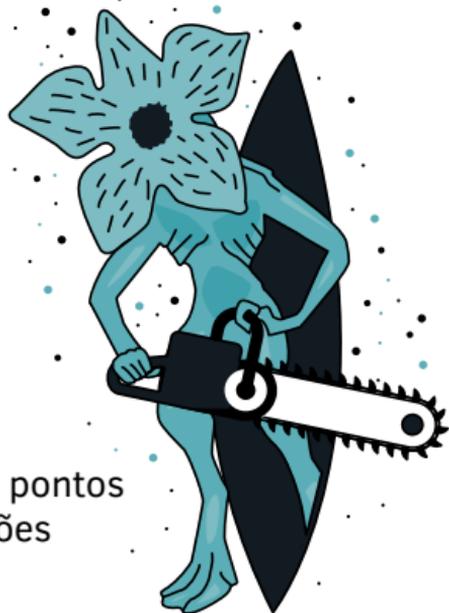


# Say my Name



## COMPONENTES

242 cartas  
1 bloco para marcar pontos  
1 manual de instruções

## INTRODUÇÃO

Uma partida de **SAY MY NAME** é dividida em **3 RODADAS + 1 RODADA RELÂMPAGO**.

Cada **RODADA**, por sua vez, é dividida em **TURNOS** nos quais um integrante de cada equipe terá que dar pistas para que seus companheiros adivinhem o máximo de cartas possível ao longo de **30 segundos**.

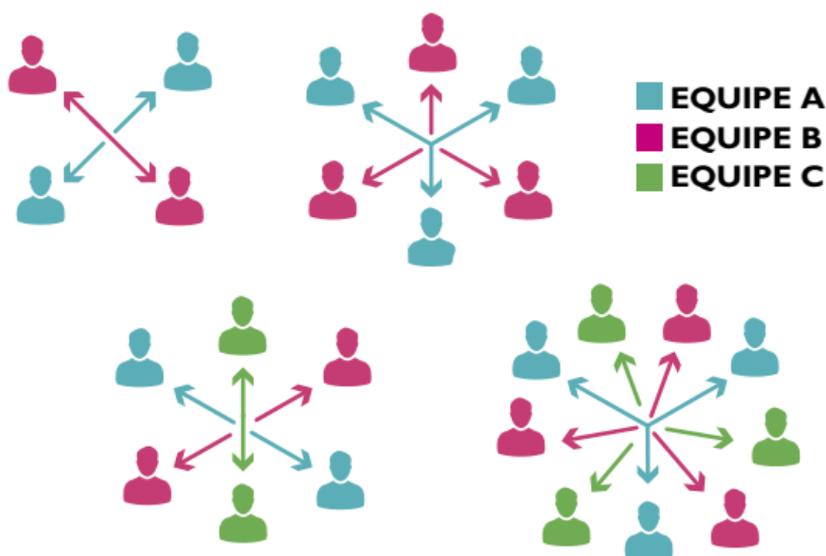
Considera-se que uma carta foi adivinhada quando o(s) adivinhador(es) pronuncia(m) o nome completo (do Título, Personagem, Lugar etc.) conforme está escrito na carta.

A equipe que acertar mais cartas ao longo do jogo será a vencedora.

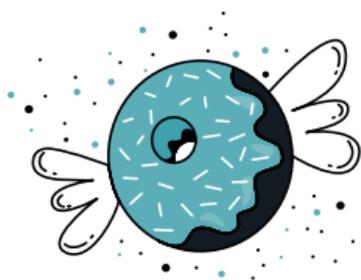
# PREPARAÇÃO

## 1 MONTAR AS EQUIPES:

Os jogadores devem ser divididos em equipes de 2 ou mais pessoas, que devem se sentar intercaladas (como no Truco).



**Nota:** embora seja possível jogar com equipes de mais pessoas, recomendamos formar várias equipes de 2 jogadores.



## 2 ESCOLHER UMA CATEGORIA:

Antes de começar a partida, todos os jogadores deverão escolher entre si qual das três categorias do jogo será utilizada na partida.

**Nota:** a categoria **VALE TUDO** pode ter Títulos, Personagens, Lugares e outros.

**Nota:** as dicas (Ator, Filme, Literatura etc.) abaixo de cada **NOME** são apenas ilustrativas para aqueles que não conhecem determinada pessoa ou título.





### 3 CRIAR O BARALHO PRINCIPAL:

Cada jogador receberá 8 cartas, das quais deverá escolher 5 e devolver as outras 3 para a caixa.



As 5 cartas escolhidas por cada jogador devem ser reunidas e embaralhadas, **sem serem olhadas**, em um único baralho. Esse baralho de cartas será usado durante todo o jogo, exceto na **RODADA RELÂMPAGO**.

