



Stop! (Adedonha!)

STOP!

Nome	Cor	Objeto	Alimento	Animal	Pontos da Rodada
Paulo	Púrpura	Porta	Pão	Pato	45
Bianca	Branco	Bacia	Banana	Baleia	50
Adão	Amarelo	Armário	Arroz	Arara	40

A partir de 7 anos

Idade recomendada

2 a 8 jogadores

Número de Jogadores

40 minutos

Tempo Médio de Jogo

Muito Fácil

Nível de Complexidade

Stop! é um jogo que combina vocabulário, escrita e conhecimentos gerais. No Brasil também é conhecido por Adedonha! ou Adedanha! Para jogar Stop! basta papel e lápis (quem falou que precisa ser caro para ser divertido?!) e é um jogo muito popular entre amigos. O jogo consiste em escrever palavras que iniciam com uma letra combinada, dentro de categorias pré definidas (como nome, cor, objeto, etc). Sabe-se que Stop! era jogado desde o século XIX na Alemanha. Nos Estados Unidos o jogo recebe o nome de Town, Country, River (Cidade, País, Rio, que eram as categorias originais de palavras) e na Alemanha recebe o nome de Stadt, Land, Fluss.

Stop! (Adedonha!) é um jogo para 2 a 8 jogadores, recomendado a partir de 7 anos e com duração média de 40 minutos. É um jogo de Domínio Público, portanto pode ser jogado de forma gratuita. Consulte o manual para detalhamento completo das regras do jogo.

Imagens do Jogo



Nome	Cor	Objeto	Alimento	Animal	Pontos
João ⁵	— ⁰	Jarri ¹⁰	Jabuticaba ¹⁰	Jacaré ⁵	30
Fabio ¹⁰	Fúria ¹⁰	Faca ⁵	Farofa ¹⁰	—	35
Paulo ¹⁰	Preto ⁵	Panela ⁵	Pão ¹⁰	Pato ¹⁰	40

Tabuleiro Criativo

Habilidades envolvidas ao jogar

Nome	Cor	Objeto	Alimento	Animal	Pontos da Rodada
Paulo	Púrpura	Porta	Pão	Pato	45
Bianca	Branco	Bacia	Banana	Baleia	50
Adão	Amarelo	Armário	Arroz	Arara	40



Dentro da faixa etária recomendada e pelas suas características e mecânicas de jogo, Stop! (Adedonha!) contribui para exercitar as seguintes habilidades:

- Velocidade
- Memória
- Interação

Além disso, de uma forma geral todos os jogos podem colaborar para o desenvolvimento de habilidades sociais e intelectuais.

Resenha e como jogar Stop! (Adedonha!)

Stop! é um jogo muito popular entre crianças e adultos e para jogar somente é necessário lápis e papel. O objetivo do jogo é ser o jogador com maior número de pontos ao final da partida. Em cada rodada os jogadores marcam pontos por cada palavra que conseguiram escrever que iniciam com uma determinada letra do alfabeto, dentro de categorias previamente combinadas. Embora teoricamente não haja um número máximo de jogadores, recomendamos que Stop! seja jogado em até 8 pessoas para que o jogo não fique muito longo.

Nome	Cor	Objeto	Alimento	Animal	Pontos
João ⁵	—	—	Jaca ¹⁰	Jacaré ⁵	20
Felipe ¹⁰	—	Faca ⁵	Feijão ¹⁰	Foca ¹⁰	35
Pedro ¹⁰	Preto	Panela	Pudim ¹⁰	Pavão ¹⁰	40

Nome	Cor	Objeto	Alimento	Animal	Pontos
João ⁵	—	Jaca ⁵	Jabuticaba ¹⁰	Jacaré ⁵	30
Fabio ¹⁰	Amarelo	Faca ⁵	Jacoba ¹⁰	—	35
Paulo ¹⁰	Preto	Panela	Pão ¹⁰	Pato ¹⁰	40

No início do jogo, cada jogador recebe uma folha de papel e um lápis (ou caneta), e desenha na folha uma tabela com 10 linhas e 6 colunas. Os seguintes títulos devem ser escritos nas 5 primeiras colunas: "Nome", "Cor", "Objeto", "Alimento" e "Animal". Na última coluna os jogadores escrevem "Pontos da Rodada" ou simplesmente "Pontos" (esta coluna servirá para anotar os pontos conseguidos em cada rodada). Os jogadores então determinam quem será o jogador inicial. O jogador inicial diz em voz alta "A", e continua contando mentalmente o restante do alfabeto ("B", "C", "D", etc). O jogador que estiver à direita do jogador inicial então diz "Stop!" (ou "Adedonha!") e o jogador inicial anuncia em voz alta a última letra que ele pensou. Caso o jogador que estiver contando seja rápido e chegue mentalmente até a letra "Z", ele simplesmente reinicia a contagem do início (da letra "A"). Com a letra anunciada todos os jogadores devem escrever em suas próprias folhas de papel uma palavra que comece com esta letra, em cada uma das categorias correspondentes às colunas. O primeiro jogador que conseguir escrever palavras em todas as categorias deve dizer em voz alta: "Stop", e então todos os jogadores devem parar de escrever.

