



HUES AND CUES

UM JOGO DE ADIVINHAÇÃO
DE CORES E PISTAS
REGRAS

— BY SCOTT BRADY —



Hue - Uma matiz ou um tom de cor

Cue - Uma dica ou sugestão

Visão geral:

Quão bem você pode descrever uma cor? Em Hues and Cues, os jogadores se revezam dando dicas de uma e duas palavras para fazer com que os outros jogadores adivinhem uma cor específica no tabuleiro de jogo. Os jogadores marcam pontos com base em quão perto eles chegam da cor correta, e o jogador que deu a pista marca pontos com base na precisão de suas dicas.

Componentes:

- 1 tabuleiro de jogo
- 100 Cartões de Cores
- 30 marcadores de jogador (3 cada em 10 cores)
- 1 quadro de pontuação

Set-Up:

1. Coloque o tabuleiro no centro da área de jogo.
2. Dê a cada jogador três marcadores da mesma cor.
 - Um marcador deve ser colocado à esquerda da trilha de pontuação, com o jogador mantendo os outros dois.
3. Embaralhe as cartas coloridas para formar uma pilha virada para baixo.
4. Coloque a trilha de pontuação ao lado.



PEÇA A.



PEÇA C.



PEÇA B.



PEÇA D.



Monte o quadro de pontuação conforme mostrado na imagem acima.

Encaixe as peças A e B sobre C e D com os lados 1 voltados para fora e os lados 2 voltados para dentro.

Depois de montado, pode ser armazenado na caixa do jogo

Começando o Jogo: O jogador que estiver com a roupa mais colorida será o que dará a deixa para a primeira rodada.

1. Compre uma Carta

A pessoa que dará a dica, pega a carta do topo do baralho e olha para ela, certificando-se de não deixar qualquer outro jogador a veja. O jogador escolhe uma das cores do cartão para tentar descrever com dicas. (As coordenadas estão incluídas para cada cor - isso será importante para a pontuação).

2. Dica de uma palavra:

O jogador que dará a dica fala uma palavra para descrever a cor escolhida. A palavra dada pode ser qualquer coisa EXCETO o seguinte:

- Pode não ser um nome de cor comum (laranja, azul, verde, amarelo etc.), mas pode ser um nome abstrato de cor (tijolo, celeste, caqui, etc.).
- Pode não se referir à posição da cor no tabuleiro ou às letras e números.
- Pode não se referir a nenhum objeto, roupa ou outro item na sala

3. Primeiro Palpite:

No sentido horário, todos os jogadores se revezam para adivinhar a cor com base na dica fornecida. Na sua vez, cada jogador indica seu palpite colocando um de seus marcadores no quadrado que acha que corresponde à pista. Importante! Cada cor só pode ser adivinhada uma vez. Uma cor é adivinhada se o espaço contém um marcador.

4. Dica de duas palavras:

Uma vez que todos os jogadores tenham colocado seu primeiro marcador, o jogador inicial agora dá uma dica de duas palavras, seguindo as mesmas diretrizes observadas antes. O jogador inicial pode, se preferir, não dar a dica de duas palavras ou dar uma outra sugestão de apenas uma palavra. (Ver regras adicionais.)

5. Segundo palpite:

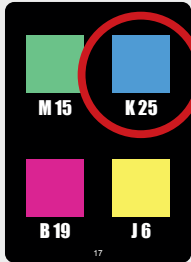
Desta vez, no sentido anti-horário, os jogadores fazem um segundo palpite, colocando o marcador restante em qualquer espaço desocupado do tabuleiro.

Pontuação:

Depois que todos os jogadores tiverem feito seu segundo palpite, o jogador inicial revela a cor colocando o quadro de pontuação no tabuleiro de modo que a cor escolhida no cartão fique no centro. Use as coordenadas de letras e números no cartão para garantir que ele esteja alinhado corretamente. Os pontos são atribuídos da seguinte forma:

- O jogador que deu a dica recebe um ponto para cada marcador que estiver dentro do quadro de pontuação.
- Os jogadores que deram os palpites recebem pontos com base em quão próximos estão da cor correta.
 - Se um jogador adivinhar a cor exata, ele recebe três pontos.
 - Cada outro marcador dentro do quadro de pontuação, mas não na cor exata, recebe 2 pontos.
 - Cada peça em um espaço adjacente ao lado de fora do quadro de pontuação (incluindo na diagonal) vale um ponto.

Acompanhe os pontos movendo o marcador de cada jogador o número apropriado de espaços na trilha de pontuação. O jogador que deu a dica pode ganhar no máximo nove pontos. Já um jogador adivinhador pode ganhar, no máximo, cinco pontos - três para uma resposta correta e dois para a outra peça estar dentro do quadro



O jogador cinza escolhe a cor e dá suas duas dicas. Todos os jogadores fizeram seus palpites.

