



1, 2, 3

Quir
DEVIR

Reglamento / Manual
Rules / Regole

POR



1, 2, 3

Um jogo para 2 a 8 jogadores. Idade 6+

Vamos aprender a jogar **1, 2, 3... Agora é a sua vez!** É uma

brincadeira que eu faço com meus animais na minha fazenda no interior. Enquanto estamos com os olhos fechados, os animais se movimentam em uma área próxima. Em seguida, temos que tentar adivinhar o que mudou. Acontecem muitas coisas, como se esconder e fugir. É bem divertido!

COMPONENTES

- 32 cartas: 4 cartas de animal por jogador (em 8 cores diferentes)
- 18 cartas de ação
- 40 marcadores de ponto (verde para 1 ponto, vermelho para 3 pontos)
- 26 figuras de animais: 7 ovelhas, 7 porcos, 6 vacas, 6 cavalos
- Este manual



PREPARAÇÃO PARA O JOGO

- 1.- Todos os jogadores escolhem uma cor e pegam quatro cartas de animal que tenham o verso da mesma cor que eles escolheram.
- 2.- Embaralhe as cartas de ação e faça um baralho com elas.
- 3.- Coloque as 26 figuras de animais dentro da tampa do jogo.
- 4.- Deixe os marcadores de ponto perto dos jogadores numa pilha de reserva.

COMO JOGAR

Quem mais recentemente fez um carinho em uma vaca será o primeiro jogador. Como é que é? Não acredito nisso! Ninguém aqui nunca fez um carinho em uma vaca? Pois bem... Neste caso, o jogador mais velho será o primeiro a jogar o turno inicial. Todos os turnos consistem de três rodadas (rondas), que sempre terão a mesma pessoa como o jogador principal. Quando o turno acaba, o próximo jogador se torna o jogador principal das próximas três rodadas, e assim por diante em cada turno.

O TURNO E AS RODADAS (RONDAS)

Um turno consiste de três rodadas e cada rodada seguirá os seguintes passos:

A.- O jogador principal embaralha a pilha de cartas de ação, mistura os animais que estão dentro da tampa do jogo e, sem olhar, tenta pegar um punhado de mais ou menos 10 a 15 animais. Depois, ele solta os animais em cima da mesa, a uma altura de aproximadamente um palmo ou palmo e meio.

Se qualquer jogador perceber que há menos de 10 ou mais de 15 animais na mesa, ele dirá isso em voz alta. Se for verdade, então ele recebe 1 ponto (este é tirado da pilha de reserva). Apenas um jogador pode ganhar este ponto e é justamente aquele que perceber a situação e avisar antes dos outros participantes. É muito importante prestar atenção! Se alguém conseguir esse ponto, o jogador principal deve recolocar os animais dentro da tampa da caixa, misturá-los, pegar outro punhado, sem olhar, e soltá-los em cima da mesa novamente. Se o jogador principal não conseguir pegar o número certo em três vezes seguidas, seu turno acaba e o jogador à sua esquerda se torna o novo jogador principal.

B.- O jogador principal conta até dez em voz alta enquanto os outros jogadores examinam as posições dos animais. Quando o tempo acabar, ele diz: "Fechem os olhos!".

C.- O jogador principal pega uma carta do topo do baralho de cartas de ação, examina a carta e a coloca, virada para baixo, à sua frente. Em seguida, ele realiza a ação indicada na carta. Se a ação na carta não puder ser realizada porque faltam

alguns tipos de animais, o jogador principal compra uma nova carta de ação do baralho. Lembre-se de que todas as figuras de animais, menos a - ou as - que o jogador foi mandado a mover, devem ficar no mesmo lugar onde caíram.

As ações possíveis são:

- **Um animal aparece.** Pegue da caixa um animal do tipo indicado na carta de ação e coloque-o na mesa, misturado com os outros animais.
- **Esconda um animal.** Escolha um animal da mesa do mesmo tipo indicado na carta de ação e coloque-o de volta na caixa.
- **Mova um animal.** Escolha um animal, que estiver na mesa, do tipo indicado na carta de ação e mude a sua posição na mesa (você deve movê-lo por uma distância de, no mínimo, uma carta).
- **Dois animais trocam de posição.** Escolha um animal de cada tipo indicado na carta de ação e troque as suas posições na mesa.

D.- Em seguida, o jogador principal diz: “Podem abrir os olhos agora e fazer a sua escolha”.

Dependendo do tipo de ação realizada, o jogador principal diz ao resto dos jogadores:

“Vocês têm de adivinhar...”

- ...qual animal apareceu.”
- ...qual animal se escondeu.”
- ...qual animal se moveu.”
- ...quais animais trocaram de posição.”

Então, os outros jogadores escolhem uma carta - ou cartas - da sua mão para mostrar a resposta correta à pergunta do jogador principal e coloca a carta - ou as cartas - à sua frente, virada para baixo.