Por exemplo: João é o jogador inicial e inicia sua contagem de letras. Após alguns segundos, Carlos diz Stop! e João anuncia que a letra da rodada é a letra "M". Então todos os jogadores devem escrever nas colunas correspondentes um nome, uma cor, um objeto, um alimento e um animal que comecem com a letra "M". João escreve rapidamente as palavras "Maria", "Marrom", "Mesa", "Maçã" e "Macaco" nas colunas correspondentes e anuncia Stop!, para que todos parem de escrever.

A partir do momento que um jogador anuncia "Stop!", não é permitido que os jogadores escrevam mais nenhuma palavra e os pontos deve ser contabilizados. Para contagem dos pontos, cada jogador vai dizer em voz alta a palavra que escreveu em cada categoria e escrever acima da cada palavra a pontuação recebida. A pontuação de cada categoria é feita da seguinte forma:

- Se o jogador não escreveu nenhuma palavra ou se a palavra estiver incorreta, ele não ganha nenhum ponto na categoria (todos os jogadores devem conferir as palavras uns dos outros, os erros são comuns entre crianças menores).

- Se o jogador escreveu uma palavra correta, porém igual a de um ou mais companheiros, cada um dos jogadores com palavras repetidas ganha 5 pontos.

- Se o jogador escreveu uma palavra correta que não é igual a de nenhum outro jogador, ele ganha 10 pontos.

Ao final da contagem, cada jogador irá somar os pontos que fez em cada categoria e escrever o resultado na coluna "Pontos da Rodada". O jogador à esquerda do jogador inicial é o próximo jogador a contar o mentalmente o alfabeto e a partida prossegue desta forma até que 10 rodadas tenham sido jogadas. No final das rodadas, cada jogador soma todos os pontos da coluna "Pontos da Rodada" e o jogador que tiver o maior número de pontos é o vencedor! Caso haja empate de pontos no primeiro lugar os jogadores empatados compartilham a vitória!

Stop! é um grande jogo, divertido, interativo e popular entre amigos. Stop! também pode ser jogado com crianças que já saibam escrever e ainda é útil para aumentar o vocabulário e conhecimento geral dos jogadores (é um jogo utilizado até em escolas). Existem várias regras alternativas para o jogo, incluindo outros tipos de categorias, idiomas e número de rodadas (veja algumas regras alternativas abaixo).

Para ilustrar os componentes do jogo, o editor pensou em um kit hipotético contendo 8 lápis, 1 caneta e 30 folhas de papel, com valor estimado em R\$ 9 e considerando somente o preço dos materiais. A caixa temática foi elaborada somente para efeito de ilustração em nosso blog (não é um kit comercial e o Editor não é Designer Gráfico!). Uma cópia desta página em pdf está sendo disponibilizada como manual.

Regras Alternativas para o jogo Stop! (Adedonha! ou Adedanha!)

- As categorias podem ser combinadas de acordo com a preferência dos jogadores, por exemplo, nas versões originais em alemão e em inglês, as categorias eram cidade, estado e país. Outras idéias são Frutas, Marcas, Profissão, Partes do Corpo, Esporte, Filme, ou qualquer outra categoria que os jogadores combinarem!

- Para quem deseja exercitar um segundo idioma, os jogadores podem combinar uma pontuação maior para palavras escritas neste segundo idioma (por exemplo, em inglês ou espanhol), ou ainda jogar somente com as palavras neste outro idioma.

- O número de rodadas pode ser ajustado para adequar o tempo disponível ao número de jogadores. Por exemplo, em partidas com 4 jogadores o número de rodadas pode ser definido em 15, para aumentar o tempo de jogo.

Ficha Técnica do Jogo

Título:	Stop! (Adedonha!)
Idade recomendada:	A partir de 7 anos
Número de Jogadores:	2 a 8 jogadores
Tempo Médio de Jogo:	40 minutos
Editora Nacional:	(Domínio Público)
Editora Original:	(Domínio Público)
Ano:	1850
Autor:	Desconhecido
Arte:	---
Idioma:	Português - BR
Dimensões:	25x25x4 cm
Peso:	0,25 Kg
Mecânicas:	Papel e Caneta
Componentes:	8 lápis 1 caneta 30 folhas de papel
Manual:	Baixar o Manual

Tabuleiro Criativo

É um site no formato de catálogo e blog, feito por entusiastas de Jogos de Tabuleiro para informar e disseminar o hobby. Acreditamos que Jogos de Tabuleiro, além de divertidos, ajudam no desenvolvimento de habilidades sociais, emocionais e intelectuais. Entre em contato conosco: contato@tabuleirocriativo.com.br