



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 um baralho (de UNO, Mau-mau, espanhol, comum, 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 a carta roubada beneficiar o jogador, deve ser devolvida ao maço e outra carta deve ser pescada para aplicar a penalidade. 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

Referentes a um baralho de UNO (acesse o site para outros).

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>

