



Inverte e Volta

É um jogo print-and-play para no mínimo 2 pessoas, não há um máximo estipulado, porém, quanto mais pessoas jogando mais difícil será vencer o jogo.

Para jogar esse jogo você precisará de um tabuleiro e um baralho de UNO (ou [clique aqui](#) para ver como jogar com outros baralhos).

Regras

Os jogadores iniciam fora do tabuleiro, começa o jogo quem obtém a carta mais alta (de 0 a 9, outras cartas são consideradas 0) e em seguida quem está à esquerda dele e assim por diante.

O baralho deve ser embaralhado e posicionado no local indicado. A cada rodada, um por um dos jogadores, em ordem, retira uma carta e anda o número de casas indicados (começando pela 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 pela 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 do Fim.

Caso um jogador roube a vez do outro e pesque 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.

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: O jogador escolhido deve retornar 2 casas.

+4: O 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 ao Início, ou chegue no turno de um jogador que esteja no Início.

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

TABULEIRO

Início: Lugar onde o jogo inicia.

Fim: 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 acesse:

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

As regras deste jogo estão licenciadas sob uma licença [Creative Commons Attribution 4.0 Internacional](#).

Produção: **Taberna da Maça Envenenada**. Desenvolvido por Matheus R. Feron, Tuani R. Feron e Elisabete F. Couto.

