

MANUAL DE REGRAS

FESTA SOCIAL



NÚMERO DE JOGADORES

De 2 a 6.

IDADE

A partir de 12 anos.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- ◆ Desenvolver habilidades para se relacionar com os outros.
- ◆ Desenvolver atitudes assertivas.
- ◆ Encorajar a comunicação verbal.
- ◆ Perceber que todas as pessoas têm perfis diferentes e não devem ser discriminadas por isso.
- ◆ Desenvolver habilidades sociais que ampliem as inter-relações entre as pessoas.

OBJETIVO DO JOGO

Fazer mais pontos.

COMPONENTES

- ◆ 1 ampulheta.
- ◆ 1 peão dono da festa.
- ◆ 1 peão convidado.
- ◆ 12 listas de convidados (a lista de convidados compõe 4 pessoas que devem ir à festa e 4 que não devem ser convidadas).
- ◆ 24 cartas de convidado.



PREPARANDO-SE PARA JOGAR

- ◆ Organizar as cartas de convidados na mesa, em linhas e colunas, com a face para cima.
- ◆ Embaralhar as listas de convidados e distribuir uma a cada jogador.
- ◆ Decidir quem começa o jogo e quem deve pegar o peão convidado.
- ◆ O jogador à direita de quem inicia deve pegar o peão dono da festa.
- ◆ Jogar em sentido horário

COMO JOGAR

- ◆ O jogador da vez deve escolher um convidado de sua lista de convidados e colocar o peão convidado sobre ele na mesa.

LISTA DE CONVIDADOS	
CONVIDAR	
JUD	+5
RO	+4
KAY	+3
DEX	+2
NÃO CONVIDAR	
RI JE SU NA	
NÃO FOI	+2
FOI	-2

Tanto os convidados quanto os não convidados fazem parte da lista de convidados.

Na sequência, deve argumentar destacando as características do perfil desse convidado e o motivo de levá-lo ou não à festa. Pode, inclusive, criar uma história fantasiosa para explicar seus argumentos.

- ◆ Os demais jogadores podem se posicionar favorável ou contrário à decisão de levar ou não o convidado. O jogo acaba assim que 10 convidados forem escolhidos para a festa.
- ◆ O tempo de cada rodada é determinado pelo tempo da ampulheta. Quando encerrar o tempo, é feita a votação.



- ◆ O convidado só irá à festa se a maioria dos jogadores concordar em levá-lo. Em caso de empate, quem for o dono da festa decidirá se vai ou não levá-lo.
- ◆ O jogo prossegue em sentido horário, e o dono da festa será sempre o que está à direita do jogador da vez.

FIM DE JOGO

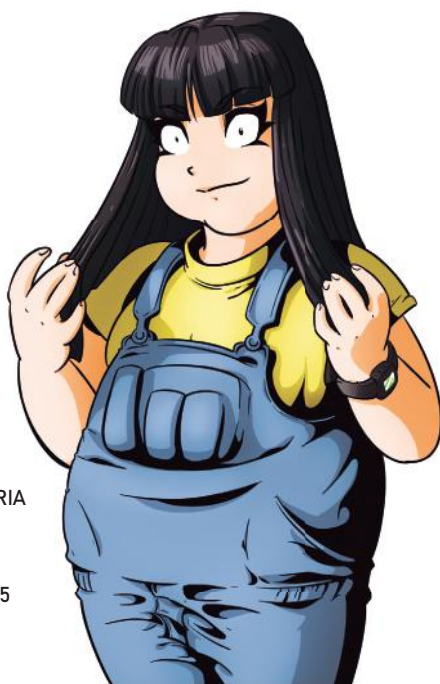
- ◆ O jogo acaba quando 10 convidados forem confirmados para a festa.

GANHA O JOGO

- ◆ Os jogadores devem verificar quais convidados foram à festa e contar os pontos.
- ◆ Para cada convidado da sua lista que está em “não convidar” e que, efetivamente, não foi à festa, some 2 pontos.
- ◆ Para cada convidado da sua lista que está em “não convidar” e que foi à festa, perde 2 pontos.
- ◆ Vence o jogador que tiver mais pontos no final da contagem.

LISTA DE CONVIDADOS	
CONVIDAR	
JUD	+5
RO	+4
KAY	+3
DEX	+2
NÃO CONVIDAR	
RI JE SU NA	
NÃO FOI	+2
FOI	-2

FESTA SOCIAL



IDEA JOGOS PEDAGÓGICOS LTDA.
 RUA 21 DE ABRIL, 535ALTO DA GLÓRIA
 CURITIBA, PR - CEP 80060-265
 CNPJ 18.319.326/0001-41
 IDEA@IDEAJOGOS.COM.BR
 ☎ (41) 99155-3029 | © (41) 99285-8025