#### IMPORTANTE

Os jogadores **não** devem divulgar o conteúdo das cartas escolhidas para os outros.

*Nota: pode-se distribuir menos cartas para um jogo mais curto, ou mais cartas se os jogadores quiserem uma partida mais longa.*

### 4 CRIAR O BARALHO DA RODADA RELÂMPAGO:

Cada jogador, **sem olhar**, pega uma carta da caixa aleatoriamente. Essas cartas serão reunidas e misturadas, formando o baralho usado **unicamente** para a **RODADA RELÂMPAGO**.

#### Exemplo

Em uma partida de 6 jogadores, o baralho principal terá 30 cartas e o da **RODADA RELÂMPAGO**, 6.



**Baralho Principal:** 5 cartas por jogador  
**6 JOGADORES = 30 CARTAS**



**Rodada Relâmpago:** 1 carta por jogador  
**6 JOGADORES = 6 CARTAS**

### 5 PREPARAR O CRONÔMETRO:

Recomendamos controlar os 30 segundos de cada turno com o cronômetro de um celular.



# O JOGO

Começa o jogador que foi o último a ganhar um Oscar (e se ninguém ganhou um Oscar, o último a ter terminado de ler um livro também serve).

Durante seu **TURNO**, o jogador que estiver dando as pistas pega a carta de cima do baralho e olha o conteúdo. Em seguida, ele inicia o cronômetro e começa a dar pistas para sua equipe.

Assim que uma equipe adivinha uma carta, a pessoa que estiver encarregada das pistas pega a próxima carta do baralho e começa a dar as novas pistas. As cartas adivinhadas ficam em poder de cada equipe.

Quando o tempo acabar, a pessoa encarregada das pistas passa as cartas restantes para o jogador à sua esquerda, que começa seu **TURNO** e assim sucessivamente até **todas** as cartas do baralho acabarem.



## IMPORTANTE

Antes de começar seu **TURNO**, cada jogador **deve misturar as cartas que restarem no baralho.**

Uma **RODADA** termina quando todas as cartas no baralho forem adivinhadas, momento em que todas as equipes devem contar quantas cartas acertaram e adicionar 1 ponto para cada uma.

Os pontos ganhos em cada **RODADA** devem ser marcados no bloco de pontos.

Em seguida, as cartas usadas são embaralhadas e reutilizadas na **RODADA** seguinte. Ou seja, durante as **RODADAS 2 e 3** os jogadores terão que adivinhar os mesmos Títulos, Personagens, Lugares, etc. que adivinharam na **RODADA 1**.



**QUEM DER AS PISTAS PODE:** Falar, atuar, fazer sons, gesticular, cantar, cantarolar etc.

**QUEM ESTIVER ADIVINHANDO PODE:** Arriscar palpites sem limite de tentativas (se você errar, pode continuar tentando).



**QUEM DER AS PISTAS NÃO PODE:**

➤ Dizer uma palavra que apareça no nome a ser adivinhado, nem seus derivados, diminutivos ou partes.

### Exemplo

Para *Jornada nas Estrelas* você não poderia dizer coisas como “estelar” ou “jornal” nem “estela”. Mas pode dizer “filme”, que está indicado como uma dica na carta.

➤ Traduzir essas palavras para outra língua ou dizer a versão de outro país para o título em questão.

### Exemplo

Para *Um Sonho de Liberdade* você não poderia dizer *dreams, liberty* nem *The Shawshank Redemption*.

➤ Dizer a **PALAVRA-CHAVE**, seus derivados, diminutivos ou partes dela.

➤ Soletrar, cortar palavras, nem nada assim.

### Exemplo

Para *Legalmente Loira* você não poderia dar pistas como “Começa com a mesma letra que Laura”.

➤ Passar: o participante terá que continuar tentando até que sua equipe adivinhe ou até o tempo acabar.

### IMPORTANTE

Se um jogador **NÃO** cumprir alguma dessas restrições, ele **perderá a vez**.



## RODADA #2

A **RODADA 2** é semelhante à **RODADA 1**, mas com algumas mudanças. A principal delas, é claro, é que agora os jogadores **já conhecem as respostas**.



### QUEM DER AS PISTAS PODE:

- Dizer **uma única** palavra por carta (e repeti-la quantas vezes quiser).
- Atuar.
- Passar: poderá dizer “passo” e colocar a carta virada para baixo, ao lado do baralho. Em seguida, poderá pegar a próxima carta.

### QUEM ESTIVER ADIVINHANDO PODE:

- Arriscar apenas uma vez por carta, por equipe.

