

SIMSILABIM

2-8 jogadores | 10+ | 8min/jog | por Gabriel Toschi

Um acidente aconteceu na Biblioteca Mágica! As páginas dos livros mágicos se soltaram e algumas absorveram um espírito maligno ancestral... Em **Simsilabim**, vocês deverão ouvir as dicas da Bruxa e **recuperar as páginas com as sílabas certas** antes que o mal tome conta do lugar.

COMPONENTES

- ◆ 65 Cartas de Livro Mágico
- ◆ 15 Cartas Malignas

OBJETIVO

Simsilabim é um jogo cooperativo, ou seja, todos ganham ou perdem juntos. O jogo é composto por várias rodadas, **uma para cada pessoa em jogo**. Em cada rodada, um jogador assume o papel de **Bruxa** e os demais são os aprendizes, tentando salvar Cartas de Livro Mágico a partir das dicas da Bruxa.

PREPARAÇÃO DA RODADA

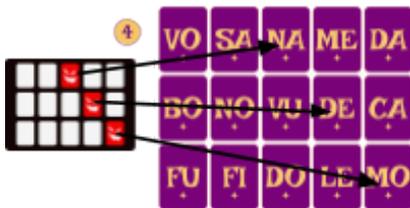
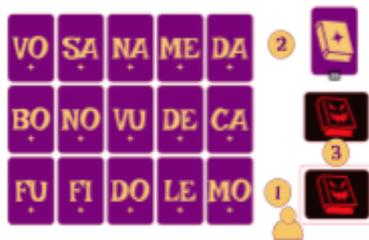
(Antes de começar o jogo, **embaralhe os dois tipos de cartas separadamente e forme dois montes na mesa.**)

[1] Escolha **uma pessoa** que ainda não foi a **Bruxa** para **assumir o papel** nesta rodada.

[2] Compre **15 Cartas** de Livro Mágico do monte e forme uma **grade retangular de 3x5 cartas**, todas viradas para cima, mostrando uma sílaba.

[3] A pessoa que será a Bruxa nesta rodada **compra uma Carta Maligna e não revela o seu conteúdo**.

[4] A Carta Maligna **mostra, pela posição**, quais das cartas que estão na mesa estão possuídas. Elas **devem ser evitadas** pelos outros jogadores durante a rodada!



COMO JOGAR

Uma rodada de **Simsilabim** é composta pela Dica dada pela Bruxa e pelos demais jogadores tentando salvar cartas a partir dela.

Para dar a Dica, a Bruxa **deve falar uma palavra que indique uma conexão entre sílabas** que estejam na mesa, evitando as Cartas Malignas da rodada, **e o número de cartas que fazem parte dessa conexão**.

Ex.: Se as sílabas CO, MI e DA estão na mesa, a Dica pode ser “Alimentar 3”, pois elas formam a palavra “comida”.

Ex.: Se as sílabas DO, RE, MI e FA estão na mesa, a Dica pode ser “Musical 4”, pois todas elas são notas musicais.

Após a Dica ser falada, **os demais jogadores devem discutir entre si sobre quais sílabas correspondem à Dica e removê-las de sua posição original**, colocando-as ao lado da grade de cartas na mesa. Uma vez que uma carta é removida, essa escolha é definitiva e não pode ser desfeita. **O número de cartas da Dica deve ser seguido**; por exemplo, 4 cartas devem ser removidas após uma Dica com o número 4.

A única regra para a seleção de cartas é que **as sílabas escolhidas não podem formar uma palavra semelhante e/ou do mesmo radical da Dica**. Se a Dica fosse “Dormir”, não poderiam ser escolhidas DO/RU/MI, DU/MI ou DU/RI/MI/DO (“dormindo”), por exemplo.

Caso alguma sílaba escolhida **esteja indicada pela Carta Maligna, a rodada acaba imediatamente** e todas as sílabas escolhidas por essa Dica não pontuam e devem voltar ao monte. **Os jogadores não precisam acertar a conexão exata pensada pela Bruxa**: a rodada só termina caso selecionem uma sílaba maligna.

FIM DA RODADA

Uma rodada acaba quando uma sílaba indicada pela Carta Maligna é escolhida ou ao fim da escolha decorrente da quarta Dica, ou seja, **apenas um máximo de 4 Dicas podem ser dadas por rodada**.

Separe as Cartas de Livro Mágico que foram corretamente removidas da grade de cartas. Cada uma delas **vale 1 ponto** ao fim da partida. Se as Cartas acabarem ao preparar uma próxima rodada, anote a pontuação alcançada até então e embaralhe-as para formar um novo monte.

FIM DO JOGO E PONTUAÇÃO

O **jogo acaba** quando todos os jogadores assumirem o papel de Bruxa uma vez. **Some todos os pontos** conquistados durante as rodadas. Caso tenham alcançado ou superado a pontuação abaixo (de acordo com o número de pessoas), **vocês vencem!** Caso contrário, vocês perdem o jogo.

Jog.	2	3	4	5	6	7	8
Pts.	16	24	32	40	48	56	64