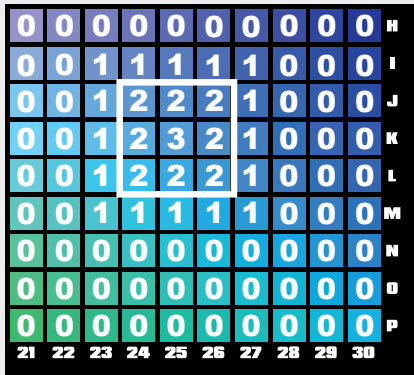
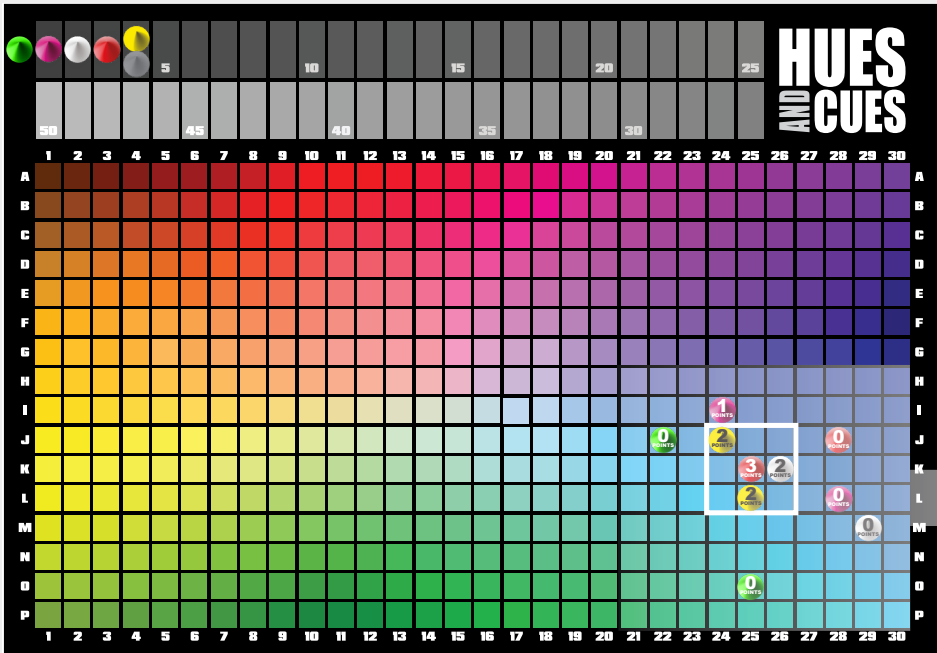


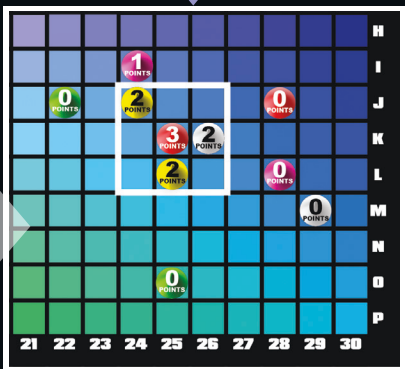
Diagrama de pontuação com base na cor escolhida



Exemplo:

Depois que todos os jogadores tiverem feito seus palpites, a pontuação será a seguinte:

- Cinza recebe 4 pontos
- Amarelo recebe 4 pontos
- Vermelho recebe 3 pontos
- Branco recebe 2 pontos
- Rosa recebe 1 ponto
- Verde recebe 0 ponto



Iniciando uma nova rodada:

Todas os marcadores de adivinhação são devolvidos aos jogadores. O próximo jogador no sentido horário torna-se o que dá a dica e tira uma nova carta do baralho.

Fim do jogo:

Para partidas com 4 a 6 jogadores, o jogo continua até que cada jogador tenha dado a dica duas vezes. Se estiver jogando com 7 ou mais jogadores, cada pessoa dará a dica uma vez. Depois que todos os jogadores tiverem sua vez de dar a dica (uma ou duas vezes), a pessoa com a maior pontuação total é a vencedora. Em caso de empate, o jogador que deu a dica mais recente vence.

Regras Adicionais:

Se uma cor for escolhida na borda do tabuleiro, a pontuação acontece da mesma maneira com menos áreas possíveis para pontuar. Após a primeira rodada de colocação de peças, se o jogador que deu a dica estiver satisfeito com sua pontuação (porque foi exato o suficiente para obter muitas respostas quase corretas), ele pode optar estrategicamente por não dar sua segunda dica, evitando que outros jogadores coloquem sua segunda peça. Neste caso, a pontuação acontece imediatamente.

Variante:

Se você estiver jogando com jogadores mais jovens, recomendamos deixar os jogadores selecionarem qualquer cor do tabuleiro para dar as dicas. Antes de dar a primeira dica, o jogador deve anotar a letra e o número do local da cor escolhida, mas mantê-lo em segredo dos outros jogadores. Essa variante ajuda os jogadores que podem ter dificuldade em criar pistas para cores específicas dos cartões.



Game Designed by Scott Brady | Development and Testing by The OP

The Op and USAOPOLY are trademarks of USAopoly, Inc. © 2020 USAopoly, Inc. All Rights Reserved. Designed, manufactured & distributed by USAopoly, Inc., 5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008.

MADE IN USA with cones made in **CHINA**. Colors & parts may vary from those pictured.

WARNING: Choking Hazard - contains small parts. Not suitable for children under 36 months.

Customer Support: 1-888-876-7659 (toll free) or customersupport@usaopoly.com

Versão PTBR: wwleandro