



Inverte e Volta

É um jogo print-and-play para no mínimo 3 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 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 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 Saída.

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: 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 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.

