MANUAL

Regra de Ouro

Zuera é um **jogo livre**, um organismo vivo. Isso significa que tudo que você ler daqui pra frente são **sugestões**. Mas incentivamos que você fique à vontade pra criar suas próprias regras da casa, desde que seja pra melhorar a Zuera, obviamente.

Objetivo do Jogo

Normalmente, nessa parte do manual a gente explica algo mais profundo sobre o jogo, mas a verdade é que o objetivo do Zuera é se divertir. Mas, tudo bem, se a sua galera for mais competitiva, dá pra batalhar pelos **pontos das cartas**. Nesse caso, **a equipe que terminar com mais pontos ganha o jogo.**

Antes de começar

Divida a galera em **duas equipes.** (*Mas se preferir pode ser várias duplas, ou várias equipes com qualquer quantidade de pessoas.*)

Distribua **10 cartas** pra cada pessoa e peça pra ela escolher, de maneira secreta, apenas 5. Isso significa que **5 cartas** de cada pessoa vão voltar pra caixa do jogo.

Todas as cartas selecionadas pelos participantes são agrupadas **num único monte** que será o mesmo **até o fim da partida.**

*Nossa sugestão é que as partidas tenham cerca de **30 cartas.** Ou seja, dê seu jeito pra chegar nesse número, ou não também.*

Quem começa é completamente **aleatório**, mas se quiserem um critério, pode ser a equipe que tiver **a melhor história de alguma Zuera** pra dividir com a galera.

Anatomia da Carta



Esse é o **nome que o seu time tem que adivinhar!** Não pode falar nenhuma palavra contida nessa área.

Essa é apenas a **categoria** que tem a ver com o nome da carta.

Caso você não tenha ideia do que seja a carta nas suas mãos, **dá pra apelar pra esse trecho e descobrir.**

Os pontos que a **sua equipe vai ganhar** se acertar essa carta.

Pra quem quiser selecionar apenas as cartas com Zueras, basta conferir essa parte aqui!

Como Jogar

Zuera é jogado ao longo de **3 grandes rodadas**. Em cada uma dessas grandes rodadas, uma pessoa precisa fazer o restante da sua equipe adivinhar o que está escrito na maior quantidade de cartas que conseguir.

Pra isso, cada pessoa terá **45 segundos** (*mas se você estiver jogando com pouca gente, pode deixar até 60 segundos*).

Nessa **primeira rodada, não vale pular as cartas** (*mas se quiser pode; fica tudo a seu critério*).

As **cartas que forem corretamente adivinhadas são retiradas do monte** pra contagem de placar. As cartas que **não forem adivinhadas** são colocadas **no fundo do monte**.

Ao terminar a rodada, passe o monte de cartas pra próxima equipe, porque **as equipes se alternam**, de forma que todas as equipes tenham o mesmo número de chances, a menos que o monte de cartas acabe antes.

Além disso, o ideal é que você **só volte a dar dicas das cartas depois que todo mundo da sua equipe já tiver feito isso.**

Quando todas as cartas do monte forem adivinhadas, a rodada acaba. Nesse momento, todo mundo soma seus pontos e anota em algum canto, tipo um celular, ou na palma da mão com caneta.

Por fim, **junte todas as cartas num único monte mais uma vez**, embaralhe tudo e comece a próxima rodada com a equipe que fez menos pontos.

Diferenças entre as Rodadas

As diferenças entre as 3 grandes rodadas são:

1ª RODADA - Vale tudo! Mímica, efeitos sonoros, qualquer número de palavras. O céu é o limite. Só não pode falar as palavras que compõem o nome da carta em si e nem partes do nome (*Exemplo: "Grávida de Taubaté" não pode ter como dica "Baté", ou "gravidez"*). Caso faça isso, vai precisar colocar essa carta no fundo do monte e puxar uma nova. Se precisar, você pode usar o texto do centro da carta pra te ajudar, *desde que isso não viole o que acabamos de falar pra você*. **Dica:** Esse é o momento de preparar o terreno pra segunda e terceira rodadas. É a mais longa de todas. Aproveite bem ela, porque é nela que todo mundo vai conhecer o monte de cartas da partida.

2ª RODADA - Pode usar uma palavra e/ou mímica! Mas sem efeitos sonoros. Aqui pode pular se não souber a carta. Mas se a sua equipe chutar errado pula também; não tem segunda chance, a menos que a carta que tiver ido pro fundo do monte volte pro topo (*Exemplo: Se só tiver uma carta no monte, você pode chutar quantas vezes quiser).*

3ª RODADA - Só vale mímicas! De resto, é igual a segunda rodada.

Fim da Partida

Quem fizer mais pontos ganha o jogo... grandes coisas! Já falamos que **o maneiro mesmo é você curtir a Zuera**. Tem pontos nas cartas pra você somar, ou você pode considerar cada carta valendo apenas um ponto. Mas dá pra jogar sem ponto algum também, afinal isso aqui não é uma olimpíada dos jogos!

Quer ver na prática?

Dá uma conferida na jogatina maravilhosa que tivemos no nosso canal. Basta escanear o QR Code ao lado.

Dúvidas Extras!

Lembra da Regra de Ouro? Então! Siga sempre ela e tenha bom senso, mas pra galera que ainda fica com dúvidas, vamos explicar mais um pouco.

