

PENSANDO MELHOR

COM **Dr. LAIR RIBEIRO**

(ler atentamente os textos da tampa e do fundo da caixa para se ambientar ao clima do jogo)

Objetivo do jogo

Conquistar pontos descobrindo tipos de comida, esporte e especialidade (profissão) que estão associados aos personagens das cartelas.

Conhecendo os componentes

- *base, encosto e régua*: são usados para organizar o jogo (ver preparação do jogo);
- *cartelas*: nelas estão personagens que têm características diferentes entre si (sexo, cor do cabelo e óculos); abaixo dos personagens há 3 linhas: comida (símbolo = talheres), esporte (tocha) e profissão (ferramenta); em cada linha há um ponto de interrogação (?) associado a um dos personagens - é o que deverá ser descoberto;
- *fichas*: os conjuntos são formados por tons próximos - azul (escuro/médio/claro), verde (escuro/médio/limão), vermelho (vermelho/laranja/amarelo) e preto (preto/cinza/branco); cada conjunto tem 7 comidas (feijoada, camarão, hambúrguer, salada, pizza, stroganoff, lasanha); 7 esportes (vôlei, automobilismo, natação, futebol, tênis, basquete, judô) e 7 profissões (jornalismo, direito, administração, medicina, engenharia, biologia, informática);
- *baralho*: são 2 tipos de cartas: 48 com o logotipo Game Office no verso (cartas normais) e 12 sem o logotipo (cartas especiais - nelas há um ponto branco nas cores); nas 60 cartas há 7 faixas em cores diferentes; cada cor corresponde a uma rodada do jogo; em cada faixa há um texto com informações; as informações só podem ser usadas na rodada correspondente;
- *marcadores*: servem para definir o número de cartas com

o qual cada participante vai jogar - podem ser 3,4 ou 5 (quanto mais cartas, mais fácil o jogo); a cor de cada conjunto de marcadores corresponde à cor de cada conjunto de fichas;

- *disco + bloco para anotação de pontos*: ver preparação do jogo e conferência de resultados;
- *sacos plásticos + elásticos*: são usados para guardar os conjuntos de fichas/marcadores + as cartas do baralho.

Preparação do jogo

Todos os componentes (encostos, régua, cartelas, fichas, marcadores e cartas do baralho) devem ser destacados.

Cada jogador recebe: 1 base + 1 encosto na cor escolhida + 1 régua. Montá-os da seguinte forma:

- 1) posiciona a base à sua frente, de forma que as cavidades circulares fiquem à sua esquerda;
- 2) encaixa o encosto na última canaleta da parte superior da base, de forma que os 2 cantos arredondados do encosto fiquem para cima;
- 3) encaixa a régua no encosto (a régua, vista na horizontal, tem 1 lado com uma ponta saliente e o outro com um recuo); a ponta saliente deve ficar do lado esquerdo do encosto, sobre o dente mais alto; o dente do lado direito é encaixado no recuo; a régua deve ficar alinhada com a parte superior do encosto;

Cada jogador também recebe 1 conjunto de marcadores e de fichas correspondentes a cor do seu encosto.

As fichas são colocadas na base da seguinte forma: na parte inferior há 3 linhas maiores; na de cima encaixar as fichas de comida, na do meio as de esportes e na de baixo as de profissões; elas são encaixadas nas canaletas, viradas para o jogador.

Define-se com quantas cartas cada jogador vai jogar (recomendamos que nas primeiras partidas todos optem por 5). O marcador correspondente deve ser encaixado na base, numa pequena canaleta que fica atrás do encosto, no lado direito. O marcador deve ficar à mostra dos demais jogadores.

As cartelas são embaralhadas viradas para baixo e cada

jogador recebe uma. A cartela deve ser colocada no lado esquerdo superior da base, de forma que os cortes coincidam com as canaletas da base.

Os marcadores e cartelas não utilizados saem do jogo.

Os 2 tipos de cartas são embaralhados separadamente e ficam entre os jogadores virados para baixo, formando 2 pilhas de compras.

O disco fica com o corte posicionado de forma que nele apareça somente a cor da rodada que será jogada.

Como jogar

Define-se, por qualquer critério, a seqüência dos jogadores.

O primeiro a jogar compra 1 carta da pilha de cartas normais. A carta é colocada na base, entre o encosto e a régua, deixando visível, na parte vazada da régua, apenas a faixa correspondente à rodada amarela, que é a 1ª. da partida. O seguinte faz o mesmo e tudo se repete até que todos os jogadores tenham 5 cartas nas suas bases.

Então, cada jogador terá as 5 primeiras informações que deverão ser “guardadas”.

Há informações de vários tipos, inclusive repetidas:

- 1) informações diretas, como: fulano estuda jornalismo - neste caso, encaixar a ficha de jornalismo na canaleta de profissão, na coluna do fulano.
- 2) informações do tipo: quem pratica judô está à direita de quem gosta de pizza - neste caso, as canaletas do lado direito da base servem para “guardar” estas informações ⇒ basta colocar em qualquer das canaletas a ficha judô do lado direito da ficha pizza (ver observações 1).
- 3) informações do tipo: quem gosta de pizza é um homem ou tem cabelos claros, ou usa óculos - nestes casos, as informações também devem ser “guardadas” no lado direito da base, usando códigos - por exemplo: fichas em pé representam homens, fichas deitadas representam quem usa óculos, etc...
- 4) informações do tipo: ninguém pratica tal esporte - nestes casos as informações podem ser “guardadas” eliminando-se da base as fichas correspondentes.