Exemplos:

Ação	Pergunta	Resposta
	Qual animal se moveu?	
	Quais os dois animais que trocaram de posição?	

Ex- Depois de selecionarem a carta (ou cartas) que acham que são as corretas, os jogadores viram as cartas para cima ao mesmo tempo. O jogador principal mostra a sua carta de ação e verifica as respostas dos jogadores.

- Se ninguém conseguir acertar a resposta, então, o jogador principal ganha 1 ponto.
- Se um ou mais jogadores acertarem a resposta, cada um ganha 1 ponto.

Quando a rodada termina e os pontos são dados, os jogadores pegam a - ou as - cartas de animal que foram jogadas e devolvem estas cartas às suas mãos.

Neste momento, termina a primeira rodada do jogador principal e a segunda começa, seguindo as etapas de B a E novamente. Quando o jogador principal completar três rodadas, o turno passa para o próximo jogador à sua esquerda (e ele se torna o jogador principal). Em partidas com seis ou mais jogadores, seria melhor limitar a duração do turno do jogador principal a somente duas rodadas.

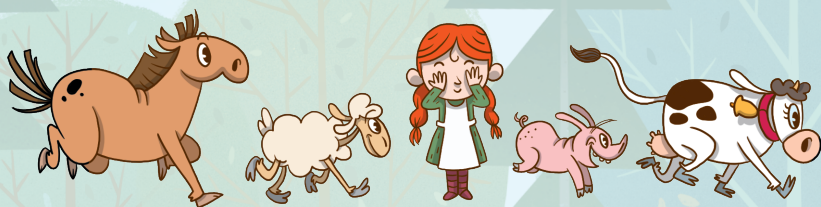
OS TURNOS SEGUINTE

O novo jogador principal pega os animais da mesa e os devolve à caixa. Ele pega o baralho de cartas de ação do jogador principal anterior e embaralha as cartas.

O jogo continua até que todos os jogadores tenham realizado o seu próprio turno.

FIM DO JOGO

Quando todos os jogadores terminarem os seus turnos como jogadores principais, o jogo acaba e cada um conta os pontos que ganhou. O jogador com mais pontos vence. Se houver um empate, os jogadores empatados compartilham a vitória.



VARIAÇÃO PARA CRIANÇAS PEQUENAS (4-5 ANOS)

PREPARAÇÃO DO JOGO

- 1.- Cada jogador escolhe uma cor e pega quatro cartas de animal da cor escolhida. As cartas de ação ficam na caixa. Elas não usadas nesta variação do jogo.
- 2.- Pegue de 10 a 15 figuras de animais, sem olhar nenhuma, e solte as figuras em cima da mesa, a uma altura de 10 a 15 centímetros.

Os jogadores observam como os animais caíram em cima da mesa e tentam memorizar suas posições. Quando todos estiverem prontos, o jogo começa.

O jogador mais velho é o jogador principal. Ele escolhe uma carta de animal da sua cor e a coloca, virada para baixo, à sua frente. Ele pede ao resto dos jogadores para fecharem os olhos. Em seguida, ele move apenas o tipo de animal que escolheu. Deve ser um movimento perceptível. Depois disso, ele diz para todos abrirem os olhos. Os jogadores tentam adivinhar qual animal se moveu. Eles escolhem a carta de animal que acham que corresponde ao animal que se moveu e colocam a carta de animal escolhida virada para baixo e à frente deles. Por exemplo, quando um jogador achar que uma vaca se moveu, ele escolhe uma carta de vaca.

Quando todos os jogadores tiverem escolhido a carta que acham que é a correta, eles viram e mostram as suas cartas ao mesmo tempo. Então, o jogador que moveu o animal mostra a sua carta aos outros. Os jogadores que adivinharam a resposta certa ganham 1 ponto.

OS TURNOS SEGUINTE

O jogador sentado à esquerda do jogador principal será o novo jogador principal do próximo turno e deve seguir todas as etapas descritas acima. O processo se repete até que um dos jogadores marque 5 pontos.

FIM DO JOGO

O jogo termina quando um jogador consegue 5 pontos. Se houver empate, os jogadores empatados compartilham a vitória e comemoram jogando outra partida.

© Devir Iberia S.L.
Printed in Europe by Cartamundi.

DEVIR

DEVIR LIVRARIA LTDA
R. Teodoro Souto, 624
Cambucí, CEP 01539-000
São Paulo - SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
www.devir.com

DEVIR LIVRARIA, LDA
Pólo Industrial Brejos de
Carreiros
Escritório 2, Olhos de Água
2950-554 Palmela -
www.devir.pt

CRÉDITOS

Autor: Perepau Llistosella
Ilustrador: Joan Guardiet
Tradução: Rodrigo Sponchiado Uemura
Revisores: Marià Pitarque e Marc Figueras
Produtor Editorial: David Esbrí
Design Gráfico: Ceci RC
Logo: Minsk Disseny S.L.