Pensa Rápido!

A caça ao tesouro dentro de casa!

O que você precisa para JOGAR?

54 Cartas *(em 3 níveis)*

6 Cartas de referência

1 Casa *(não inclusa na caixa)*

O que é este JOGO?

Eu Quero! é um jogo surpreendente! Não existem rodadas e você não jogará apenas ao redor da mesa. Todos os jogadores **correm pela casa** ao mesmo tempo tentando encontrar objetos que combinem com suas cartas. Quando um jogador terminar o baralho dele, o jogo termina e os jogadores marcam pontos.

Eu quero JOGAR!

Separe as cartas pela cor em 3 baralhos. Embaralhe cada baralho separadamente. Cada jogador cria seu **baralho pessoal**:

• Compre 3 cartas do baralho rosa sem olhar quais são e coloque-as viradas para baixo na sua frente;

• Compre 3 cartas do baralho laranja sem olhar quais são e coloque-as viradas para baixo em cima das suas cartas rosas;

• Compre 3 cartas do baralho amarelo sem olhar quais são e coloque-as viradas para baixo em cima das suas cartas laranjas. (*Em um jogo com 6 jogadores, compre apenas 2 cartas amarelas*)

Coloque os baralhos restantes no centro da mesa. *(Em um jogo com 6 jogadores, você deixará apenas o baralho amarelo na mesa.)*



Onde JOGAR?

Antes de começar a jogar, decida qual é a **área de jogo** junto ao anfitrião da casa *(quais salas/armários/etc. estão proibidos)*. É importante que haja muitos objetos e ao menos uma mesa (*ou uma superfície plana grande o suficiente*) na área de jogo. Cada jogador terá parte da mesa como sua **área pessoal**, na qual eles podem coletar seus objetos *(limites precisos não são necessários)*.

Como ler as CARTAS?

Cada carta apresenta 1 ou 2 **requisitos**. Veja o Resumo de Requisitos no final deste livro de regras. Você também pode posicionar o resumo no centro da mesa quando começar a jogar.

Existem 3 tipos de requisitos:



Um ícone: O ícone se refere à propriedade física que você pode sentir ou ver. Você deve encontrar um objeto que tenha principalmente essa propriedade.



Uma letra: A letra se refere à letra inicial de um nome. Você deve encontrar um objeto com um nome que comece com essa letra OU um objeto mostrando algo que comece com essa letra. Seja criativo!



Uma cor: A cor se refere à gama genérica de cores. Você deve encontrar um objeto com uma parte significativa dessa cor.

Se uma carta indicar 2 requisitos, **ambos** devem ser atendidos para marcar pontos.

Você só pode marcar pontos se encontrar um objeto que você possa pegar e trazer para sua área pessoal.

Como jogar PENSA RÁPIDO!?

Quando todos estiverem prontos, comecem uma contagem regressiva: 3, 2, 1, VAI! Todos os jogadores jogam **ao mesmo tempo**.

Leve o seu baralho pessoal na sua mão e revele a primeira carta do topo. Olhe em volta e procure por um objeto que atenda aos requisitos da carta.

Quando você encontrar um objeto que você considere adequado, pegue-o e traga-o para sua área pessoal na mesa. Coloque a carta virada para cima e o objeto correspondente em cima da carta.

Agora, você pode comprar a próxima carta do seu baralho pessoal e ir procurar um novo objeto.

Observação: Você deve encontrar um objeto diferente para cada carta.



Exemplo: Você compra a carta duro+vermelho e encontra um livro com uma capa dura vermelha. Pegue-o e traga-o para a mesa; então, compre uma nova carta!

Eu não consigo encontrar NADA!

Se você realmente não conseguir encontrar um objeto que atenda aos requisitos da carta, você pode descartar essa carta e comprar uma nova do mesmo nível *(com o mesmo verso)* do baralho no centro da mesa. Mantenha a carta descartada *(virada para baixo)* próxima à sua área pessoal *(não a coloque de volta nos baralhos no centro da mesa)* e vá procurar o objeto requisitado pela nova carta. Cada carta descartada durante o jogo não pode mais ser usada e vale **-2 pontos** no final do jogo. Ou seja, descarte uma carta somente quando estiver realmente travado!

Se você descartar uma carta de um nível que não tenha mais cartas na mesa, você simplesmente não compra uma nova carta. Continue o jogo comprando a próxima carta do seu baralho pessoal.

Quando que o jogo TERMINA?

Quando um jogador trouxer para a mesa o objeto correspondente à última carta na mão dele, esse jogador deve gritar alto: "PAREM!"

Todos os outros jogadores devem parar de procurar, voltar para a mesa e descartar todas as cartas que ainda tiverem em mãos. Coloque as cartas descartadas dessa forma no centro da mesa. Agora, você deve ter na sua frente apenas os objetos que você pegou e suas cartas correspondentes. Você pode, então, fazer a **verificação final**.

Um após o outro, cada jogador deve revelar os objetos e as cartas correspondentes, explicando por quê aquele objeto atende aos requisitos da carta. Se a combinação convencer a maioria dos jogadores *(vamos ser honestos!)*, você pode pegar a carta para a sua mão. Caso contrário, você deve descartar a carta e colocá-la de volta no centro da mesa.

Exemplo: Você mostra os seus objetos para os outros jogadores. Para a carta amarelo+liso você encontrou uma escova de cabelo amarela. Você tenta convencer os outros que uma escova de cabelos é usada para alisar o seu cabelo, mas todos concordam que a combinação não é boa. Você não pega a carta para a sua mão.

Eu VENCI?

Depois que todas as cartas e objetos forem confirmados, você simplesmente calcula a sua pontuação: **some os valores** ilustrados em cada carta que você tiver na sua mão. Para cada carta descartada próxima à sua área pessoal *(veja "Eu não consigo encontrar nada!", nesta página)*, você perde 2 pontos *(não importando o valor delas)*.

O jogador com mais pontos vence o jogo! Em caso de um empate entre dois ou mais jogadores, esses jogadores compartilham a vitória!

Créditos

Desenvolvedores do Jogo:
Simone Luciani, Lorenzo Tucci Sorrentino

Arte da Capa: MisterPhil

Designer Gráfico: Arianna Santini

Editor: Giuliano Acquati

Galápagos

Tradução: Felipe Ramos

Revisão: Catharine Affiune

Diagramação BR: Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br

v1.0

Resumo de Requisitos

