



## Inverte e Volta

É um jogo print-and-play modular, a maioria dos mapas comporta de 3 a 8 pessoas, porém, quanto mais pessoas jogando mais difícil será vencer o jogo.

Para jogar esse jogo você precisará de um tabuleiro e preferencialmente um baralho de UNO (ou acesse nosso site para ver como jogar com outros baralhos).

## Regras

Os jogadores iniciam fora do tabuleiro, na casa “Entrada”, começa o jogo quem obtém a carta de número mais alto (cartas que não são números são consideradas 0 nesta disputa) e em seguida quem está à esquerda dele e assim por diante. Em caso de empate, uma nova rodada de disputa deve ser feita onde quem empatou deve pescar novamente.

O baralho deve ser embaralhado e posicionado no local indicado ou ao lado do tabuleiro. A cada rodada, um por um os jogadores, em ordem, retiram uma carta e andam o número de casas indicadas (começando pela casa em frente à Entrada) ou, caso seja carta especial, executa uma ação. Não se pode executar uma ação em si mesmo, nem em quem estiver fora do jogo (tenha saído do mapa) e caso não tenha ninguém para executar, você perde a vez.

Quando acabar as cartas, o baralho deve ser embaralhado novamente e colocado no lugar.

Ganha o jogo quem conseguir sair do tabuleiro alcançando a “Saída”.

Caso o jogo esteja demorando muito, o jogo pode acabar, com consenso de todos, quando acabar as cartas do baralho. Nesse caso, ganha quem estiver mais próximo da Saída.

Caso um jogador roube a vez do outro pescando uma carta em seu lugar, deve retornar o número de casas indicado na carta ou sofrer as penalidades das cartas especiais. Se pescar Bloqueio e o sentido do jogo estiver invertido, todos os jogadores são bloqueados e apenas quem roubou a vez deve jogar novamente. Caso o movimento tenha sido intencional, beneficie o jogador ou aconteça repetidamente, pode-se desconsiderar a jogada ou aplicar uma outra penalidade ao jogador à critério de todos.

## Cartas e Especiais

### CARTAS NORMAIS

**0:** Não acontece nada, o jogador apenas perde sua vez.

**1 a 9:** O jogador anda o número indicado na carta de casas no sentido que o jogo está ocorrendo.

### CARTAS ESPECIAIS

**+2:** Um jogador escolhido deve retornar 2 casas.

**+4:** Um jogador escolhido deve retornar 4 casas.

**Bloquear:** Bloqueia um jogador escolhido por 1 rodada.

**Inverter sentido:** Inverte o sentido que os jogadores avançam, porém, não se aplica às casas especiais do tabuleiro e nem aos +2 e +4. O jogo permanece com sentido invertido até que a carta Inverter Sentido seja pescada novamente, até que um jogador chegue à Entrada, ou chegue no turno de um jogador que esteja no Entrada (saindo do mapa).

**Joker:** Todos andam 1 casa no sentido que o jogo está ocorrendo.

### TABULEIRO

**Entrada:** Lugar onde o jogo inicia.

**Saída:** Lugar onde o jogo se encerra.

**Avançar Casas:** O jogador deve avançar o número de casas indicado.

**Voltar Casas:** O jogador deve retornar o número de casas indicado.

**Pesque outra carta:** O jogador deve pescar outra carta do baralho.

**Atalho:** O jogador pode ou não seguir o caminho indicado.

**OBS.:** Alguns tabuleiros podem possuir casas especiais.

Para obter tabuleiros e mais detalhes acesse:

<https://linktr.ee/inverte.e.volta>