*Nota: caso errem o palpite, o jogador que dá as pistas colocará a carta ao lado do baralho e continuará com a próxima.*

### QUEM DER AS PISTAS **NÃO** PODE:

- Exceto “passar”, não pode fazer nada do que é proibido na **RODADA 1**.
- Usar mais de uma palavra ou emitir sons.

#### IMPORTANTE

Ao final de cada **TURNO**, as cartas “passadas” e as que não foram acertadas são misturadas com o restante do baralho.

Se um jogador **NÃO** cumprir alguma dessas restrições, deverá passar a carta, mas **NÃO** perderá a vez.

# RODADA RELÂMPAGO



A **RODADA RELÂMPAGO** é completamente diferente das anteriores, e é jogada entre as **RODADAS 2 e 3**.

Para começar esta **RODADA**, cada jogador pega uma das cartas do baralho da **RODADA RELÂMPAGO** (que foi preparado no início do jogo) aleatoriamente e sem olhar para ela.

O jogador mais jovem começa.

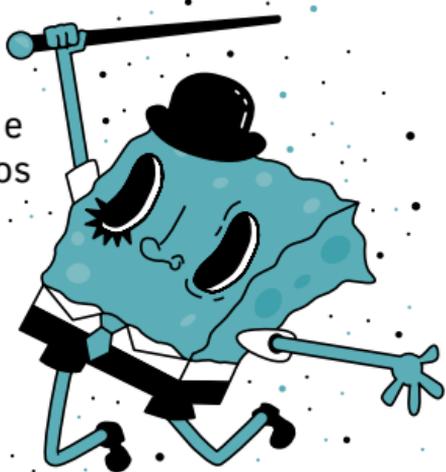
No seu turno, cada jogador lerá o conteúdo das 3 categorias de sua carta (**TÍTULOS**, **PERSONAGENS E VALE TUDO**). Todos os outros jogadores, não importa de qual equipe sejam, competem para adivinhar a **PALAVRA-CHAVE**.

O primeiro a adivinhar fica com a carta.

*Nota: se depois de cerca de 10/15 segundos ninguém conseguir adivinhar, a carta é devolvida à caixa e nenhuma equipe ganha pontos por ela.*

Em seguida, o próximo jogador deve ler sua carta de **RODADA RELÂMPAGO** e assim por diante até todos concluírem essa etapa.

No final, cada equipe marcará 1 ponto para cada carta adivinhada por seus integrantes durante essa **RODADA**.



## IMPORTANTE

Cada jogador terá **uma única chance por carta** para adivinhar a **PALAVRA-CHAVE**.

Se errar, deverá permanecer em silêncio até a carta seguinte.



# RODADA #3

## QUEM DER AS PISTAS PODE:

- Atuar.
- Passar: poderá dizer “passo” e colocar a carta virada para baixo ao lado do baralho. Em seguida, poderá continuar com a próxima carta.

## QUEM ESTIVER ADIVINHANDO PODE:

- Arriscar apenas uma vez por carta, por equipe.

*Nota: caso errem o palpite, o jogador que dá as pistas colocará a carta ao lado do baralho e continuará com a próxima.*



## QUEM DER AS PISTAS NÃO PODE:

- Exceto “passar”, não pode nada do que é proibido nas **RODADA 1** e **2**.
- Dizer alguma palavra ou emitir sons.

### IMPORTANTE

Ao final de cada **TURNO**, as cartas “passadas” e as que não foram acertadas são misturadas com o restante do baralho.

Se um jogador **NÃO** cumprir alguma dessas restrições, deverá passar a carta, mas **NÃO** perderá a vez.



# ESCLARECIMENTOS

➤ Aqueles que estiverem adivinhando nunca podem “passar a carta”. Mas podem pedir ao colega que estiver dando pistas que passe (exceto na **RODADA 1** na qual não vale passar).

➤ Se um jogador ficar sem cartas para dar pistas durante seu **TURNO**, ele **não** poderá continuar com as cartas deixadas de lado nas tentativas fracassadas ou por terem sido passadas.

➤ Na **RODADA 2**, o primeiro a dar as pistas será quem estiver à esquerda do último a dar pistas na **RODADA 1**. E na **RODADA 3**, quem estiver à esquerda do último a dar pistas na **RODADA 2**.

➤ Na categoria **PERSONAGENS** pode haver tanto pessoas quanto grupos de pessoas.

➤ Quando um NOME tiver sua versão escrita em outro idioma entre parênteses, significa que ambas as versões são consideradas válidas.



## OUTROS NÃO TÃO IMPORTANTES

➤ A dica “celebridade” abrange qualquer pessoa muito conhecida (viva ou não). Celebridade só significa que é conhecido ou renomado. Não fazemos juízo de valor.

➤ Alguns **TÍTULOS** são tanto de filmes quanto de livros. Tomamos a liberdade de escolher para cada caso o que nós bem entendemos.

