

ZAX!

REGRAS DO JOGO





ZAX!

É uma eletrizante disputa de palavras de **suar a cuca!**

Desperte sua criatividade e agilidade mental ao tentar formar o **maior número possível de palavras** relacionadas a uma imagem e categoria.

O DESAFIO É SIMPLES...




ESCORREGAR

Revele uma carta de imagem e uma de categoria

Escreva o máximo de palavras relacionadas com a imagem

Ganhe mais pontos com palavras vinculadas à categoria



Velocidade é a chave, seja rápido e garanta a sua estrela!

COMPONENTES



70 Cartas



3 Estrelas



8 Tabuleiros

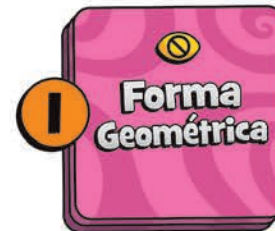


8 Canetas

PREPARAÇÃO

- 1 Embaralhe as **cartas**, formando um baralho com a face das categorias para cima.
- 2 Coloque as **estrelas** no centro da mesa conforme o número de jogadores.
- 3 Distribua um **tabuleiro** e uma **caneta** para cada jogador.

Estrelas por nº de jogadores



COMO JOGAR

1. Prepare a rodada

Separe a carta do topo do baralho que será a **Categoria da Rodada**. Depois, vire uma nova carta, essa será a **Imagem da Rodada**.



Categoria



Imagem

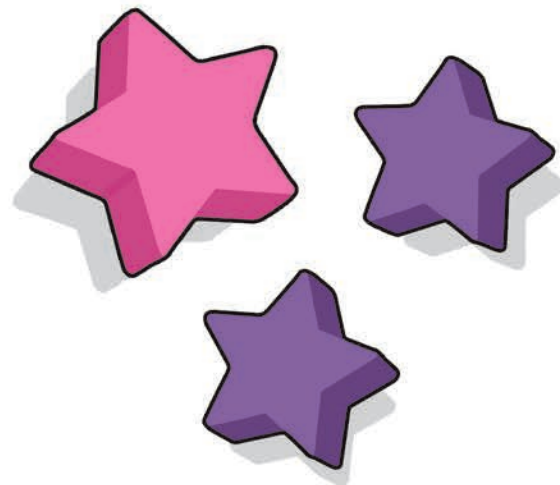


2. Corra contra o tempo

Assim que a **Imagem da Rodada** é revelada, é hora de botar a cuca pra funcionar! Escreva no seu tabuleiro o máximo de palavras que tenham relação com a **Imagem da Rodada**, sempre que possível tentando encaixar na **Categoria da Rodada** para ganhar mais pontos!

3. Busque as estrelas

Quando você tiver **ao menos 12 palavras**, sintase à vontade para encerrar sua jogada e agarrar a **Estrela Grande** no centro da mesa. Depois disso, independente de quantas palavras escreveu, qualquer outro jogador pode decidir encerrar a rodada e pegar uma **Estrela Pequena**.



4. Descubra seus erros

Assim que a última **Estrela** do centro da mesa for pega é hora do **Check Up!** Confira as regras abaixo e elimine todas as **Palavras Inválidas** do seu tabuleiro!



- X Palavras Semelhantes**
Comer e Comida, ou Amigo e Amiga não podem ser escritas pelo mesmo jogador.
- X Palavras em Família**
Se você escreve Galinha e Galinheiro deve cortar as palavras! O mesmo vale para Casa e Casal.
- X Palavras Desconexas**
Se não tiver nada na imagem que remeta a um oceano, Oceano está fora de jogo.
- X Palavras Iguais**
Se dois ou mais jogadores escreverem a mesma palavra, elas são eliminadas.



VOTAÇÃO

E se a dúvida persistir? É hora de votar!

O dono da palavra em apuros defende seu caso, os outros votam.

Todos esticam o seu braço com o punho fechado e simultaneamente revelam o seu voto, colocando o polegar para cima caso aceitem a palavra, ou o polegar para baixo caso considerem a palavra inválida.

A maioria dos votos vence. Em caso de empate a palavra é considerada como válida. Uma democracia de polegares!

5. Conte seus pontos

Depois do **Check Up**, é hora de contar os pontos!

Os jogadores somam e registram seus pontos na **área de pontuação da rodada** em seus tabuleiros, seguindo a ordem abaixo.



1 ponto para cada palavra escrita. Lembre-se, **Palavras Inválidas** não contam!

Ex: Marcio escreveu 12 palavras, mas 3 foram inválidas. Ele ganhou 9 pontos!



1 ponto para cada ícone de estrela atingido na rodada (linhas 5, 9, 12, 14 e 15). Não importa se as palavras eram válidas ou não.

E tem mais! São mais **3 pontos** para quem pegou a **Estrela Grande** e **2 pontos** para quem se contentou com a **Estrela Pequena**.

Ex: Bianca atingiu a linha 10 e pegou uma Estrela Pequena. Ela ganhou 4 pontos!



1 ponto para cada palavra da Categoria da Rodada. **Palavras Inválidas** não contam!

Ex: A Categoria da Rodada é Adjetivo. Entre as 12 palavras que o André escreveu tem Asqueroso, Nojento e Pegajoso. Ele ganhou 3 pontos!

FIM DA PARTIDA

Assim que a **quarta rodada** chegar ao fim, é hora da contagem final!

Some os pontos de cada rodada, e quem tiver mais pontos é o **vencedor do desafio!**



MODO AVANÇADO

Jogadores mais experientes em **Zax!** podem elevar a competição com o **Modo Avançado**. Ao retirar a **Categoria da Rodada**, verifique se ela traz algum ícone no topo. Sem ícone, a rodada segue como de costume. Com ícone, prepare-se para mergulhar nas novas regras!



Jogando no Escuro

Os jogadores têm 30 segundos para estudar a Imagem da Rodada. Em seguida, a carta é escondida sob a Categoria da Rodada. Eles devem escrever as palavras usando apenas a memória.



Rodada Relâmpago

Nessa rodada, somente a Estrela Grande entra em cena. Quando um jogador pegar a Estrela Grande, a rodada chega ao fim. E sim, toda rodada em uma partida com dois jogadores é uma rodada relâmpago!



Categoria Proibida

Cuidado! Nessa rodada, palavras que seguem a Categoria da Rodada viram Palavras Inválidas. Os jogadores precisam fugir da categoria a todo custo.



Gênios Sincronizados

Nessa rodada, palavras iguais entre os jogadores são permitidas. Um verdadeiro show de sincronia!



Categoria em Dobro

Nessa rodada, palavras que seguem a Categoria da Rodada valem não 1, mas 2 pontos extras.

CRÉDITOS

Autor

André Domicciano

Desenvolvimento

Gabriel Calderon & Guilherme Marques

Arte

Guilherme Marques

Produção

Game Maker

Dúvidas sobre o jogo? Acesse nosso FAQ em www.tgmeditora.com.br/zax



