



# PASSA PALAVRAS

## CRÉDITOS:

**GAME DESIGN:** Eurico Cunha e Patrick Matheus

**DESIGN GRÁFICO:** Filipe Castro, Laura Graça, Paula Pires e Viviah Barbarah.

**LIVRO DE REGRAS:** Laura Graça, Patrick Matheus e Paula Soares Faria

## DISTRIBUIÇÃO:

Calamity Jogos de Tabuleiro e Acessórios Ltda-ME  
contato@calamitygames.com.br

CNPJ: 29.329.187/0001-53

Rua São Mateus, 1325 - São Mateus

Juiz de Fora / MG - Brasil - CEP 35025-001

## FABRICAÇÃO:

LUDOGRAF LTDA & LongPack Games  
CNPJ: 47.351.778/0001-09 Shanghai - China  
São Paulo / SP - Brasil

## Visão Geral

*Em “Passa Palavras” você irá exercitar seu vocabulário, criatividade e conhecimento, em um divertido jogo com 3 modos de se jogar.*

*Dê dicas de suas palavras-chave usando apenas palavras que se iniciem com as letras sorteadas, e adivinhe as palavras-chave dos outros jogadores a partir das dicas deles.*

Note que cada Categoria possui 2 cartas em branco, deixe estas na caixa nas suas primeiras partidas. Quando estiver familiarizado com o jogo, preencha estas cartas com novas Palavras-chave, de acordo com cada Categoria.



## Componentes de jogo

- 158 cartas
- 1 bloco de anotações
- 6 lápis

## Preparação

Separe as cartas por tipo, de acordo com suas costas, formando e embaralhando cada um destes baralhos:

- 1 baralho de Letras
- 6 baralhos de Palavras-chave, 1 de cada Categoria: Indivíduo, Animal, Profissão, Lugar, Gastronomia e Objeto.

Deixe os 6 baralhos de Palavras-chave no centro da mesa, e o de Letras afastado dos demais em um local de fácil visualização.

# Regras Gerais

Os 3 modos de jogo baseiam-se em algumas regras fundamentais:

Um ou mais jogadores terão em mãos, cartas com Palavras-chave, que são numeradas para dar mais variabilidade de jogo e separadas em Categorias para facilitar a adivinhação. Antes da partida, **os jogadores a darem as Dicas sorteiam para si, e em segredo, um número de 1 a 8 definindo de qual linha serão suas Palavras-chave** até o final da partida.



Do baralho de Letras serão sorteadas as iniciais da rodada. **Revele as cartas de Letras, uma a uma, até que a última carta sorteada faça o total ter 7 ou mais pontos.**

↳ **Exemplo:** A primeira carta de Letra sorteada foi “P” (4 pontos) e a segunda foi “X” (1 ponto), somando 5 pontos. A terceira carta foi “D” (4 pontos), completando 9 pontos, que é maior ou igual a 7. Então, as iniciais para esta rodada são “P X D”.



A seguir, os jogadores com as cartas de Palavra-chave em mãos devem passar Dicas aos outros jogadores para que suas Palavras-chave sejam adivinhadas. Sendo que **as Dicas devem ser palavras que se iniciem com as Letras sorteadas da rodada.** Não há restrição do número de Dicas por inicial sorteada.

↳ **Exemplo:** Paula tem que passar a Palavra-chave “Londres” da Categoria Lugar. Com as iniciais sorteadas na rodada sendo “I Y M U”, ela conseguiu passar como Dicas: “Inglaterra, York, Moderna, Museus, Majestade e Urbana”.

Caso algum jogador não conheça a Palavra-chave de sua carta ou saiba que o seu grupo não conhece, ele deve devolver esta carta para caixa e comprar uma nova carta da mesma Categoria.

Passa Palavras também é educativo, ao final da partida discuta e pesquise as Palavras-chave não conhecidas pelo grupo. Esse conhecimento aumenta a diversão das partidas.

Foi escolha dos designers ter grande variedade de Palavras-chave, sendo algumas mais difíceis. Priorizamos a rejogabilidade e o não direcionamento dos Palpites em apenas opções comuns.

# As Dicas

Dicas podem ser palavras, gírias, nomes, obras, apelidos, lugares, marcas, siglas conhecidas etc.

São permitidas como Dicas nomes e termos que tenham mais de uma palavra, mesmo que o segundo e os demais termos não iniciem com as Letras da rodada.

↳ **Exemplo:** “Nova York” é uma Dica válida se a letra “N” foi sorteada na rodada, mesmo que a letra “Y” não tenha sido.

Palavras em outras línguas só são permitidas como Dicas se forem nomes originais ou palavras adotadas no vocabulário português (estrangeirismos).