As formas descritas para “guardar” as informações são sugestões. Cada jogador pode criar seus próprios códigos ou até memorizar as informações. O importante é que não podem ser feitas anotações em separado.

Após “guardadas” as informações das 5 cartas iniciais, o primeiro a jogar compra uma carta da pilha de compras das cartas normais. Guarda as informações da carta (sempre as informações que estão no espaço amarelo, que é o da 1ª rodada) e escolhe, entre as 6 cartas que possui, uma para descartar. Ao descartá-la, virada para cima formando a pilha de descartes, ele lê em voz alta as informações para que os demais participantes possam também guardá-las.

A vez passa para o próximo jogador e tudo se repete. O jogo continua até que um jogador, na sua vez de jogar e antes do descarte, informe que já descobriu as 3 informações que precisava (aquelas que estão nos espaços marcados por um “?”).

Todo jogador, na sua vez de jogar, pode optar por comprar uma carta especial no lugar de uma normal. As cartas especiais têm sempre 3 informações importantes. Elas não podem ser descartadas. Quem as comprar corre o risco de obter informações que já possui e, no final da rodada, terá um desconto nos pontos obtidos, porque recorreu a um “reforço” adicional para obter as informações. Em cada rodada cada jogador pode comprar até 4 cartas especiais, porém terá o desconto para cada carta especial comprada.

Se, a pilha de compras das cartas normais terminar, cada jogador, na sua vez de jogar, deve descartar uma das suas cartas normais e passar as informações correspondentes, mesmo sem ter comprado uma nova carta normal.

Quando a rodada terminar, ou porque alguém obteve as informações que precisava, ou porque não há mais cartas normais para descartar, os pontos devem ser apurados e anotados no bloco de anotação da seguinte forma:

- quem “bateu”, recebe 10 pontos para cada resposta certa + 10 pontos pela “batida”, porém perde todos os pontos ganhos na rodada se tiver qualquer uma das respostas erradas
- quem não “bateu”, recebe 10 pontos para cada resposta certa

- quem usou cartas especiais, perde 5 pontos para cada uma delas

Usar o disco para conferir as respostas: com ele já posicionado na cor correspondente à rodada jogada (no caso da 1ª rodada, espaço amarelo), levar o corte até o número da cartela de cada jogador.

Em seguida, tudo se repete para a 2ª rodada, que é a laranja. O disco é posicionado para aparecer só a cor laranja. A régua desce uma faixa e, para tanto, basta invertê-la: o recuo é encaixado no dente do lado esquerdo e a ponta saliente fica entre o 1º e 2º dentes do lado direito. As fichas são recolocadas nas 3 linhas da parte inferior da base. As cartelas são as mesmas. Os baralhos são re-embaralhados, a ordem de jogar não se altera, os jogadores compram as suas 5 cartas normais, organizam e guardam as informações, compram e descartam cartas normais e compram cartas especiais. Terminada a 2ª rodada, conferem e anotam os resultados.

O jogo continua, rodada após rodada, até que a última rodada, verde claro, seja concluída. Os pontos obtidos em cada rodada, positivos ou negativos, são totalizados.

Vencedor do jogo

Ao final de todas as rodadas, ganha o jogador que tiver obtido o maior número de pontos.

Alternativas de regras

- a) depois de algumas partidas, quem quiser pode jogar com um número menor de cartas; basta posicionar o marcador (3,4,ou 5) e na compra inicial de cada rodada, comprar o número de cartas correspondente;
- b) é possível, numa mesma partida, os jogadores jogarem com número diferentes de cartas entre si - basta um jogador propor o desafio;
- c) é possível jogar uma partida excluindo as cartas especiais;
- d) é possível jogar partidas mais curtas, combinando antes o número de rodadas;
- e) é possível fazer novo sorteio de cartelas a cada rodada numa mesma partida;

f) é possível jogar sozinho, anotando tempo ou o número de cartas usadas em cada rodada.

Observações:

- 1) com relação às informações "à direita de" e "à esquerda de", sempre entender como imediatamente à direita ou à esquerda - também, entender que lado direito/esquerdo é em relação ao jogador;
- 2) o bloco de anotação de pontos contém uma base como matriz para cópias.

SUA ATENÇÃO, POR FAVOR

Caso você precise se comunicar conosco por qualquer razão, inclusive por eventuais problemas não detectados por nosso controle de qualidade, use o seguinte endereço:

GAME OFFICE
Caixa Postal nº 66.062
CEP 05389-970 - São Paulo - SP

Gostaríamos muito de saber sua opinião sobre este jogo. Se você quiser, e puder, escreva para o endereço acima. Não deixe de colocar remetente e, por favor, informe sua idade.

