



NEM A PATO! 2

Por Rodrigo Rego

Componentes

50 Cartas de Tema (com 6 perguntas cada)
10 Cartas Dobrei (usadas nas regras avançadas)

Objetivo do Jogo

Em cada rodada, uma pergunta de uma **Carta de Tema** é lida em voz alta. As respostas para as perguntas sempre serão um número. Em seu turno, cada jogador diz um palpite. Se um palpite for contestado, a resposta é verificada. Se o palpite for menor ou igual a resposta, a carta fica com o desafiante. Caso contrário, a carta fica com o desafiado. No final da partida, o jogador com mais cartas é o perdedor e todos os outros vencem!

Preparação

Embaralhe todas as **Cartas de Tema** e forme uma pilha de compras no centro da mesa (com a face dos temas virada para cima). Devolva as dez **Cartas Dobrei** para a caixa, pois elas são usadas apenas nas regras avançadas. Escolha um jogador inicial pelo critério que preferir.

Jogando uma rodada

O jogador inicial diz um número de 1 a 6 aleatoriamente e lê em voz alta a pergunta correspondente na carta do topo da pilha de compras. A resposta de cada pergunta sempre é um número, portanto, o jogador inicial deve fazer uma estimativa dizendo um número que acredita ser menor ou igual à resposta.

Em seguida, o próximo jogador em sentido horário joga seu turno, escolhendo uma das seguintes opções:

Palpite

Dizer um número inteiro maior do que o palpite dito pelo jogador anterior.

Nem a Pato!

Contestar o palpite dito pelo jogador anterior (veja abaixo).

Os jogadores continuam realizando seus turnos em sentido horário até que alguém decida contestar um palpite.

Nem a Pato!

Se você acha que o palpite do jogador anterior foi muito alto, você pode dizer "**Nem a Pato!**". Em seguida, verifique a resposta no verso da carta.

Se o palpite foi **maior** do que a resposta: o jogador que disse o palpite deve pegar a carta e mantê-la à sua frente, com a face da pergunta virada para cima.

Se foi **menor ou igual** à resposta: você (que desafiou o palpite) deve pegar a carta e mantê-la à sua frente, com a face da pergunta virada para cima.

Em ambos os casos, o jogador que contestou a resposta será o jogador inicial da próxima rodada.

Fim da Partida

A partida termina ao final da **décima rodada**. O jogador com **mais Cartas de Tema** é o grande **perdedor** e todos os outros vencem!

Em caso de empate, o grande perdedor será o jogador com mais **Pontos de Pato** (🦆) em suas Cartas de Tema. Se o empate persistir, todos os jogadores empatados são grandes perdedores. *Que patifaria!*

Muito Importante: tire uma foto do "Pato da Mesa" (o grande perdedor) segurando um pato e poste nas redes sociais com a hashtag [#patodamesa](https://www.instagram.com/patodamesa)



Regras Avançadas

Quando todos os jogadores estiverem familiarizados com o jogo, você pode experimentar um ou mais módulos de regras avançadas:

Pontos de Pato

No final da partida, ao invés de contabilizar a quantidade de cartas que cada um recebeu, os jogadores devem pontuar conforme a quantidade de **Pontos de Pato** (🦆) nas cartas que possuírem. Ao final da décima rodada, o jogador com mais Pontos de Pato é o grande perdedor.

Em caso de empate, o grande perdedor será o jogador empatado com mais **Cartas de Tema**. Se o empate persistir, todos os jogadores empatados são grandes perdedores.

Quer apostar?

Quando alguém contestar o seu palpite, você tem a oportunidade de intimidar o oponente e fazer ele voltar atrás com sua contestação. Ao ser contestado, você tem duas opções:

Aceitar: Aceite a contestação e verifique a resposta.

Quer apostar?: Se você disser "Quer apostar?", o jogador que o contestou deve escolher se mantém a contestação ou se desiste dela.

Se desistir da contestação, o jogador continua a rodada dizendo um número que seja maior do que o seu palpite.

Se mantiver a contestação, o jogador que perder a contestação deve pegar a carta da rodada e também a próxima carta da pilha de compras.

Dobrei!

Durante a preparação, forme uma pilha de compras com as dez **Cartas Dobrei** ao lado da pilha de compras de **Cartas de Tema**.

Se você der um palpite em que o número seja pelo menos **duas vezes maior** do que o palpite do jogador anterior, pegue uma **Carta Dobrei** da pilha de compras. Mas você não pode pegar uma Carta Dobrei se o seu palpite for contestado e estiver incorreto.

Cada **Carta Dobrei** anula um **Ponto de Pato** durante a contagem dos pontos.

Importante: as **Cartas Dobrei** são ilimitadas. Caso elas se esgotem, use um substituto (dados, fósforos, moedas, livros de Patativa do Assaré ou qualquer outra coisa elegante que você tenha por perto).

Na Mosca!

Se você tem certeza de que o palpite do jogador anterior corresponde exatamente à resposta correta, você pode dizer "**Na mosca!**" e verificar a resposta na **Carta de Tema**.

Se o palpite do jogador anterior corresponder exatamente à resposta, nenhum jogador ganha uma carta nesta rodada.

Se o palpite não for exatamente o mesmo número da resposta, você ganha todas as cartas da pilha de compras e perde a partida da maneira mais humilhante.



Design do Jogo: Rodrigo Rego

Ilustrações: Diego Sá e Luis Francisco

Design Gráfico: Luis Francisco

Diagramação das Regras: André Teruya

Revisão: Pedro Vinicius