

TÔMA e Desembrulha

REGRAS DO JOGO



CONTEÚDO



Regras do Jogo



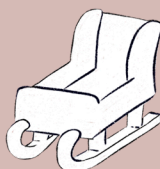
80 Presentinhos



1 Dado



1 Tabuleiro



8 Renas

8 Trenós



216 Cartas de Perguntas e Desafios

RESUMO DO JOGO

O Toma e Desembrulha é um jogo de tabuleiro composto por sete tipos de casas. Algumas dessas casas acionam cartas de várias categorias, que influenciam a jogada ou a pontuação. Cada jogador utiliza uma rena como peão e possui um trenó na sua área individual de jogo, onde guarda os presentinhos que representam os seus pontos. Os jogadores ganham presentinhos ao responder corretamente às perguntas ou ao concluir com sucesso os desafios das diferentes categorias de cartas. O jogo termina quando um jogador alcança ou ultrapassa a Casa de Fim. O vencedor é o jogador que acumular a maior pontuação.

Este jogo pode ser utilizado de forma tradicional, como jogo temático de Natal entre família e amigos, ou como dinâmica de Amigo Secreto, acrescentando magia e diversão ao momento da troca de presentes.

OBJETIVO DO JOGO

O objetivo é acumular o maior número de presentinhos até ao final da partida, colecionando as quatro cores disponíveis.

PREPARAÇÃO

- 1 - Cada jogador escolhe uma cor e fica com a rena e o trenó correspondentes.
- 2 - Cada jogador posiciona a sua rena na Casa de Início e o seu trenó na sua área individual de jogo.
- 3 - Todos os jogadores começam a partida sem presentinhos.
- 4 - Baralham-se separadamente as cartas de cada categoria. Os seis baralhos são colocados lado a lado, numa das laterais do tabuleiro, de forma acessível a todos.

COMO JOGAR

- 1 - Inicia o jogo quem tiver o aniversário mais próximo do Natal. A ordem segue no sentido dos ponteiros do relógio.
- 2 - Na sua vez de jogar, o jogador lança o dado uma vez e avança a sua rena pelo tabuleiro o número de casas correspondente.
- 3 - O efeito da casa onde parar deve ser aplicado conforme descrito na secção *Tipos de Casas*.
- 4 - Depois de utilizadas, as Cartas de Perguntas e as Cartas de Ação são colocadas num baralho de descarte, e as Cartas Surpresa são devolvidas ao respetivo baralho de jogo, que deve ser baralhado novamente. As Cartas de Missão Secreta permanecem com o jogador até ao final da partida.
- 5 - Cada carta indica a cor do presentinho ganho caso a pergunta ou desafio seja concluído com sucesso (exceto as Cartas Surpresa). O presentinho é guardado no trenó do respetivo jogador.
- 6 - O jogo termina quando um jogador alcança ou ultrapassa a Casa de Fim e recebe uma recompensa de 2 pontos extra. Ganha o jogador com maior pontuação total.

OS PRESENTINHOS

- Existem quatro cores: verde, vermelho, dourado e prateado.
- O jogador recebe presentinhos quando responde corretamente ou cumpre desafios.
- Cada jogador guarda os presentinhos no seu trenó individual.
- No final do jogo, cada jogador deve ter pelo menos um presentinho de cada cor para evitar penalizações (ver secção *Fim do Jogo e Critérios de Pontuação*).

TIPOS DE CASAS

CASA DE INÍCIO E FIM

CASAS NEUTRAS

Casas 1, 4, 7, 15, 19, 24, 27 e 29

Não desencadeiam qualquer ação e a jogada passa para o jogador seguinte.

CASAS DE AVANÇO

Casas 13 e 23

Representadas por um trenó, permitem avançar para a casa indicada no tabuleiro.

CASAS DE RECUO

Casas 12 e 28

Representadas por um boneco de neve a derreter, obrigam o jogador a recuar para a casa indicada no tabuleiro.

