

WORDS**3,2,1... GO!**
CHALLENGE**V I O L I N O**

PORTUGUÊS

Idade: a partir dos 6 anos
Jogadores: 2 – 5

APRESENTAÇÃO

Estás preparado para ser o mais rápido a procurar letras e a escrever com elas? Sê o primeiro a encontrar as letras que formam a tua palavra e serás o vencedor da partida.

CONTEÚDO DO JOGO

48 cartas de palavra
150 peças de letra

COMO SE JOGA?

Ser o primeiro jogador a encontrar e recolher todas as letras da sua palavra.

PREPARAÇÃO

Colocam-se todas as peças de letra com a face voltada para cima no centro da mesa e ao alcance de todos os jogadores. Ao lado, colocam-se as cartas de palavra com a face voltada para baixo, formando um baralho.

DINÂMICAS DE JOGO

WORDS conta com três modos de jogo para colocar à prova de forma divertida a vossa rapidez e capacidade de observação.

1. PALAVRAS RÁPIDAS

O jogador mais novo é nomeado mestre de jogo e entrega uma carta de palavra, com a face voltada para baixo, a cada jogador, começando por si. Depois diz "3, 2, 1... GO!" para começar a ronda. Todos os jogadores viram a sua carta e, ao mesmo tempo, começam a procurar no centro da mesa as letras necessárias para formar a sua palavra. Quando encontra uma das peças de que necessita, o jogador deve pegar nela e colocá-la por baixo da sua carta de palavra, na respetiva posição. Assim que um dos jogadores completar uma palavra, deve lê-la em voz alta.

Ganha essa carta e é nomeado mestre do jogo para a próxima ronda.

Todos os jogadores devolvem então as suas letras ao centro da mesa e recebem uma nova carta de palavra. Se quem leu a palavra se enganou com alguma letra, é eliminado dessa ronda e os restantes continuam a jogar até que alguém complete corretamente a sua palavra. A partida decorre desta forma até um dos jogadores conseguir completar 5 palavras, ganhando o jogo.

2. CAÇA-PALAVRAS

Joga-se da mesma forma que o modo "Palavras Rápidas", mas quando um jogador completa a sua palavra bisca imediatamente uma nova carta e continua a procurar, SEM devolver ao centro da mesa as letras que recolheu anteriormente. Quando um dos jogadores achar que no centro da mesa não existe uma das letras necessárias para completar a sua palavra, deve dizer "Stop!", de forma a parar-se o jogo e comprovar-se que é esse o caso. Se realmente faltar alguma letra, ganha a palavra que estava a formar e o jogo termina. Caso se tenha enganado, deve devolver uma das suas palavras e continuar a jogar.

Aquele que mais cartas tiver conseguido no final da partida será declarado o vencedor.

3. PALAVRAS CRESCENTES

Antes de começar a partida, cada jogador bisca quatro cartas: uma com uma palavra de 5 letras, uma com 6 letras, uma com 7 letras e uma com 8 letras. Cria um baralho e coloca-as de forma ordenada e crescente, com a face voltada para cima, à sua frente. O jogador mais novo diz "3, 2, 1... GO!" e todos, ao mesmo tempo, devem começar a procurar as letras necessárias para formarem a palavra do topo do baralho. Assim que um dos jogadores completar uma palavra, deve lê-la em voz alta e devolver as letras ao centro da mesa. Passa depois para a palavra seguinte. A partida decorre desta forma até um dos jogadores conseguir completar a sua palavra de 8 letras, ganhando o jogo.

Atenção!



Pequenas partes. Risco de asfixia. Guarde esta informação para futuras referências. O conteúdo deste conjunto pode variar do que é mostrado nas fotografias.



Fabricado em Espanha por **EDUCA BORRAS**, S.A.U.
Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès
Espanha
www.educaborras.com

NCB99/04/1942Z