

## Família em Trânsito



### *Regras consolidadas — versão protótipo*

#### 1. Ideia geral

**Família em Trânsito** é um jogo de dedução em que cada jogador monta uma família secreta a partir de três tipos de cartas:

- **personagens**, que representam membros da família;
- **sentimentos**, que representam o que melhor define cada familiar;
- **veículos**, que representam o meio de transporte usado por cada familiar.

O objetivo é descobrir os familiares completos dos outros jogadores.

Um familiar completo é formado por:

**personagem + sentimento + veículo**

Exemplo:

**avó + saudade + ônibus**

Só há pontuação quando o jogador descobre corretamente as três cartas associadas ao mesmo familiar.

#### 2. Componentes

O jogo usa três montes de cartas.

##### 2.1. Cartas de personagem

Representam membros da família ou pessoas próximas da dinâmica familiar.

Exemplos:

- mãe;
- pai;
- avó;
- avô;
- tio;

## 2.2. Cartas de sentimento

Representam o sentimento que melhor define aquele familiar.

Exemplos:

- alegria
- tristeza
- raiva
- medo
- amor
- saudade

## 2.3. Cartas de veículo

Representam o meio de transporte usado por aquele familiar.

Exemplos:

- a pé
- bicicleta
- moto
- carro
- ônibus
- caminhão

## 3. Preparação da partida

Cada jogador deve formar sua família secreta.

Na versão inicial do jogo, recomenda-se que cada jogador monte **3 familiares**.

Para cada familiar, o jogador sorteia:

- 1 carta de personagem;
- 1 carta de sentimento;
- 1 carta de veículo.

Exemplo de família secreta:

- Familiar 1: **mãe + culpa + ônibus**
- Familiar 2: **tio + orgulho + caminhonete**
- Familiar 3: **prima + ansiedade + bicicleta**

As combinações devem ficar escondidas dos demais jogadores.

## 4. Cartório da Família

Depois de sortear e montar sua família, cada jogador deve registrar oficialmente suas combinações no **Cartório da Família**.

O Cartório da Família serve para impedir que cartas sejam trocadas de lugar durante a partida.

#### 4.1. Ficha de registro

Cada jogador preenche uma ficha com seus familiares.

Modelo:

| Familiar | Personagem | Sentimento | Veículo |
|----------|------------|------------|---------|
| 1        | —          | —          | —       |
| 2        | —          | —          | —       |
| 3        | —          | —          | —       |

Depois de preenchida, a ficha deve ser dobrada e deixada reservada até o fim da partida.

Essa ficha funciona como o registro oficial da família.

#### 4.2. Clipes de trancamento

Após preencher a ficha, cada trio de cartas deve ser preso com um clipe.

Cada clipe deve prender exatamente um familiar:

##### **personagem + sentimento + veículo**

Depois que a ficha foi preenchida e os trios foram presos com clipes, a família está oficialmente trancada.

A partir desse momento, nenhum jogador pode:

- trocar cartas de lugar;
- mudar sentimentos;
- trocar veículos;
- reorganizar familiares;
- substituir cartas sorteadas.

Em caso de dúvida, discussão ou palpite correto, a ficha do Cartório da Família serve como prova final.

Regra de ouro do Cartório:

***Família registrada não muda de veículo nem de sentimento no meio da estrada.***

#### 5. Como jogar

A partida acontece em rodadas.

Em seu turno, o jogador escolhe uma família adversária e pode fazer:

1. **uma pergunta;**
2. depois, se quiser, **um palpite completo.**

O jogador não é obrigado a dar palpite depois da pergunta.

## **6. Regra central das respostas**

Toda pergunta objetiva deve receber uma resposta verdadeira, ainda que econômica.

O dono da família não precisa ajudar além do necessário. Ele pode responder de forma contida, seca, teatral, irônica ou estratégica, mas não pode mentir sobre uma informação objetiva.

A graça do jogo não está em enganar com mentira.

A graça está em responder pouco, responder bem e não entregar a família inteira antes da hora.

## **7. Tipos de pergunta**

As perguntas podem ser divididas em três tipos principais.

### **7.1. Pergunta de existência**

A pergunta de existência tenta descobrir se uma carta aparece naquela família.