↳ **Exemplo:** São permitidas como Dicas: Abajur, Francis Bacon, Download, Pen Drive, IL Príncipe, La Divina Comedia, Hamlet, Principia etc.

## **NÃO** são permitidas como Dicas:

- Palavras que não iniciem com alguma das Letras sorteadas da rodada.
- Palavras, siglas, nomes etc. inventados na partida.
- Palavras em outra língua que não sejam nomes originais ou estrangeirismos.

↳ **Exemplo:** Portanto, não são permitidas como Dicas: “Dog”, “Cheese”, “Boy”, “Bleu”, “Ensalada”, “Sonne” etc.

-Palavras presentes na Palavra-chave ou diretamente derivadas de algum de seus termos, assim como as traduções destas em outras línguas que o jogador conheça (mesmo que obedçam às excessões para palavras estrangeiras).

↳ **Exemplo:** Para a Palavra-chave “Jogo de tabuleiro”, não seriam permitidas as Dicas: “Jogo”, “Tabuleiro”, “Jogar”, “Play”, “Board”, “Game”, “Jugar”, “Spiel” etc.

Você pode falar suas Dicas em uma ordem que facilite o acerto, inclusive formando frases.

↳ **Exemplo:** com as iniciais sorteadas “M G N”, “Grande Mamífero Marinho Nadador, Magnífica.” seria um bom conjunto de Dicas para a Palavra-chave “Baleia”.

**Não** é permitido fazer mímica ou dar quaisquer outras informações além das Dicas.

## Acertando uma Palavra-chave

Nos 3 modos de jogo, “Palpite” se refere à tentativa de um jogador de acertar determinada Palavra-chave.

Além do Palpite do jogador a adivinhar ser a exata Palavra-chave, também são considerados **acertos** os casos de:

**Mudança de gênero:** No caso de a Palavra-chave ser de gênero feminino, um Palpite com a versão de gênero masculina da Palavra-chave é considerada um acerto e vice-versa.

↳ **Exemplo:** Para a Palavra-chave “Cantor”, “Cantora” é um acerto.

**Sinônimo:** Se o Palpite é um sinônimo da Palavra-chave.

↳ **Exemplo:** Para a Palavra-chave “Cantor”, “Vocalista” é um acerto.

**Mais específico:** Se o Palpite for uma versão mais específica da Palavra-chave.

↳ **Exemplos:** Para a Palavra-chave “Cachorro”, são considerados acertos os Palpites: “Poodle” e “Pitbull”. Para a Palavra-chave “Brasil”, são considerados acertos, Palpites como: “Salvador”, “Juiz de Fora” e “Rio Grande do Sul”.

**Atenção:** O contrário não é válido; Para a Palavra-chave “Cascavel”, o Palpite “Cobra” não é considerado um acerto. Portanto tente ser bem específico nos seus Palpites.

Nas costas das cartas existem listas do que se pode esperar das Categorias. Ao explicar as regras, lembre os demais jogadores dessas possibilidades; como: na Categoria Indivíduo temos mitos, personagens, pessoas etc. ; em Objetos temos veículos, máquinas etc.

Antes da partida deixe os jogadores se familiarizarem com o conteúdo geral das cartas.

Nas Palavras-chave com “/”, qualquer Palpite que atenda uma das opções, é considerado um acerto.

Para as Palavras-chave iniciadas com:  ou  , não é válido como acerto o que está escrito na linha, mas o jogador a dar Dicas, deve tentar fazer os adivinhadores acertarem uma Palavra-chave que seja válida para aquela descrição e Categoria (desta forma, para a Categoria Indivíduo teria que ser uma pessoa, personagem, mitologia etc.).

↳ **Exemplo:** Para a Palavra-chave “ gênio da computação”, você poderia escolher passar Dicas de “Alan Turing”, “Ada Lovelace” ou outra pessoa ou personagem que seja um gênio da computação.

Para a Palavra-chave “ gênio da ficção”, você poderia escolher passar Dicas de “Moriarty”, “Mycroft Holmes”, “Victor Frankenstein”, “Gênio da lâmpada”, “Isaac Asimov”, “Arthur C. Clarke” ou outra pessoa ou personagem que seja um “gênio da ficção”.

Considere a opção escolhida nestas, como sendo também a Palavra-chave para as regras de Dicas não permitidas.

↳ **Exemplo:** Se para a Palavra-chave “ político” você escolheu “Winston Churchill”, não seriam permitidas como Dicas: “Político”, “Política”, “Winston” e “Churchill”.

