

MANUAL DE REGRAS

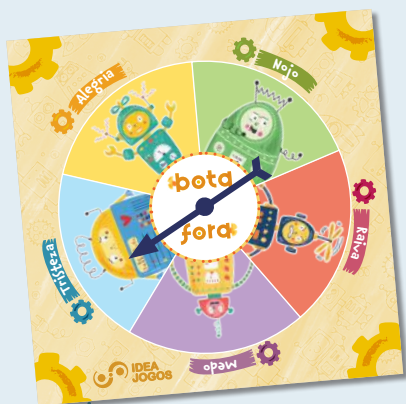
O QUE ESTÁ EM JOGO

- Revelar e expressar sentimentos e emoções por meio de situações propostas.
- Observar, conforme as situações propostas, as emoções e as reações dos jogadores.
- Perceber as histórias contadas como verdadeiras ou inventadas.

OBJETIVO DO JOGO

- Acumular a maior quantidade de cartas de sentimentos.

COMPONENTES DO JOGO



1 roleta de emoções



60 cartas Bota Fora
20 coisas | 20 lugares | 20 pessoas



4 pares de cartas
Verdadeira ou Inventada



30 cartas de
sentimentos



PREPARANDO-SE PARA JOGAR

- Colocar a roleta de emoções no centro da mesa.
- Embaralhar as cartas Bota Fora em três montes: coisas, lugares e pessoas, deixando-as com a face para baixo ao lado da roleta.
- Distribuir as cartas de sentimentos ao redor da roleta com a face para cima.
- Distribuir um par de cartas de Verdadeira ou Inventada para cada jogador.
- Decidir quem vai iniciar o jogo.

COMO JOGAR

Cada partida tem seis rodadas. Em cada uma delas, deve ser usado um monte, sempre nessa ordem: coisas, lugares e pessoas. Repete-se essa ordem duas vezes, finalizando a partida.

O jogador, na sua vez, deve:

- Revelar a primeira carta do monte da rodada em que está: coisas, lugares e pessoas.
- Girar a roleta de emoções.
- Decidir se a história a ser contada será verdadeira ou inventada. Em seguida, pegar a carta correspondente e colocá-la à sua frente com a face para baixo.
- Contar a história (verdadeira ou inventada) que envolva a informação da carta revelada e a emoção indicada na roleta.

Na sequência, os demais jogadores devem seguir as instruções abaixo.

- Escolher uma das cartas Verdadeira ou Inventada (de acordo com o que acreditam ser a história contada pelo jogador da vez) e colocá-la à sua frente, com a face para baixo.
- Após todos terem feito a escolha, revelar as cartas Verdadeira ou Inventada. Em sentido horário e a partir do jogador da vez, quem acertou o palpite deve escolher uma carta de sentimentos que corresponda ao que sentiu ao ouvir a história contada, justificando sua escolha.
- Recolher a carta de sentimentos para si.
- Caso ninguém acerte o palpite revelado, o jogador da vez deve escolher uma carta de sentimentos que represente a situação contada.

VENCENDO O JOGO

Vence quem conseguir mais cartas de sentimentos.



Exemplo:

— Eu vi minha vó dando chocolate para meu primo, e não pra mim. Eu senti muita raiva.



Exemplo:

— Como você se sentiu ao ouvir a minha história?

— Eu fiquei decepcionado (carta de decepção) porque a sua vó deu o chocolate só para o seu primo. Deveria ter dado para os dois.