

O PARTY GAME  
INTELIGENTE



LIVRETO DE REGRAS

# Livreto de regras

BR

## Componentes:

90 cartas (74 cartas de teste, 6 cartas de desafio tátil, 10 cartas com textura), 6 quebra-cabeças de cérebro (24 peças).

## Objetivo do jogo:

Todos os jogadores competem uns contra os outros usando os 8 tipos de testes que exercitam diferentes funções do cérebro. O primeiro a ganhar as 4 peças e completar seu quebra-cabeça de cérebro é o vencedor.

## Preparação:

Coloque as 10 cartas com textura sobre a mesa. Os jogadores têm 30 segundos para analisá-las e tocá-las. Separe as cartas com textura e deixe-as de lado. Embaralhe as cartas de Teste e de Desafio e posicione o baralho formado no centro da mesa, virado para baixo. O tipo de teste que aparecerá quando a carta for virada é mostrada no verso (os testes estão descritos abaixo).

## Início da partida:

O jogador mais novo começa virando a carta de cima do baralho. Quando um jogador achar que sabe a resposta, deve colocar a mão sobre a carta imediatamente. Ele dá a resposta e revela a carta para ver se está correta. Lembre-se: um jogador pode responder apenas uma vez por rodada.

## Resposta correta:

O jogador deve pegar a carta e colocá-la à sua frente, virada para baixo. Um jogador pode ter no máximo 4 cartas. Caso tenha 4 cartas e ganhe mais uma, ele deve descartar uma de suas cartas para poder ficar com a que acabou de ganhar. Quando o jogador conseguir 2 cartas da mesma categoria (versos iguais), pode trocá-las por uma peça de cérebro.

## Resposta errada:

Se a resposta estiver errada, o jogador deve descartar a carta e não poderá responder na próxima rodada.

## Fim da partida:

O primeiro jogador a completar seu quebra-cabeça de cérebro ganha a partida.



## Observação:

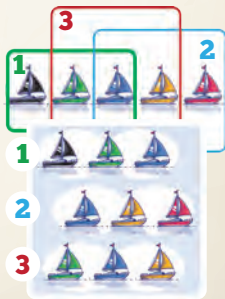
*Em um jogo com dois jogadores, se um der a resposta errada, a carta não deve ser descartada, mas sim dado ao outro jogador. Depois, a partida continua normalmente.*

## Descrição dos 8 tipos de teste:



### 1 - Corrida

Comparando as 3 fotos simultâneas, descubra qual barco está em primeiro lugar. (Neste exemplo: o barco vermelho está em primeiro, seguido pelo amarelo, depois pelo azul, pelo verde e, enfim, pelo preto.)





## 2 - Trilha

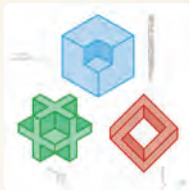
Começando da figura no canto verde, quantos movimentos são necessários para alcançar o objeto no canto vermelho? O movimento só pode ser feito em linha reta, e só é possível mudar de direção para uma figura ou cor idêntica à anterior.

(Neste exemplo: começando na estrela roxa, são necessários 5 movimentos para alcançar o círculo verde, mudando de direção na estrela amarela, no hexágono amarelo, no hexágono verde e na estrela verde.)



## 3 - Impossível

De qual cor é o objeto impossível de existir em três dimensões? (Neste exemplo: o objeto vermelho é impossível de existir.)



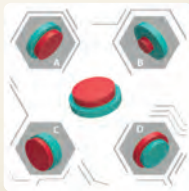
## 4 - Proporção

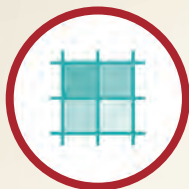
Qual forma tem a maior parte escura em proporção ao todo? (Neste exemplo: na forma rosa é  $2/6$ , então  $1/3$  da forma é escura;  $3/5$  da forma verde é escura; na forma azul é  $2/4$ , então  $1/2$  da forma é escura. Assim, é a forma verde que tem a maior parte escura em proporção ao todo.)



## 5 - 3D

Entre os 4 objetos nos cantos, qual é idêntico ao objeto no centro? (Neste exemplo: o objeto A é idêntico ao objeto no centro.)





## 6 - Quadrados

Quantos quadrados podem ser encontrados nesta carta?  
(Neste exemplo: há 10 quadrados na imagem.)



## 7 - Código

Qual é o código que pode ser encontrado seguindo a ordem dos símbolos indicados pela seta?  
(Neste exemplo: no sentido anti-horário, o código é "TI-TI-DU-KO-FA")



## 8 - Desafio tátil

Essa carta permite que o jogador que ganhou a carta anterior faça o Desafio Tátil. Os outros jogadores escolhem uma carta da pilha de 10 cartas com textura e a entregam, virada para baixo, ao jogador que fará o desafio. Ele terá 10 segundos para reconhecer a textura, usando apenas o tato. Há apenas uma resposta. (Neste exemplo: bolo de caveira.)

Se a resposta estiver correta, o jogador ganha outra peça de cérebro. Se a resposta estiver errada, o jogo continua normalmente, seguindo para a próxima carta do baralho central.



- Se um jogador tiver errado a resposta da carta anterior a uma Carta de Desafio, não poderá fazer o desafio e deve, portanto, reembalhá-la no baralho.
- Se houver duas cartas de Desafio Tátil em sequência, a segunda deve ser reembalhada no baralho.
- As 10 texturas em relevo são: bolo de caveira – praia vegana – cachorro DJ – poder das flores – rainha dançante – porquinho atrevido – dinomercado – hipster virtual – ursinho de pelúcia – kiwi estilosa.

**RESPOSTAS:** 1.C 2.A 3.D 4.A 5.B 6.C 7.D 8.A 9.B 10.C 22.Vermelho 23.Vermelho 24.Preto 25.Verde 26.Amarelo 27.Vermelho 28.Azul 29.Verde 30.Vermelho 31.Azul 32.Azul 33.Azul 34.Azul 35.Vermelho 36.Vermelho 37.Azul 38.Roxo 39.Verde 40.Vermelho 41.Verde 42.Roxo 43.3 44.6 45.7 46.4 47.5 48.2 49.4 50.1 51.3 52.6 53.Vermelho 54.Verde 55.Azul 56.Laranja 57.Verde 58.Laranja 59.Rosa 60.Vermelho 61.Azul 62.Rosa 63.Azul 64.10 65.10 66.8 67.8 68.7 69.6 70.11 71.9 72.7 73.8 74.5