Ué! O monte de cartas é o mesmo nas três rodadas?
Sim! Imagina ter que adivinhar um monte inteiro de novo, só que com mais restrições ainda a cada rodada. Aí não seria Zuera, seria Zuado. RÁ!

Ainnn... eu não conheço um monte de referências das cartas!
Parte da graça é não saber tudo. Sem contar que tem as descrições no meio das cartas. Mas se ainda assim você quiser ajudar seus amigos pouco antenados, basta distribuir mais cartas pra cada um. Assim a galera tem mais opções pra escolher.

Preposições e artigos podem ser usados na hora de dar dicas?
Com certeza. Mesmo que estejam no título da carta, senão seria impossível. Então pode usar "um", "uma", "de", "com", "o", "a", etc.

A pessoa precisa acertar o nome da carta de maneira exata?
Você já leu algumas das nossas cartas? Claro que não precisa! O importante é a diversão. Acho que a gente já falou isso aqui. Claro que depois que o alarme soar, vocês podem debater se valeu ou não, mas não interrompa o fluxo da equipe enquanto ela estiver tentando adivinhar as cartas. A gente sabe que dá vontade, mas isso é feio!

Soletrar, usar um apelido, ou dizer a palavra em outro idioma, vale?
Acho que você já sabe a resposta, mas só pra reforçar. Não. Não vale!

Efeitos sonoros, sotaques, imitações valem?
Fica a critério do grupo. Se for pra deixar o jogo mais divertido, tá valendo tudo!

Outros Modos de Jogar

Esse jogo é baseado no jogo de domínio público que atende pelo nome de "Celebridades", "África", ou "Balde". Então, existem muitas formas de jogá-lo. O que apresentamos nesse folheto foi apenas uma delas. Abaixo seguem outras sugestões:

Menores de 18 anos - A Zuera pode tomar caminhos imprevisíveis, por isso marcamos algumas cartas que acreditamos ter um maior potencial de causar caos com o público menor de idade. Ou seja, se quiser uma Zuera mais família, remova essas cartas. Mas, por questões jurídicas, a gente não se responsabiliza por nada se você quiser jogar nosso jogo com menores de idade!

Novas Rodadas - Se você quiser, dá pra alterar as rodadas, ou acrescentar algumas novas, com outras restrições. Alguns exemplos seriam: só se comunicar com desenhos; fazendo apenas um único som; congelando uma expressão facial.

Sem Compromisso - Dá pra brincar sem um cronômetro ou pontos, simplesmente puxando cartas da caixa e tentando fazer seus amigos adivinharem o que está escrito nelas.

Variáveis - As três principais variáveis do jogo são: número de cartas por partida, número de equipes, e tempo pra adivinhar. Ajuste isso da maneira que achar melhor pro seu grupo e se divirta.

Agradecimentos

Apesar da Zuera não ter fim, ela teve um começo e uma longa gestação, com muitos pais, mães, tios do pavê, madrinhas e torcida organizada. Lilian Maciel, nossa designer gráfica, foi fundamental pra dar vida a essa ideia, mas gostaria de agradecer também a várias pessoas que me ajudaram a concretizar esse sonho. A lista é um pouco grande, mas vamos lá: meus pais que são jóias raras que triplicaram de valor depois da pandemia; Vanessa, a melhor parceira que uma pessoa poderia ter ao lado; os Musks, meus amigos pra toda hora, mesmo que espalhados pelo mundo; Joshua, meu amigo e consultor querido; Bruno Menezes, meu sócio nessa empreitada desde quando tudo era mato; Thalita Heiderich, produtora de coração; Shane Vidal e suas ideias de cenário maravilhosas; Suellen Sales, baita designer que também coordenou todo o projeto artístico; Diego Borges, que desde quando pensamos no projeto, deu muita força e esteve ao nosso lado; Marcos Castro, parceiro de longa data, que me deu muita luz sobre o processo de financiamento coletivo; Xexéo e toda a equipe do Ludes, que sempre me trazem ideias ótimas; Fel Barros e seu absurdo nível de conhecimento; todos os convidados que ajudaram o programa a bombar, em especial quem comprou a ideia desde o piloto (Jhonny Drumond, Yas Fiorelo, Macla Tenório, Ed Gama e Estevam Nabote); ao querido Mauricio Trilha que inclusive ajudou a dar vida ao piloto; Barbara Reis e sua família linda; Gabriel Calderon, que desde 2015 dá uma moral incrível; Leandro Saioneti do Catarse; Alan Nagamine da Copag; isso sem contar uma galera imensa de diversas editoras que foram super parceiras, incluindo aí Carol, Yuri, Cella, Kleber, Pop, Gil. Além disso, agradeço à equipe da Tocaia Filmes, Omni Laboratório Criativo e Overloud Estúdio, que emprestaram seu tempo e talento pra criação de um conteúdo audiovisual do qual me orgulho, e que pode contribuir pro surgimento desse jogo físico.

Por fim, gostaria de agradecer a todos os fãs e todo mundo que apoiou esse projeto no Catarse!

Pra mais informações, basta visitar:
www.jogozuera.com.br
Ou escanear o QR Code ao lado:

DE QUEM É A VEZ?

REGRAS



ZUERA

IDADE	TEMPO	PARTIC.
18+	45min (mas vai de cada grupo)	4-20 pessoas