

Li-La-Loud®

Alto e baixo – enviar a raposa na sua viagem!



Jogadores: 2-6 Pessoas
Duração: aprox. 10 minutos

5+

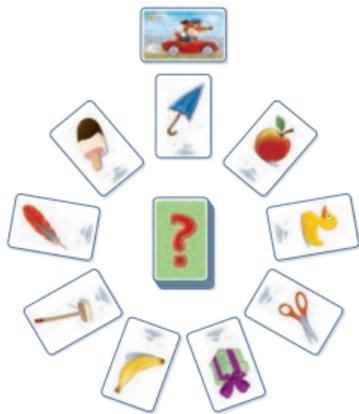
Em cada volta, um dos jogadores tem de emitir um som – quando **mais alto** for o som, **maior o percurso** que o carro tem de percorrer (no sentido dos ponteiros do relógio), no círculo. Se o som for **muito baixo**, o carro avança **apenas uma carta para a frente**. Se o som for **muito alto**, o carro avança **9 cartas**, e dá uma volta completa (este nunca pode dar mais do que uma volta completa). Consoante o som, os restantes jogadores têm de marcar a carta de destino onde o carro deve parar completamente, ou seja, até onde se desloca.

Preparação do jogo

As **9 cartas de objetivo** são dispostas em círculo numa ordem aleatória.

O **carro** fica de fora, à frente de uma carta de destino.

As **36 cartas de tarefa** são baralhadas e colocadas no centro do círculo, como baralho oculto.



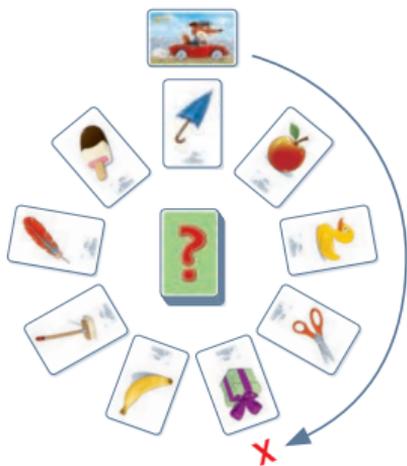
Decurso do jogo (para 3-5 pessoas)

Escolhe-se quem deve produzir o primeiro som. O produtor de sons recebe a carta de tarefa mais elevada do baralho oculto e guarda-a para que os outros jogadores não a possam ver.

Em cima, na carta de tarefa é indicado o **som** que o produtor deve reproduzir, ver “Sons”. **Em baixo** é indicada a **carta de destino** até onde o carro deverá ser conduzido, no

sentido dos ponteiros do relógio. Consoante a distância que o carro tiver de percorrer, o produtor de sons deverá fazer sons altos ou baixos – com indicação da medida adequada!

Muito important: Ao tirar uma carta de tarefa do baralho e procurar o objeto pretendido entre as cartas de destino, o produtor de sons não deverá deixar que os restantes jogadores consigam prever a solução a partir da sua expressão. Se a carta de tarefa solicitada indicar por exemplo banana como carta de destino, o produtor de sons não deveria olhar para a banana de forma inadvertida (é melhor olhar para todas as cartas).



Tim entra na jogada e tira a carta de cima do baralho. Este tem de bater as palmas. O carro tem de se deslocar da sua posição atual (chapéu de chuva) até ao presente. Uma vez que o presente está a uma distância de quatro cartas da posição atual, Tim deveria bater as palmas numa intensidade um pouco menos que médio.

Depois de o produtor de sons ter produzido o som pedido, os restantes jogadores devem indicar o objeto onde o carro deverá parar. Os jogadores apresentam, **uns a seguir aos outros**, em voz alta e de forma clara, a sua dica, começando pelo jogador à esquerda do produtor de sons e depois a toda a volta. Cada um dá uma dica qualquer.

Sara diz “Tesoura”, Linus diz “Presente”, Ana diz também “Tesoura” e Ben diz “Banana”.

Logo que cada jogador tenha apresentado uma dica, o produtor de sons comunica a solução e avança com o carro. **Sara apresenta “A solução correta é Presente”.** Esta avança com o carro até ao presente.

→ Todos os jogadores que tenham **assinalado a dica correta**, recebem uma carta de tarefa do baralho como recompensa e escondem-na. Quando, pelo menos, um jogador tiver dito a resposta certa, o produtor de sons também recebe uma carta de tarefa como recompensa (a carta que este tiver utilizado). **Linus diz a resposta certa e recebe uma carta de tarefa do baralho como recompensa. Enquanto produtora de sons, a Sara também recebe uma carta de tarefa como recompensa.**

Nota: Em vez de distribuir as cartas, os pontos podem ser anotados numa folha de papel.

→ Se ninguém tiver dito a resposta certa, ninguém recebe uma carta como recompensa (nem o produtor de sons).

O jogador seguinte, na ordem do sentido dos ponteiros do relógio, passa agora a ser o produtor de sons. Conforme descrito, o jogo continua até o baralho estar esgotado. **Quem juntar a maior parte das cartas até ao final do jogo, é o vencedor.** Obviamente que também se pode jogar para que ganhe aquele que tiver juntado p. ex. cinco cartas em primeiro lugar.

Os sons



O produtor de sons tem de bater as palmas várias vezes.



O produtor de sons tem de sibilar como uma cobra “sssss” ou “schhhhh”.



O produtor de sons tem de bater várias vezes na mesa (pode bater com a palma da mão, para proteger as articulações dos dedos).



O produtor de sons tem de emitir um grito de índio e bater muito depressa com a mão na boca: "uh-uh-uh".

Utilizar outros sons: Em princípio, é possível utilizar e introduzir todos **os sons possíveis** no jogo, desde que as crianças os conheçam, p. ex. bater com os pés, bater com uma colher ou moeda na embalagem do jogo, utilizar um xilofone ou um triângulo, assobiar, zumbir, dar estalidos, fazer barulhos, entre outros. Neste caso, não é necessário observar os sons apresentados nas cartas de tarefa. Joga-se, por exemplo, uma volta com um zumbindo e, em seguida, uma volta a bater com uma moeda. O restante decurso do jogo mantém-se inalterado.

O jogo a dois

O decurso completo do jogo mantém-se inalterado. Em qualquer dos casos, os dois jogadores continuam **a formar uma equipa**. Um dos jogadores começa por tirar a carta mais alta do baralho e guarda-a. Em seguida, tal como descrito anteriormente, este produz o som indicado. O outro jogador, neste caso, pode dar **duas dicas**. Se uma das dicas estiver correta, a carta de tarefa é guardada como recompensa pelos jogadores. Se as duas dicas estiverem incorretas, a carta de tarefa é colocada de lado. Os jogadores produzem sons alternados enquanto produtores de sons. O jogo dura até o baralho se esgotar. Quanto mais cartas ganham, melhor. Os resultados superiores a 20 são excelentes.

Para perfis de excelência: Apenas será dada uma dica. Esta tarefa é particularmente difícil. Se os dois jogadores conseguirem, neste caso, mais do que 20 soluções, estes são os reis dos sons!