



CARTA PRÊMIO

NOME:

DESEJO:

.....

.....

.....

.....



CARTA PRÊMIO

NOME:

DESEJO:

.....

.....

.....

.....



CARTA PRÊMIO

NOME:

DESEJO:

.....

.....

.....

.....



CARTA PRÊMIO

NOME:

DESEJO:

.....

.....

.....

.....



CARTA DE AÇÃO 1

 **BEIJAR**

 **CARINHO**

 **LAMBER**

 **MASSAGEM**

 NAMORADA *criativa*

CARTA DE AÇÃO 1

 _____

 _____

 _____

 _____

 NAMORADA *criativa*

CARTA DE AÇÃO 2

2 BARRIGA 8 PEITO

3 ORELHA 9 BUMBUM

4 PESCOÇO 10 BOCA

5 COXA J VIRILHA

6 COSTAS Q ELA ESCOLHE

7 NUCA K ELE ESCOLHE

A SEJA CRIATIVO

 NAMORADA *criativa*

CARTA DE AÇÃO 2

2 _____ 8 _____

3 _____ 9 _____

4 _____ 10 _____

5 _____ J _____

6 _____ Q _____

7 _____ K _____

A _____

 NAMORADA *criativa*

COMO JOGAR

   

 NAMORADA *criativa*

Antes de começar, cada um deve escrever o seu nome e desejo (algo que deseja que o seu parceiro faça para você como prêmio) na **Carta Prêmio** sem que o outro veja. Guardem as cartas dentro da caixa. Elas serão usadas ao final do jogo.

Cada um começa o jogo com 5 cartas e as demais devem formar um monte, viradas para baixo.

O jogo começa virando a primeira carta do monte. Decidam entre vocês quem descarta primeiro.

Cada um, na sua vez, deve descartar uma carta de mesmo naipe ou mesmo número da última carta descartada. Nesse momento, o parceiro deve realizar, em quem descartou, a combinação naipe e número de acordo com as **Cartas de Ação**. Exemplo: Se você descartou um 4 de copas, deverá receber de seu parceiro um beijo no pescoço.

Se você não possuir uma carta adequada para o descarte (não possui nenhuma carta com o mesmo naipe ou número da última

carta descartada), deve tirar uma carta do monte. Se ainda assim não possuir nenhuma carta para o descarte, deve passar a vez ao parceiro. A compra de cartas pode ser feita mesmo se você possuir alguma carta que possa ser descartada, a escolha é sua. Pode-se comprar no máximo 1 carta por vez.

Quando um dos parceiros possuir 2 cartas na mão, e for descartar restando apenas uma carta, deve avisar ao parceiro falando "**SEDUÇÃO**". Caso esqueça de avisar, será punido comprando 5

cartas do monte.

O jogo termina quando um dos jogadores descartar todas as cartas ou quando a brincadeira esquentar.

O prêmio será determinado pela **Carta Prêmio**, preenchida antes do início do jogo. O parceiro perdedor deve realizar o desejo.

O **CORINGA** pode ser descartado sobre qualquer carta e dá o direito do jogador escolher a combinação nas cartas de ação para receber do seu parceiro. O jogo continua com o naipe escolhido.