Exemplos:

- “Existe uma avó na sua família?”
- “Alguém usa bicicleta?”
- “Existe culpa em algum familiar?”
- “Há algum veículo coletivo?”
- “Tem algum personagem masculino?”
- “Existe alguém de uma geração mais velha?”

Respostas desejáveis:

- “Sim.”
- “Não.”
- “Existe.”
- “Não existe.”
- “Há.”
- “Não há.”

O jogador pode responder com estilo, desde que preserve a verdade.

Exemplo:

Pergunta: “Existe culpa nessa família?”

Resposta possível: “Infelizmente, sim.”

### **7.2. Pergunta de vínculo**

A pergunta de vínculo tenta descobrir se duas cartas estão associadas ao mesmo familiar.

Exemplos:

- “A avó está ligada à saudade?”
- “Quem usa moto sente raiva?”
- “A pessoa de bicicleta é a mãe?”
- “O tio está em um veículo motorizado?”
- “A culpa pertence a alguém que anda de ônibus?”
- “O personagem ansioso usa patinete?”

Respostas desejáveis:

- “Sim.”
- “Não.”
- “Está ligado.”
- “Não está ligado.”
- “Essa associação procede.”
- “Essa associação não procede.”

Também é permitido responder de forma mais estilizada, desde que a informação objetiva seja mantida.

Exemplo:

Pergunta: “A mãe está ligada à culpa?”

Resposta possível: “Essa culpa não é dela.”

### **7.3. Pergunta interpretativa**

A pergunta interpretativa tenta obter uma pista mais aberta, sem exigir necessariamente uma resposta exata.

Exemplos:

- “Essa família é mais dramática ou mais engraçada?”
- “Esse veículo combina com fuga?”
- “O sentimento mais forte dessa família é positivo ou negativo?”
- “Tem alguém aí que parece estar indo embora?”
- “Essa família tem mais culpa ou mais saudade?”

Como esse tipo de pergunta é mais subjetivo, o dono da família pode responder de modo mais livre.

Respostas possíveis:

- “Essa família é complicada.”
- “Tem um drama aí.”
- “Não posso dizer tanto.”
- “Você está olhando pelo caminho certo.”

- “Essa pergunta foi boa.”
- “Talvez, mas não do jeito que você pensa.”

A resposta interpretativa pode ajudar, confundir ou despistar, mas não deve contradizer informações objetivas já dadas.

## 8. Palpite completo

Depois de fazer uma pergunta, o jogador pode arriscar um palpite completo.

O palpite completo precisa conter as três partes do familiar:

**personagem + sentimento + veículo**

Exemplos:

- “Você tem uma avó saudosa de ônibus.”
- “Você tem um tio orgulhoso de caminhonete.”
- “Você tem uma prima ansiosa de bicicleta.”
- “Você tem um cunhado alegre de carro de som.”

Se o palpite estiver totalmente correto, o familiar é revelado e o jogador marca **1 ponto**.

Se qualquer uma das três partes estiver errada, o palpite não pontua.

## 9. Respostas ao palpite completo

Quando alguém faz um palpite completo, o dono da família deve indicar apenas se o familiar foi descoberto ou não.

Respostas desejáveis:

- “Correto.”
- “Descobriu.”
- “Esse familiar existe.”
- “Errado.”
- “Não foi dessa vez.”
- “Esse familiar não existe.”

O dono da família não é obrigado a dizer qual parte estava certa ou errada.

Mesmo que o palpite tenha acertado uma ou duas cartas, só vale ponto se as três cartas estiverem associadas ao mesmo familiar.

Exemplo:

Palpite: “Você tem uma tia alegre de bicicleta.”

Se estiver errado, o dono pode responder apenas: “Errado.”

Ele não precisa informar se existe tia, alegria ou bicicleta em outra combinação.

## 10. Pontuação

Só pontua quem descobrir um familiar completo.

- Familiar completo descoberto: **1 ponto**
- Palpite incompleto ou parcialmente correto: **0 ponto**

Não há pontuação separada por acertar apenas personagem, sentimento ou veículo.

## 11. Revelação de familiares

Quando um familiar é descoberto corretamente, ele deve ser revelado aos demais jogadores.

O trio de cartas correspondente pode ser colocado aberto na mesa.