## Modos de Jogo

### Cooperativo

*No modo Cooperativo os jogadores somam seus esforços em uma corrida contra o tempo para acertar uma Palavra-chave de cada Categoria.*

Para 2 ou mais jogadores, 10 minutos de partida

### Preparação Adicional

1- Separe os jogadores em 2 grupos:

**Passa-Dicas:** Os que vão falar as Dicas das Palavras-chave.

**Adivinhadores:** Os que tentarão adivinhar as Palavras-chave.

2- Um dos Passa-Dicas sorteia, e mostra apenas para seu grupo, um número de 1 a 8. Este número indica a linha das Palavras-chave para esta partida.

3- Pegue 1 carta de Palavra-chave de cada Categoria e deixe estas 6 cartas, viradas para baixo, à frente dos Passa-Dicas. Estas serão as cartas a serem passadas na partida.

4- Do baralho de Letras, revele cartas até ter o mínimo de 7 pontos (Pág. 2).

5- Prepare um cronômetro, marcando de 0 a **10 minutos**.

### A Partida

Um dos Passa-Dicas pega uma das cartas de Palavra-chave a sua frente e mostra ao seu grupo. Neste momento, inicie o cronômetro.

Os Passa-Dicas, falam suas Dicas em voz alta. As Dicas devem seguir as iniciais sorteadas e demais regras para as Dicas (Pág. 3). Qualquer jogador dos Passa-Dicas pode dar Dicas em qualquer ordem.

Assim que as Dicas começam a ser faladas, os Adivinhadores podem falar em voz alta seus Palpites. Os jogadores podem dar quantos Palpites quiserem a qualquer momento. Não há limite para o número de Dicas nem de Palpites.

#### Em caso de:

**ERRO** - Nada acontece. Siga com as Dicas e Palpites normalmente.

**ACERTO** - Os Passa-Dicas deixam de lado a carta acertada, e pegam, uma nova carta das 6 separadas, seguindo com as Dicas e Palpites para sua Palavra-chave. Se a carta acertada for a última, pare o cronômetro e siga para a pontuação. Vocês venceram!

**TÉRMINO DOS 10 MINUTOS** - A partida termina. Não foi desta vez!

Se os jogadores estagnarem, todos, de comum acordo, podem Trocar a carta de Palavra-chave (por uma de mesma Categoria do centro da mesa) ou as Letras sorteadas (descartando as atuais e fazendo um novo sorteio até o mínimo de 7 pontos -Pág. 2). Mantenha estes descartes em separado para contabilizar a penalização:

Para cada Troca feita, o time é penalizado em 30 segundos adicionais no tempo final.

Número de Trocas livres de penalização:

2 para 2 jogadores, 1 para 3 jogadores e nenhuma para 4 ou mais jogadores.

## Pontuação

Veja como seu time se saiu:

Até 1:59s	Perfeição
2:00s até 2:59s	Prodígios
3:00s até 3:59s	Professores
4:00s até 4:59s	Profissionais
5:00s até 5:59s	Perspicazes
6:00s até 6:59s	Padrão
7:00s até 7:59s	Pelejaram
8:00s até 8:59s	Precisam praticar
9:00s até 9:59s	Perigo! Passaram por pouco!
10:00 ou mais	Perderam!

## Dinâmico

*O Dinâmico é um modo rápido, onde vence o Adivinhador que acertar mais Palavras-chave dos Passa-Dicas.*

Para 3 ou mais jogadores, com 20 minutos de partida.

Para jogar o modo Dinâmico use as regras do Cooperativo com as seguintes mudanças:

Na preparação adicional são 2 cartas de Palavra-chave de cada Categoria ao invés de 1; totalizando 12 cartas a frente dos Passa-Dicas.

Não teremos cronômetro nem penalização por Troca. Os jogadores no grupo dos Adivinhadores (mínimo 2 jogadores) estarão competindo entre eles.

Durante a partida:

### Em caso de:

**ERRO** - Nada acontece. Siga com as Dicas e Palpites normalmente.

**ACERTO** - A carta é colocada virada para baixo na frente do jogador que a acertou. Então os Passa-Dicas pegam, uma nova carta das 12 separadas, seguindo com as Dicas e Palpites para sua Palavra-chave. Se a carta acertada for a última, a partida termina e vence o Adivinhador com mais acertos.

No caso de empate faça uma rodada adicional, com apenas os empatados adivinhando, sorteie a Categoria da carta a ser pega da mesa. O jogador que primeiro acertar esta Palavra-chave é o vencedor da partida.

## Expert

*O Expert é um modo de turnos, com pontuação individual, e grande desafio, com cada jogador tentando passar até 3 Palavras-chave na mesma rodada e acertar o máximo que puder.*

Para 3 a 6 jogadores, com 30 minutos de partida.

### Preparação Adicional

1- Cada jogador pega folhas do bloco e um lápis.

2- Cada jogador sorteia para si, e em segredo, um número de 1 a 8 definindo de qual linha serão suas Palavras-chave até o final da partida.

