



REGRAS

DICE ACADEMY™

PARIS!

ELVIS!

POKER!



YANNICK GOBERT

Prepara-te para testar o teu conhecimento e a tua agilidade mental! Sê o primeiro jogador a fazer corresponder cada tema com uma palavra que comece com uma das letras propostas!

Os lançamentos de dados são rápidos, as mentes dos jogadores estão à solta e as palavras fundem-se!

CONTEÚDO DO JOGO

- 5 dados de «letras» (5 cores diferentes)
- 5 dados de «temas» (5 cores diferentes)

OBJETIVO DO JOGO

Lançar os dados, identificar os temas e fazê-los corresponder com os dados das «letras»!

O primeiro jogador a acumular o número de pontos escolhido no início do jogo ganha.

PREPARAÇÃO

- Retira os dados da caixa, para facilitar o seu lançamento.
- Em conjunto com os outros jogadores, escolhe com quantos pontos queres jogar (10 pontos para um jogo rápido, 20 pontos para um pequeno desafio e 30 pontos para um jogo competitivo normal).
- Cada jogador pode fixar a sua própria pontuação ou apontar num bloco de notas, de modo a acompanhar a pontuação de todos os jogadores.
- Escolhe alguém para lançar primeiro.

Cada jogador lança os dados na sua vez.

Tudo pronto para jogar!



Tão breve quanto possível, cada jogador vai tentar emparelhar o maior número de dados, associando um dado de «letras» com uma cor específica a um dado de «temas» de **uma cor diferente**. Quando um jogador tiver uma palavra iniciada por uma das letras indicadas nos dados, e que também corresponda a um dos temas de uma cor diferente apresentados nos dados, aquele deve declará-lo em voz alta, pegando nos dois dados correspondentes e colocando-os à sua frente.



PARIS!

Continua a jogar até não haver mais possibilidades de associação de pares, seja porque já não há mais dados ou porque não há mais ideias!

Se um jogador cometer um erro quando anunciar uma associação inválida (erro ortográfico, ou se os dados forem da mesma cor), ambos os dados são colocados novamente no centro da mesa e esse jogador será excluído do jogo até à próxima jogada.

Continua a jogar até não haver mais pares possíveis, ou ninguém ser capaz de apresentar um par.

Um jogador ganha 1 ponto por cada par encontrado.

A jogada terminou e pode iniciar-se uma nova.

FINAL DO JOGO

O jogo termina assim que um jogador obtiver ou ultrapassar o número de pontos decidido no início do jogo. Em caso de empate, faz-se uma jogada extra entre os dois jogadores que estão empatados.

LISTA DE TEMAS



Programa ou série de TV



Canção Desporto ou acessório de desporto



Cidade



País



Filme



Algo retangular



Algo em forma de quadrado



Algo circular



Algo grande



Algo pequeno



Algo líquido



Trabalho



Nome próprio feminino



Personagem de ficção



Cantor(a)



Nome próprio
masculino



Pessoa famosa



Ave



Animal
terrestre



Peixe ou animal
subaquático



Árvore ou
planta



Objeto



Monumento



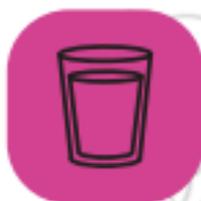
Peça de vestuário



Veículo



Refeição



Bebida



Jogo



Fruto ou
legume

© 2019 Blue Orange Editions. Dice Academy e Blue Orange são marcas registadas da Blue Orange Editions, França. Feito na China.

Desenhado em França.

www.blueorangegames.eu