

DECODIFICA

OLHE ALÉM
DO ÓBVIO



MANUAL DO JOGO

Toda imagem tem mais de uma história.

4 a 7 jogadores · a partir de 11 anos



Larissa Mercury · Miki Uda Tanaka

OLHE ALÉM DO ÓBVIO

BEM-VINDOS AO DECODIFICA

Toda imagem tem mais de uma história. Neste jogo, você descobre a sua e precisa provar que ela está na imagem.

Jogadores	4 a 7 (1 Mestre + 3 a 6 jogando)
Idade	A partir de 11 anos
Duração	Vocês decidem. Dá para ir até o fim do baralho
Você também precisa	Um celular ou relógio com cronômetro de 30 segundos (não incluso)

Na caixa (56 cartas)

40	cartas-imagem
4	cartas em branco, para criar as suas
6	cartas Lupa
6	cartas Contradição
1	este manual

O QUE VOCÊ FAZ NO JOGO

OBSERVE

Repare em gestos, objetos, cores, no que está no centro e no que está lá no cantinho.

PROVE

Toda leitura precisa de duas pistas visuais que dá pra apontar na imagem.

QUESTIONE

Viu outra história? Traga uma pista nova e dispute a carta.

EM UMA FRASE

Não existe resposta certa escondida. Vale a leitura que o grupo achar mais bem sustentada pelas pistas.

AS CARTAS-IMAGEM

São 40 ilustrações. A frente só tem a imagem. O verso é igual para todas.

Categoria	Qtd.	Pergunta que ajuda
Publicidade	9	O que esse anúncio promete sem dizer?
Memes e cultura digital	9	Por que isso foi compartilhado?
Fotojornalismo	8	O que ficou de fora do quadro?
Arte gráfica	5	O que a composição quer que você sinta?
Infográficos	5	Os números contam a história inteira?
Fake news	4	Isso aconteceu mesmo?

DICA

As categorias não aparecem nas cartas, para não direcionar a sua leitura. Você descobre olhando.

AS CARTAS DE AÇÃO



LUPA

Bateu primeiro? Conte a sua leitura e prove com 2 pistas.



CONTRADIÇÃO

Viu outra história? Traga outra leitura com 1 pista nova.

DICA

Cada jogador, menos o Mestre, fica com uma Lupa e uma Contradição durante a partida toda. Elas não são descartadas.

O MESTRE DA RODADA

A cada rodada, uma pessoa é o Mestre. Ele **não disputa a carta** naquela rodada. O que ele faz:

- Vira a carta do topo do baralho.
- Liga o cronômetro de 30 segundos.
- Pergunta: "Alguém tem uma Contradição?".
- Vota com a mesa, na hora da votação.

No fim da rodada, a função passa para quem está à esquerda. O novo Mestre entrega a Lupa e a Contradição dele para quem acabou de deixar a função.

DICA

Por isso, mesmo com 7 pessoas, bastam 6 cartas de cada ação.

PREPARAÇÃO

1. Embaralhem as 40 cartas-imagem e deixem o monte no centro da mesa, virado para baixo.
2. Escolham o primeiro Mestre da Rodada.
3. Quem não é Mestre pega uma Lupa e uma Contradição e deixa à sua frente.
4. Deixem um celular ou relógio com cronômetro ao alcance do Mestre.
5. Todo mundo começa com a pilha de cartas capturadas vazia.

DICA

Quer jogar também com imagens criadas por vocês?
Misturem as cartas em branco já preenchidas ao baralho.

A RODADA • 1 E 2

1 REVELAR

O Mestre vira a carta e liga o cronômetro de 30 segundos. Todo mundo olha ao mesmo tempo, sem ordem de vez.

2 LUPA

Achou uma história? Bata sua Lupa na mesa! Quem bater primeiro ganha 30 segundos para dizer o que a imagem comunica e mostrar **2 pistas** que estão nela.

DICA

Ninguém bateu? O Mestre faz a última chamada: “Última chance de Lupa. Ninguém?”. Se ainda assim ninguém falar, quem está à esquerda do Mestre faz a leitura.