CASAS DE JOGO

Cada Casa de Jogo corresponde a uma ou mais categorias de cartas. O jogador retira uma carta do baralho correspondente à cor e símbolo da casa. A explicação completa das categorias encontra-se abaixo. Todas as cartas são intransmissíveis.

CARTAS PERGUNTAS



Arte: Casas 2, 6, 30 e 33

Gastronomia: Casas 8, 14, 21 e 31

Tradições: Casas 11, 18, 20 e 26

Cartas com perguntas temáticas, com três opções de resposta associadas e uma explicação didática que contextualiza a resposta correta. A resposta correta encontra-se iluminada e destacada a negrito.

- 1 - A carta é retirada do respetivo baralho e lida por outro jogador (nunca pelo jogador que parou na casa).
- 2 - O jogador que parou na casa responde após ouvir a pergunta e as opções.
- 3 - Em caso de resposta correta, recebe o presentinho da cor indicada na carta.
- 4 - Os jogadores podem ler a explicação didática da carta.
- 5 - Após utilização, as cartas são colocadas no baralho de descarte correspondente.

CARTAS AÇÃO

Casas 3, 9, 16, 22

Cartas com diferentes tipos de desafios a realizar em 30 segundos: “Mímica”, “Adivinha a Música” ou ações individuais.

- 1 - A carta é retirada do respetivo baralho e lida pelo jogador que parou na casa.
- 2 - Nas cartas “Mímica” e “Adivinha a Música”, o seu título é lido em alta voz e o seu conteúdo é lido em segredo. As restantes cartas são lidas integralmente em voz alta.
- 4 - O tempo começa a contar após a leitura da carta.
- 5 - Para as cartas “Adivinha a Música” serem bem sucedidas, deve ser dito pelo outro jogador o nome completo da música conforme aparece na carta, não sendo necessário o nome do autor.
 - Para as cartas “Mímica” serem bem sucedidas, o gesto ou ação podem ser adivinhados pelo outro jogador mesmo que não correspondam exatamente às palavras escritas na carta; não são permitidos sons ao executar a mímica.

6 - Se o desafio individual for concluído com sucesso, o jogador recebe o presentinho da cor indicada. Se o jogador optar por não realizar o desafio, perde o direito a esse presentinho e não pode retirar outra carta em substituição.

7 - Nas cartas “Mímica” e “Adivinha a Música”, se alguém adivinhar corretamente, tanto o jogador que realizou o desafio como o primeiro a adivinhar recebem o presentinho indicado.

Em caso de empate entre adivinhadores, apenas o jogador que retirou a carta recebe o presentinho.

8 - Após utilização, as cartas são colocadas no baralho de descarte correspondente.

CARTAS MISSÃO SECRETA

Casas 5, 17 e 34

Cartas que atribuem missões que devem ser cumpridas em segredo, sem que os restantes jogadores descubram.

1 - A carta é retirada do respectivo baralho e lida em segredo pelo jogador que parou na casa.

2 - A carta é colocada virada para baixo na sua área individual de jogo, junto ao trenó, sem ser revelada aos outros jogadores.

3 - A missão deve ser cumprida até ao final do jogo.

- Se a missão for concluída com sucesso e o jogador não for descoberto até ao final da partida, recebe o presentinho indicado na carta.
- Se a missão for concluída mas o jogador for descoberto ao longo da partida, não recebe o presentinho.
- Se a missão não for concluída, quer por falta de oportunidade quer por falha na execução, o jogador não recebe o presentinho.

4 - Qualquer jogador pode suspeitar que outro esteja a cumprir uma Missão Secreta. Para isso, deve indicar explicitamente qual é a missão que acredita estar a ser realizada e o jogador suspeito revela então a sua carta.

4.1 - Se a suspeita estiver correta:

- O jogador que levantou a suspeita (Jogador A) recebe o presentinho indicado na carta.
- O jogador suspeito (Jogador B) não recebe qualquer presentinho.
- A carta revelada é colocada no baralho de descarte.

