

**EDIÇÃO  
INTERNACIONAL**

# VERBA VOLANT

de Ennio Peres



## **ANTES DE JOGAR PELA PRIMEIRA VEZ**

**Seleccionar as 80 letras para jogar**

**em português:** 9A, 2B, 4C (Ç=C), 3D, 7E, 2F, 2G, 2H, 7I, 1J, 3L, 4M, 3N, 7O, 2P, 1Qu, 4R, 5S, 3T, 4U, 1V, 1X, 1Z, 2Jocker.

Meter de lado as letras não escolhidas (servem para jogar noutras línguas).

**PREPARAÇÃO.** Baralhar as 80 cartas e dispôr 36 sobre a mesa com a face para baixo, formando um quadrado de 6x6 cartas. As restantes 44 (de face para baixo) são de reserva. Antes de iniciar o jogo cada jogador deverá olhar secretamente para 3 cartas das que estão na mesa.

**O JOGO.** Decide-se quem começa e depois joga um de cada vez. Cada jogador, quando é a sua vez de jogar, vira **pelo menos 4 cartas** uma carta de cada vez, (se quiser pode virar outras), tentando formar uma palavra usando **todas** as

letras destapadas, com a ordem que quiser:

- se conseguir formar uma palavra usando todas as letras destapadas fica com as cartas que a formam (conserva-as à sua frente), e substitui-as pescando o mesmo número de cartas ficando com elas de reserva e passando a vez ao sucessivo jogador;
- se não conseguir formar uma palavra, volta a virar as cartas destapadas e passa a vez ao jogador sucessivo.

Quando o baralho de reserva acaba, continua-se o jogo em substituir as cartas já destapadas; o jogo acaba quando já não se conseguem formar palavras com as letras restantes.

JOCKER. As cartas com as três personagens de Venice Connection funcionam como jocker, podem ter o valor de qualquer letra.

PALAVRAS VÁLIDAS. Depois de escolhido um dicionário, valem todas as palavras que se podem repetir, em todas as formas, géneros e conjugações.

VICTÓRIA. Cada palavra composta vale tantos pontos quantas as letras que a compõem **menos 3** (4 letras = 1 ponto, 5 letras = 2 pontos, 6 letras = 3 pontos, etc.). A Qu na contagem vale como 2 letras. Vence quem obtem a pontuação mais alta.