ATENÇÃO

Leitura sem as 2 pistas na imagem? A carta é descartada e ninguém pontua.

A RODADA • 3 E 4

3 CONTRADIÇÃO

O Mestre pergunta: “Alguém tem uma Contradição?”. O primeiro a bater a carta apresenta outra leitura com pelo menos **1 pista nova**. Só uma por rodada. Não precisa provar que a primeira está errada.

4 VOTAR

A mesa vota em qual leitura foi mais bem sustentada pelas pistas. Quem usou a Lupa e quem usou a Contradição **não votam**. O Mestre vota. Empate: fica a Lupa.

A RODADA • 5 E PONTOS

5 CAPTURAR

A carta vai para a pilha de quem ganhou e vale 1 ponto. Depois, o Mestre passa a função para quem está à esquerda.

Situação	Resultado
Lupa válida, sem Contradição	+1 carta para quem leu
Contradição vence	A carta vai para quem contradisse
Contradição não vence, ou empate	A Lupa fica com a carta
Leitura sem as 2 pistas	Carta descartada

FIM DE JOGO

Cada carta capturada vale 1 ponto. O placar é o tamanho da sua pilha.

Acabaram as cartas? Cada um conta a sua pilha. **Vence quem tiver mais cartas.**

EM UMA FRASE

Empate? Rodada extra com uma carta nova, sem Contradição.

DICA

Não quer jogar o baralho todo? Combinem antes: um número de rodadas, ou uma volta completa do Mestre, para todo mundo conduzir uma vez.

EXEMPLO DE RODADA



O Mestre vira esta carta: uma mulher de branco, com flores, diante de um prédio.

ANA • LUPA

“Eu acho que é um casamento!

Pista 1: ela está toda de branco.

Pista 2: ela segura flores.”

BRUNO • CONTRADIÇÃO

“Pode ser uma cerimônia religiosa! Pista nova: tem sapatos deixados na entrada e todo mundo usa roupa clara.”

EM UMA FRASE

Os dois podem estar certos. O que importa é que as pistas estão mesmo na imagem.

O QUE VALE COMO PISTA

Pista é tudo o que dá para **apontar** na imagem:

Personagens	Objetos	Gestos
Enquadramento	Posição	Escala
Contraste	Repetição	Textos
Símbolos	Cores	

A cor é uma pista possível, **nunca obrigatória**.

Regras de ouro

- Não existe uma única resposta certa.
- A mesa vota em quem provou melhor, não em quem “acertou”.
- Discordamos da leitura, nunca da pessoa.

MODO ESCOLA

Na escola, o professor organiza o jogo como uma aula, com três momentos:

Momento	O que acontece
Apresentação · cerca de 5 min	Grupos, kits e regras.
Prática · tempo do professor	Os grupos jogam ao mesmo tempo. O Mestre controla o cronômetro.
Encerramento · cerca de 10 min	Conversa com a turma sobre as imagens que mais renderam debate.

Perguntas para a conversa final

- O que essa imagem quer que você sinta?
- Quem se beneficia dessa leitura?
- O que está faltando nela?

DICA

Um kit para cada grupo de 4 a 7 estudantes. Professores: o Manual do professor traz o plano de aula, a mediação e o guia de leitura de cada carta.

MODO LIVRE

Em casa, com 4 a 7 pessoas a partir de 11 anos. As regras são as mesmas. Jogue até o fim do baralho e, se quiserem, escolham no final a imagem que mais rendeu conversa.

CRIE AS SUAS

O kit tem **4 cartas em branco**. Desenhe, cole, recorte: crie imagens com o seu repertório, misture ao baralho e vejam quantas leituras ela abre. As regras não mudam.

DICA

Boa carta nova: tem pistas suficientes para sustentar uma leitura e deixa espaço para outra.

DECODIFICA

OLHE ALÉM
DO ÓBVIO

Criado por Larissa Mercury e Miki Uda Tanaka