Esse familiar permanece descoberto até o fim da partida e não pode mais ser usado para novos palpites.

## 12. Fim do jogo

O jogo pode terminar de uma destas formas:

1. quando todos os familiares forem descobertos;
2. depois de um número combinado de rodadas;
3. quando um jogador atingir uma pontuação combinada;
4. quando cada jogador tiver feito o mesmo número de turnos.

Na versão protótipo, recomenda-se encerrar quando todos tiverem jogado o mesmo número de turnos ou quando todos os familiares forem descobertos.

Vence quem tiver descoberto mais familiares completos.

## 13. Empate

Em caso de empate, os jogadores empatados podem fazer uma rodada final.

Cada jogador empatado tem direito a:

- uma pergunta;
- um palpite completo.

Se o empate permanecer, vence quem tiver descoberto mais familiares com menos perguntas durante a partida.

Se ainda assim continuar empatado, a família inteira vai para terapia e o jogo declara empate oficial.

## 14. Regra de ouro

Não basta descobrir cartas soltas.

O desafio é descobrir qual personagem carrega qual sentimento e usa qual veículo.

O dono da família deve dizer a verdade, mas não precisa facilitar a vida de ninguém.

A família pode até ser revelada.

Mas, como em toda família, ninguém precisa sair contando tudo no primeiro almoço de domingo.

# ★ ANEXOS ★

Os anexos a seguir reúnem os materiais necessários para montar a versão imprimível do jogo **Família em Trânsito**. Para preparar o jogo, basta imprimir as cartas de **Personagens**, **Sentimentos** e **Veículos**, recortá-las e, preferencialmente, plastificá-las para aumentar sua durabilidade durante as partidas.

Recomenda-se que as cartas sejam impressas em **papel mais firme**, como papel fotográfico, papel cartão, couché ou outro papel de gramatura maior. Isso ajuda a deixar as cartas mais resistentes e evita que as imagens fiquem visíveis pelo verso durante o jogo.

Outra possibilidade é colar as cartas em uma base de papel colorido, cartolina ou papel estampado antes da plastificação. Esse “fundo falso” funciona como verso das cartas, impedindo que os jogadores identifiquem personagens, sentimentos ou veículos pela transparência do papel.

Também é recomendável imprimir várias cópias da ficha do **Cartório da Família**, pois cada jogador ou equipe precisará registrar sua família secreta antes do início da partida. Essa ficha funciona como documento oficial do jogo: nela são anotadas as combinações de personagem, sentimento e veículo, garantindo que os familiares sorteados permaneçam “trancados” até o fim da rodada.

Com as cartas impressas, recortadas, protegidas e separadas em três montes, e com algumas fichas do Cartório disponíveis, o jogo já estará pronto para ser jogado.

# ★ PERSONAGENS ★



7 TIA



8 TIO



9 PRIMA



10 PRIMO



11 MADRINHA



12 PADRINHO



13 CUNHADA



14 CUNHADO



15 VIZINHO AGREGADO



# ★ SENTIMENTOS ★





# VEÍCULOS

1 A PÉ



2 BICICLETA



3 MOTO



4 CARRO



5 ÔNIBUS



6 CAMINHÃO



7 TRATOR



8 TREM



9 BARCO



10 AVIÃO



11 AMBULÂNCIA



12 CARRO DE SOM



13 CARRINHO DE  
SUPERMERCADO



14 TAPETE  
VOADOR



15 NAVE  
ESPACIAL



# CARTÓRIO DA FAMÍLIA

Ficha oficial para registrar e trancar sua família secreta

Jogador(a): \_\_\_\_\_

Rodada / Partida: \_\_\_\_\_

|  FAMILIAR |  PERSONAGEM |  SENTIMENTO |  VEÍCULO |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1                                                                                          |                                                                                              |                                                                                              |                                                                                             |
| 2                                                                                          |                                                                                              |                                                                                              |                                                                                             |
| 3                                                                                          |                                                                                              |                                                                                              |                                                                                             |

## REGRAS RÁPIDAS

1. Sorteie 1 personagem, 1 sentimento e 1 veículo para cada familiar.
2. Registre a combinação nesta ficha.
3. Prenda cada trio de cartas com um clipe.
4. Depois disso, a família está trancada e não pode ser alterada.



Conferido no Cartório