4.2 - Se a suspeita estiver incorreta:

- O Jogador B recebe um presentinho à sua escolha, escolhido de entre os presentinhos pertencentes ao Jogador A.
- Se o Jogador A não tiver presentinhos, perde a sua próxima vez de jogar e o Jogador B recebe o presentinho indicado na carta.
- A carta revelada é colocada no baralho de descarte.

5 - No final da partida, todas as Missões Secretas são reveladas antes da contagem dos pontos.

CARTAS SURPRESA

Casas 5, 10, 18, 30 e 32

Cartas que alteram a dinâmica do jogo, podendo favorecer ou prejudicar qualquer jogador.

- 1 - A carta é retirada do respetivo baralho e lida em segredo pelo jogador que parou na casa.
- 2 - As cartas de jogada direta são utilizadas na própria jogada e as restantes cartas devem ser colocadas viradas para baixo na área individual de jogo do jogador, junto ao trenó, até ser a altura oportuna de as jogar (ver *Explicação Detalhada*).
- 3 - Cada carta é revelada aos restantes jogadores sempre que for jogada.
- 4 - Cada jogador só pode ter no máximo duas Cartas Surpresa na sua área individual de jogo. Se adquirir uma terceira, escolhe uma para devolver ao baralho.
- 5 - Após serem utilizadas, as cartas são devolvidas ao baralho de jogo correspondente e este deve ser baralhado novamente, para que as cartas voltem a ficar disponíveis para os outros jogadores.

Explicação Detalhada

Todas as cartas são de jogada direta (isto é, aplicadas diretamente na própria jogada), exceto as cartas sinalizadas com (*).

Cada carta encontra-se individualmente explicada.

CARTAS DE PENALIZAÇÃO

- **Duende Malvado (*)**: Pode ser jogada a qualquer momento, mesmo fora da vez do jogador. O jogador que a utiliza coloca imediatamente a mão sobre a carta e os restantes jogadores fazem o mesmo logo de seguida.
- **Rei Mago Bondoso**: Se o jogador não tiver presentinhos, a carta não tem efeito e é devolvida ao baralho de jogo.
- **Carvão Inesperado**: Se o jogador não tiver presentinhos, a carta não tem efeito e é devolvida ao baralho de jogo. Se o último presentinho recebido tiver sido duplicado pelo Chocolate Quente, apenas um deles é devolvido.
- **Rena Saltitona**: O jogador escolhe o peão de outro jogador para trocar de posição no tabuleiro.
- **Floco de Gelo**: Esta carta é entregue ao jogador que ficará proibido de jogar uma vez. Na próxima ronda, a proibição é levantada e a carta é devolvida ao baralho de jogo.
- **Chaminé Avariada**: O jogador regressa diretamente à Casa de Início.
- **Quebra-Nozes Atrevido**: Se nenhum jogador tiver uma Carta Surpresa virada para baixo na sua área individual de jogo, a carta não tem efeito e é devolvida ao baralho de jogo. Não é permitido espreitar o conteúdo da Carta Surpresa do outro jogador, a carta deve ser escolhida "às cegas".

CARTAS DE BONIFICAÇÃO

- **Anjo Protetor (*)**: A ação protetora desta carta é única, pelo que deve ser conservada até defender o jogador da próxima penalização que lhe seja dirigida. Exerce ação de proteção contra as cartas: Duende Malvado, Rei Mago Bondoso, Carvão Inesperado, Rena Saltitona, Floco de Gelo, Chaminé Avariada e Quebra-Nozes Atrevido. Tanto o Anjo Protetor como a carta de penalização voltam para o baralho.
- **Carta Amiga**: Logo após a leitura desta carta, o jogador deve retirar uma carta de qualquer uma das seis categorias do jogo e aplicam-se as regras da categoria escolhida.
- **Estrela Cadente**: O jogador recebe imediatamente um presentinho da cor que escolher.
- **Presentinho Mágico (*)**: Esta carta é conservada até ao final do jogo. No final da partida, antes da contagem dos pontos, o jogador revela a carta e escolhe um presentinho para que a sua cor seja alterada. Se o jogador optar por não alterar nenhuma cor ou se não possuir nenhum presentinho, a carta perde o efeito.
- **Chocolate Quente (*)**: O jogador guarda esta carta até à próxima vez em que cumprir com sucesso uma pergunta ou desafio. Nessa jogada, recebe dois presentinhos da cor indicada na respetiva carta.