➤ Como não queremos ofender ninguém — e somos medrosos pra caramba — colocamos “Religião / Mitologia” em todos os casos que poderiam ser delicados ou polêmicos.



# MODO TODOS CONTRA TODOS

**TODOS CONTRA TODOS!** é jogado em **3 RODADAS** semelhantes à **RODADA 1** do modo normal; mas, neste modo, todos os jogadores competem uns contra os outros

## QUANDO JOGAR:

- > Se houver 3, 5 ou 7 jogadores ou se não puder montar equipes com a mesma quantidade de jogadores.
  - > Se quiserem uma partida breve.

## PREPARAÇÃO

Cada jogador recebe 5 cartas + 1 carta por cada outro jogador que estiver jogando. Depois de olhá-las, cada jogador escolhe 2 para devolver à caixa e fica com o resto na mão.

### Exemplo

*Em um jogo de 5 jogadores, cada um receberá 9 cartas, devolverá 2 e ficará com 7 na mão.*

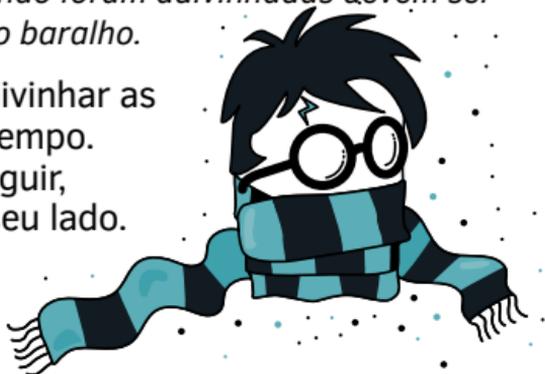
## RODADA #1

É igual à **RODADA 1** do modo normal, mas com as seguintes diferenças:

- > Vale “passar”.
- > Usa-se sempre a categoria **TÍTULOS**.
- > Cada jogador tentará, no seu **TURNO**, fazer com que os outros adivinhem o máximo de suas cartas quanto possível.

**Nota:** as cartas que não foram adivinhadas devem ser colocadas ao lado do baralho.

- > Todos tentam adivinhar as cartas ao mesmo tempo. O primeiro a conseguir, coloca a carta do seu lado.





Após 30 segundos, será a vez do jogador sentado à esquerda, e assim por diante até cada jogador ter feito 1 turno dando pistas.

Quando todos tiverem jogado um **TURNO**, a **RODADA** é finalizada e os jogadores deverão marcar seus pontos da seguinte maneira:

- 1 ponto para cada carta sua que foi adivinhada.
- 1 ponto para cada carta de outro jogador que tenha adivinhado.

Assim que os pontos forem adicionados, todas as cartas (tanto aquelas que foram adivinhadas quanto as que não foram) são misturadas em um baralho e distribuídas novamente entre os jogadores para a **RODADA 2**.

## **RODADA #2**

É igual à **RODADA 1**, mas sempre será usada a categoria **PERSONAGENS**.

## **RODADA #3**

É igual à **RODADA 1**, mas sempre será usada a categoria **VALE TUDO** (Vale Tudo: Títulos, Personagens, Lugares etc.).

## **VENCEDOR**

No final, o vencedor será quem somou mais pontos durante as três **RODADAS**.





## RESUMO

	PALAVRAS PERMITIDAS	AÇÕES PERMITIDAS	PASSAR A CARTA
<b>R1</b>	Ilimitadas	Ilimitadas	Não
<b>R2</b>	1	1	Sim
<b>R<sup>1</sup></b>	-	1	Não
<b>R3</b>	Nenhuma	1	Sim

## CRÉDITOS

Adaptado do jogo clássico *Celebrities* por Michel Fischman e Emmanuel Rabell.

Ilustrações e design de Magdalena Okecki. Design do logotipo SMN por LAMM.

Revisão de Mónica, Marco, Facu, Jime e Milly.

## AGRADECIMENTOS

A ajuda inestimável de Daniela Gagliano e Veru Rubinstein. A participação especial de Maggie, Charly, Emma, Nor, Topo, Tenchu, Santiago de Tucumán, Tais, Miranda, Nachol, Hellion's Child, "La nena", Mariano Medialuna, Neka, "Pollera" Busso <3, Mel L., Luis Dumont, Paula "Blitzcrankchica", Ditter, Jime e Fran.

E a enorme contribuição de Fer Marecos, Ro Kutner e Alfredo Aguilar

## VERSÃO BRASILEIRA

Tradução: Monique D'Orazio

Revisão: Flávia Najar

Edição: Antonio Sá Neto

Coloque esta música enquanto você estiver lendo os agradecimentos.