3- Sorteie o jogador inicial.

### A Partida

Realize em sequência as seguintes etapas:

**CARTAS** - Cada jogador escolhe e compra cartas de Palavras-chave, sem repetir Categoria que já possua, até que tenha 3.

Neste momento, lembre que você deve trocar cartas com a Palavra-chave desconhecida (Pág. 2).

**INICIAIS** - Do baralho de Letras, revele cartas até ter o mínimo de 7 pontos (Pág. 2).

**ESCREVER DICAS** - Um jogador prepara e inicia um cronômetro de **2 minutos e 30 segundos**. Este é o tempo limite para cada jogador escrever as Dicas de suas 3 Palavras-chave na rodada. Caso esteja no meio da escrita de uma Dica quando o tempo acabar, é permitido terminar de escrever esta Dica.

**ADIVINHAR** - Começando do jogador inicial:

O jogador escolhe uma de suas Palavras-chave, revelando a sua Categoria para os demais (indicada nas costas da carta), e lê as Dicas que anotou para ela. Os outros jogadores têm, uma chance cada, de acertar a Palavra-chave, começando com o próximo jogador na ordem de turno (**à esquerda em rodadas ímpares e à direita em rodadas pares**).

**Em caso de:**

**ERRO** - Passe para o próximo jogador a chance de acertar.

**ACERTO** - O jogador a dar Dicas descarta a sua frente em uma pilha de pontuação a carta da Palavra-chave acertada, virada para baixo. E, o jogador que acertou, pega uma carta da mesma Categoria da carta acertada, do centro da mesa, e a descarta a sua frente em sua pilha de pontuação, virada para baixo. Alternativamente o jogador que acertou pode descartar de sua mão uma carta da mesma Categoria da carta de Palavra-chave acertada (Só faça isso se estiver com dificuldades de passar esta Palavra-chave).

Este turno termina quando todos os outros jogadores falham em acertar a Palavra-chave, ou imediatamente, quando algum jogador acerta a Palavra-chave (em **3 jogadores**, caso não acertem neste turno, faça uma segunda tentativa dos jogadores adivinharem, seguindo a ordem de turno).

Terminado o turno, reinicie essa etapa, agora com o próximo jogador na ordem de turno sendo o jogador a dar as Dicas. Faça isso até que cada um tenha tido a chance de passar cada uma de suas 3 Palavras-chave, fechando a rodada. Caso não tenha Dicas para alguma Palavra-chave, sua vez de passar esta Palavra-chave é pulada.

↳ **Exemplo:** Laura escolheu sua Palavra-chave da categoria Animal, e leu suas Dicas anotadas: “Animal Africano Ameaçado” e “Ambição”. Ana, sentada a esquerda de Laura é a primeira a tentar e disse: “Elefante”; Laura revela que o Palpite foi um Erro; A chance de acertar segue então para Augusto, sentado à esquerda de Ana, que diz: “Rinoceronte” e o Palpite está correto! Laura então descarta a carta do Rinoceronte, virada para baixo, a sua frente em sua pilha de pontuação, e Augusto pega uma carta da Categoria Animal do centro da mesa e a descarta em sua pilha de pontuação. A etapa é então reiniciada, agora com Ana lendo as suas Dicas anotadas de sua Palavra-chave de Lugar, Augusto será o primeiro a tentar acertar...

**ACABOU?** Caso algum jogador tenha 8 ou mais cartas na pilha de pontuação no final da rodada, prossiga para a “PONTUAÇÃO”.

Se isto não ocorreu, descarte as cartas de Letras sorteadas para esta rodada e inicie uma nova rodada a partir da etapa “CARTAS”. Lembrando que você mantém, para a próxima rodada, as cartas das Palavras-chave que não foram acertadas, e acumula as Dicas delas, podendo ler as de rodadas anteriores em adição às novas Dicas.

↳ **Exemplo:** Na rodada anterior você só conseguiu escrever “Vitamina” como Dica para sua Palavra-chave “Mamão” e ninguém acertou; nesta rodada, com as iniciais sorteadas sendo “F S M”, conseguiu adicionar: “Fruta Saudável” e “Manhã”; na sua vez de dar Dicas, poderá ler todas as Dicas anotadas, inclusive “Vitamina”.

**PONTUAÇÃO** - O jogador com mais cartas em sua pilha de pontuação é o vencedor da partida.

No caso de empate, desconte dos empatados o maior grupo de cartas de mesma Categoria que cada um deles possui. Se o empate persistir, repita este desconto até que algum dos empatados tenha mais cartas e seja o vencedor, ou até que cada um dos empatados tenha 0 cartas restantes, e, neste caso, a vitória é compartilhada entre estes.