CASAS DE COMBO

Casas 5, 18 e 30

Casas em que o jogador retira duas cartas das categorias correspondentes às cores e símbolos indicados.

- 1 - Primeiro é retirada uma Carta de Pergunta ou de Missão Secreta (correspondente à casa), sendo aplicáveis as regras da respetiva carta.
- 2 - De seguida, o jogador retira uma Carta Surpresa, sendo também aplicáveis as regras da respetiva carta.

CASAS DE DUELO

Casas 6, 20, 31 e 33



Casas em que o jogador disputa a resposta correta com um jogador à sua escolha.

- 1 - O jogador que parou na casa escolhe um adversário para disputar a resposta à Carta de Pergunta.
- 2 - A carta é retirada do baralho correspondente e lida por um terceiro jogador (nunca por nenhum dos dois participantes do duelo).
- 3 - Quando a leitura da pergunta e das opções terminar, ambos os jogadores dizem imediatamente a sua resposta.
- 4 - Quem responder primeiro e corretamente recebe o presentinho indicado na carta. Em caso de empate, nenhum dos dois recebe o presentinho.

CASA ESPECIAL

Casa 25 - coincidindo com o dia de Natal, o jogador que parar nesta casa recebe um presentinho de uma cor à escolha.

VERSÃO RÁPIDA

Para uma versão mais curta do jogo, os jogadores podem optar por não utilizar as Cartas Surpresa.

FIM DO JOGO E CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO

- 1 - O jogo termina assim que um jogador alcançar ou ultrapassar a Casa de Fim.
- 2 - Todos os jogadores que tenham Cartas de Missão Secreta devem revelá-las e indicar se cumpriram ou não a missão. Se a missão tiver sido concluída com sucesso, o jogador recebe o presentinho indicado na carta.
- 3 - Qualquer jogador que tenha a Carta Surpresa Presentinho Mágico deve revelá-la e indicar qual a cor do presentinho que pretende alterar. Se não quiser alterar cor nenhuma ou não tiver nenhum presentinho, a carta não produz efeito.
- 4 - Cada jogador deve contar os presentinhos existentes no seu trenó.

A pontuação final é calculada da seguinte forma:

- +1 ponto por cada presentinho;
- +2 pontos extra para o jogador que chegou primeiro à Casa de Fim;
- -1 ponto por cada cor de presentinho em falta.

- 5 - O vencedor é o jogador com a maior pontuação total.

6 - Em caso de empate, vence o jogador mais próximo da Casa de Início. Se o empate persistir, os jogadores disputam em duelo uma pergunta de uma categoria à escolha.

7 - Se o jogo for utilizado como dinâmica de Amigo Secreto, os jogadores recebem e abrem os seus presentes pela ordem decrescente de pontuação. O Amigo Secreto deve entregar o presente dizendo: “Toma e Desembrulha!”.

NOTA DAS AUTORAS

Somos três amigas criativas e apaixonadas pelo Natal, com a ambição de espalhar magia e proporcionar momentos de convívio inesquecíveis. Construímos este jogo de raiz com ideias, conteúdo e ilustrações originais. Cada detalhe — o tabuleiro, as cartas, as renas, os trenós e até os presentinhos — foi orgulhosamente **produzido em Portugal**, graças ao talento dos parceiros locais que abraçaram este sonho connosco.

Desfruta, aprende, diverte-te e torna o Natal ainda mais especial com o Toma e Desembrulha!

Com carinho,

Sara, Alexandra e Maria Inês — Juntas somos a SALMI.

