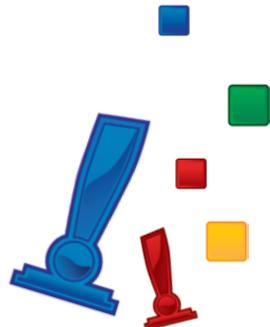




CONCEPT™



Comunique-se sem falar!
Dê pistas sobre sua palavra secreta utilizando ícones relacionados.

Em equipes de duas pessoas, escolha uma palavra, nome ou expressão para que o resto do grupo adivinhe e então posicione estratégicamente peões sobre ícones no tabuleiro. Adivinhe e faça com que os outros adivinhe o máximo de palavras para ganhar tantos pontos quanto possível. Depois de 12 cartas, a pessoa com mais pontos vence o jogo.

PREPARAÇÃO DO JOGO

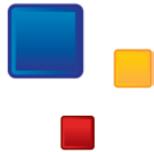
- 1 Coloque o tabuleiro no centro da mesa.
- 2 Embaralhe as cartas e coloque-as numa pilha viradas para baixo no espaço reservado do tabuleiro.
- 3 Coloque os cubos de apontar próximos ao tabuleiro.
- 4 Coloque todos os peões na tigela.
- 5 Escolha duas pessoas que estão sentadas próximas para ser a primeira equipe.



Aprenda as regras
neste vídeo!
(em inglês)



Componentes: 1 tabuleiro • 110 cartas • 47 peões plásticos (1?, 4!, 42 cubos) • 60 fichas de pontos • 1 tigela para armazenamento
3 folhas de auxílio ao jogador • 1 livro de regras • 1 folha de exemplos

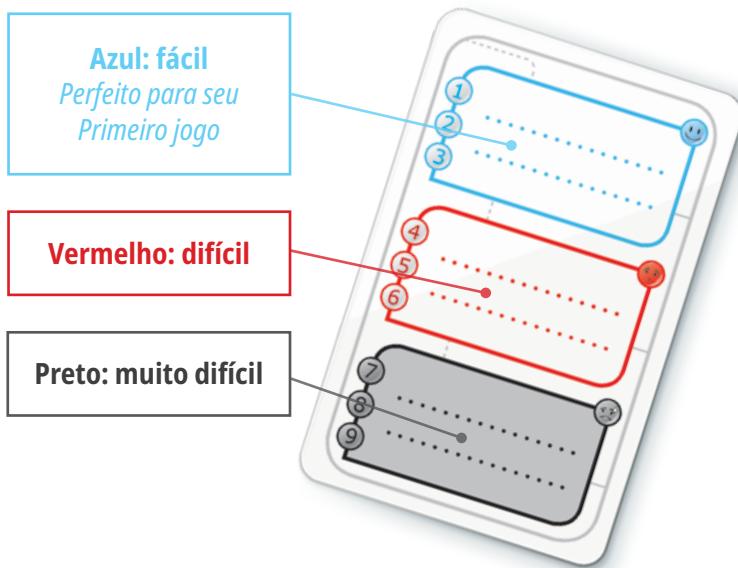


VISÃO GERAL DO JOGO

O jogo acontece em uma série de turnos.

VISÃO GERAL DO TURNO

A primeira equipe compra uma carta e escolhe uma palavra, nome ou expressão da lista para que o resto do grupo adivinhe. Cada carta tem **3 níveis de dificuldade**. Você pode escolher livremente o nível que desejar:



Coloque peões nos ícones do tabuleiro que ajudarão os outros jogadores a adivinhar sua palavra. Trabalhe discretamente em conjunto com o colega de equipe para decidir onde colocá-los.

Vocês podem colocar tantos peões quanto quiserem, mas a ordem na qual vocês os colocam importa!

Nota: O auxílio ao jogador oferece uma interpretação breve dos ícones mostrados no tabuleiro. Em seus primeiros jogos, sinta-se à vontade para ler as descrições e se familiarizar com eles.

Conceito Principal

Inicialmente, coloque o peão para mostrar aos outros jogadores a **natureza** da sua palavra.

Exemplo: Você quer que adivinhem a palavra "Abelha", que é um animal.



Você pode então colocar cubos (pistas) para dar mais informações sobre o **Conceito Principal**.

Exemplo: Seu animal voa e é amarelo e preto.



Subconceitos

Você também pode utilizar Subconceitos ao posicionar peões e cubos de cores iguais para **adicionar detalhes**.

Exemplo: Seu animal voa em meio às flores.



Seu animal está conectado a um líquido amarelo comestível (mel).



Enquanto você posiciona peões no tabuleiro, os outros jogadores podem dar **tantos palpites quanto quiserem**.

Você pode responder “**Sim**” quando a resposta certa for dada ou quando os jogadores estiverem no caminho certo, mas você **não pode ser comunicar de qualquer outra forma**.

FIM DO TURNO

O primeiro jogador a adivinhar corretamente a palavra ganha **2 pontos** e cada membro da equipe que estiver dando pistas ganha **1 ponto**.

Depois, os próximos dois jogadores formam uma nova equipe e compram a próxima carta, escolhendo uma nova frase para que outros jogadores adivinhem.

Notas:

- Se os outros jogadores estiverem com dificuldade em adivinhar a palavra, sinta-se à vontade para remover peões do tabuleiro e dar novas pistas.
- Depois de um tempo, se os outros jogadores não adivinharam a palavra, escolha uma terceira pessoa para se juntar à equipe para ajudar ou escolher outra palavra. Se eles ainda não adivinharem a palavra, termine o turno e ninguém ganha pontos.
- Sinta-se à vontade para mudar os parceiros de equipe durante o jogo.



FIM DO JOGO

O jogo acaba após 12 cartas terem sido jogadas.

Cada jogador soma seus pontos.

O jogador com mais pontos vence o jogo.
No caso de empate, os jogadores compartilham a vitória.



Durante nossos testes, percebemos que o sistema de pontos nem sempre eram usados. Fiquem à vontade para jogar sem pontos, para que você possa simplesmente se divertir dando pistas e adivinhando palavras.



Seja criativo com suas pistas! Cada ideia, não importa o quanto boba, pode funcionar. A coisa mais importante é que você seja entendido.

ALGUMAS DICAS

A ordem na qual você posiciona os peões importa!



≠



O trabalho que combate fogo em casas:
Bombeiros!

Um único ícone pode ter significados diferentes!



≠



Um personagem fictional que está morto e vivo:
Zumbi!

O número de cubos em um único ícone é importante!



≠



Um objeto para olhos com dois círculos:
Óculos!

CRÉDITOS

Para o Alain

Autores: **Alain Rivollet & Gaëtan Beaujannot**

Ilustrações: **Éric Azagury**

Desenvolvimento: **Cédrick Caumont & Thomas Provoost**

aka «Les Belges à Sombreros» e a **equipe de produção Repos**

Créditos completos: www.rprod.com/en/concept/credits

© REPOS PRODUCTION 2013. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SA • Rue des Comédiens 22 • 1000 Brussels – Belgium
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Gamegenic and the Gamegenic logo are ® and © Gamegenic GmbH, Germany.

O material deste jogo usa certas marcas e nomes comerciais, registrados ou não, que são propriedade de seus respectivos proprietários. Este jogo e o uso deste material não são patrocinados, apoiados, comissionados ou aprovados pelos detentores dessas marcas, incluindo todos os direitos reservados. Este material é apenas de uso privado.

