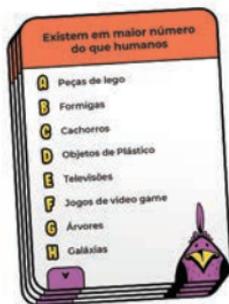
35 Marcadores de Ovo
com 7 ovos de cada cor



1 Tabuleiro de Respostas

PREPARANDO O JOGO

- 1 Posicione o **Tabuleiro** no centro da mesa.
- 2 Decidam em conjunto qual lado das **Cartas de Categoria** irão utilizar para essa partida.
- 3 Embaralhe as **Cartas de Categoria** com o lado da cor escolhida voltado para cima, formando um monte de compras.
- 4 Cada jogador escolhe uma cor e pega todos os **Marcadores de Ovo** correspondentes.
- 5 O jogador que comeu um ovo mais recentemente inicia a partida!



As cartas de categoria possuem dois lados, um na cor laranja e um na cor roxa. Cada partida utiliza apenas um lado das cartas.



COMO JOGAR

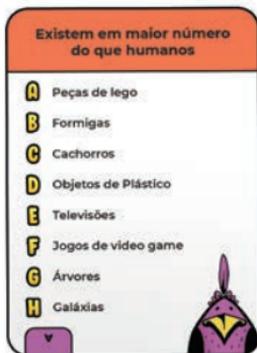
O jogador da vez pega a **Carta de Categoria** do topo do monte e a coloca sobre a mesa, sem que ninguém veja o seu verso.

Toda **Carta de Categoria** tem uma curiosidade e oito respostas possíveis, de A a H. **As respostas INCORRETAS** (1 a 3 por carta) são os **Estranhos no Ninho** e devem ser evitados a todo custo!

Iniciando pelo jogador da vez e seguindo em sentido horário, cada jogador escolhe e realiza uma das ações seguintes:

1. Marcar Resposta

Coloque um de seus **Marcadores de Ovo** no espaço do **Tabuleiro** com a mesma letra de uma resposta que você acredita ser **VERDADEIRA** para aquela categoria.



Ex.: Se você acha que **Objetos de Plástico** existem em maior número do que humanos, marque a **letra D no Tabuleiro**.



Cada letra no tabuleiro tem um limite de marcadores de ovos (de acordo com o número de jogadores). Você não pode colocar ovos além do limite indicado ao lado.



2. Passar a vez

Se não quiser arriscar mais, ou se já tiver usado todos os seus **Marcadores de Ovos**, passe a vez. Após passar a vez, você não pode retornar ao jogo até que uma nova **Carta de Categoria** seja retirada e uma nova rodada seja iniciada.

FIM DA RODADA

A rodada continua, com os jogadores realizando uma ação após o outro sucessivamente até que todos os jogadores tenham passado. Nesse momento, vire a **Carta de Categoria** e confira quais as alternativas **INCORRETAS** (Estranhos no Ninho).

Lado Laranja	Lado Roxo
Existem em maior número do que humanos	Matam mais humanos por ano do que tubarões
<ul style="list-style-type: none">A Peças de legoB FormigasC CachorrosD Objetos de PlásticoE TelevisõesF Jogos de video gameG ÁrvoresH Galáxias	<ul style="list-style-type: none">A Bungee jumpingB VacasC RaiosD CataporaE OrcasF MartelosG CanibaisH Skydiving

Estranhos no Ninho
Lado Roxo

Estranhos no Ninho
Lado Laranja

Os Estranhos no Ninho do lado laranja estão indicados no lado roxo e vice-versa. No fim da rodada confira as letras no lado que não está sendo utilizado na partida.



PONTUANDO

Os jogadores que tiverem marcado **MAIS respostas sem marcar NENHUM Estranho no Ninho** vencem a rodada. Os vencedores viram um de seus **Marcadores de Ovos** para o lado oposto (com a imagem do pintinho).



Você não pode usar os marcadores virados para marcar respostas nas próximas rodadas. Ou seja, quanto mais rodadas você vencer, menos marcadores de ovo poderá usar.



No caso de **todos os jogadores terem marcado um ou mais Estranhos no Ninho**, eles questionam as suas escolhas de vida, mas como prêmio de consolação, **TODOS viram um de seus marcadores.**

Ex.: O jogador roxo marcou 4 respostas, mas uma delas era um Estranho no Ninho.



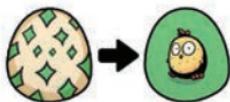
O vermelho marcou 3, mas uma também era um Estranho no Ninho.



O jogador verde marcou apenas 2 respostas, mas foi o único que não marcou nenhum Estranho no Ninho.



O jogador verde vence a rodada!



Após a pontuação, todos os jogadores pegam os seus **Marcadores de Ovo** de volta do **Tabuleiro** e o jogador à esquerda de quem iniciou a rodada anterior se torna o jogador da vez, descartando a **Carta de Categoria** e comprando uma nova do monte de compras.

FIM DE JOGO

Quando alguém conseguir virar 4 dos seus **Marcadores de Ovo**, o jogo termina e ele se torna o vencedor! Em caso de empate, o último jogador (entre os empatados) a **Passar a vez** nessa rodada é o vencedor da partida!

CRÉDITOS

Autor

Rodrigo Rego

Arte

Guilherme Marques

Desenvolvimento

Gabriel Calderon & Guilherme Marques

Produção

Game Maker

Dúvidas sobre o jogo?

Acesse nosso FAQ em

www.tgmeditora.com.br/estranho-no-ninho

