

Um jogo de
Alberto Duvivier Tembo • Auber Bettinelli • Thelma Löbel

ABSTRATUS

ESCULTURAS DE PALAVRAS



2 - 4 jogadores



+8 a 99 anos



30 minutos



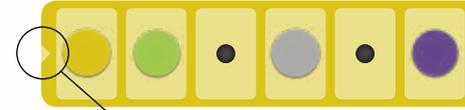
**Ludens
Spirit**
A mente que joga

Como votar

Depois das construções prontas, é hora de tentar acertar a correspondência delas com as palavras. Cada jogador coloca a régua de votação alinhado com os ícones das palavras (ver imagem). É importante alinhar as régua com as cartas, nas imagens.

Olhe para uma construção por vez. Pense na palavra que parece combinar melhor com ela. Pegue o disco da cor daquele jogador e coloque na casa correspondente à palavra que escolheu, conforme a imagem. Em seguida faça o mesmo com todas as outras.

Jogador 1



Nas régua de votação você identificará esse ícone, aqui inicia a sequência das cartas para a sua votação.

Jogador 4



Engenhoca



Revelada a sequência das palavras desta rodada.



Início da sequência, observe o ícone.

Jogador 2



Rampa



Você pode também criar uma nova categoria de palavras usando as cartas em branco para compor o jogo.



Lareira

Jogador 3

Todos os jogadores devem mostrar suas votações ao mesmo tempo. A seguir, confere-se quem acertou os palpites e contabiliza-se a pontuação.

MARCANDO OS PONTOS EM CADA RODADA

1 PONTO sempre que acertar a palavra referente a uma construção feita por outro jogador.	1 PONTO para cada jogador que acertou a sua construção.
x2 (dobrar) se acertar todas as construções da rodada.	x2 (dobrar) se sua palavra for adivinhada por todos os jogadores.

O marcador de pontos funciona conforme o exemplo abaixo.

Vamos alinhar as régulas ao lado das cartas, utilizando o ícone de sinalização nas cartas e régulas como referência.

Cada jogador utiliza a ficha da sua cor para indicar, no seu marcador, qual é a palavra que sua escultura representou. Esta indicação serve como um gabarito, ajudando na hora de conferir os pontos.

Neste exemplo, o Jogador 1 indicou a palavra BOSQUE, o Jogador 2 indicou a palavra RAMPA, o Jogador 3 indicou a palavra LAREIRA e o Jogador 4 indicou a palavra ENGENHOCA.

Jogador 1 (Amarelo): BOSQUE (3 pontos), PASSARELA (0), ENGENHOCA (0), RAMPA (0), LAREIRA (0). Total: 6 pontos.

Jogador 2 (Cinza): BOSQUE (0), PASSARELA (2 pontos), ENGENHOCA (0), RAMPA (0), LAREIRA (0). Total: 4 pontos.

Jogador 3 (Roxo): BOSQUE (0), PASSARELA (0), ENGENHOCA (0), RAMPA (0), LAREIRA (3 pontos). Total: 6 pontos.

Jogador 4 (Verde): BOSQUE (0), PASSARELA (0), ENGENHOCA (0), RAMPA (1 ponto), LAREIRA (0). Total: 2 pontos.

O Jogador 1 foi votado por todos os outros jogadores, marca 3 pontos e dobra, somando 6 pontos, e acertou todos os outros jogadores, marca 3 pontos e dobra, no total marcou 12 pontos.

O Jogador 2 foi votado por 2 jogadores (amarelo e azul), marca 2 pontos, e acertou as palavras de 2 jogadores (amarelo e azul), no total marcou 4 pontos.

O Jogador 3 foi votado por todos os outros jogadores: marca 3 pontos e dobra, somando 6. Acertou as palavras de 2 jogadores (amarelo e cinza), no total marcou 8 pontos.

O Jogador 4 foi votado por 1 jogador (amarelo), marca 1 ponto, e acertou as palavras de 2 jogadores (amarelo e azul), no total marcou 3 pontos.

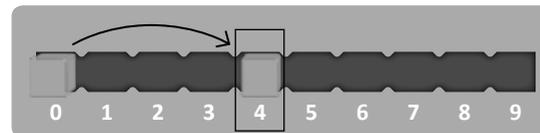
Os cubos possuem a numeração em 5 lados, de 1 a 5, que representam a dezena na marcação dos pontos. Os números no cartão representam a unidade. Veja abaixo o exemplo da marcação da pontuação.



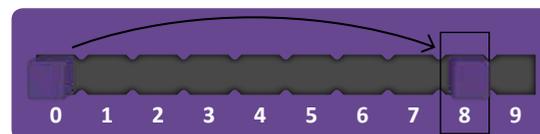
Ao iniciar a partida o cubo deverá estar com a face em branco na posição 0.



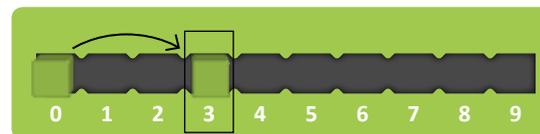
Jogador 1
Marcou 12 pontos, leve o cubo para a posição do número 2 com a face 1 para cima.



Jogador 2
Marcou 4 pontos, leve o cubo para a posição do número 4 com a face em branco para cima.



Jogador 3
Marcou 8 pontos, leve o cubo para a posição do número 8 com a face em branco para cima.



Jogador 4
Marcou 3 pontos, leve o cubo para a posição do número 3 com a face em branco para cima.

Nas próximas rodadas, some os pontos obtidos ao já anotados no marcador de pontuação até o final da partida.

Vence quem tiver mais pontos ao final das 4 rodadas! Para crianças menores utilize apenas os dois primeiros conjuntos de cartas de forma a totalizar 4 rodadas.

Jogando com 5 ou 6 jogadores, para quem adquirir o Kit Expansão que é vendido separadamente, vence quem tiver mais pontos ao final das 4 rodadas ou o primeiro jogador que atingir 59 pontos.

Agora mãos à obra: você está pronto para criar e jogar. Bom jogo!

Se terminar empatado... vamos fazer mais 1 rodada?

Compartilhe suas esculturas utilizando a hashtag:

Curta nossa página /jogoabstratus

#abstratus



PARA JOGAR EM DUAS PESSOAS

Os jogadores não competem entre si, mas ganham ou perdem juntos. Se os dois jogadores tiverem escolhido palavras iguais, isso não é um problema! É divertido comparar duas construções diferentes que representam a mesma palavra.

Modo Fácil

1. Os jogadores escolhem 9 cartas e as dispõem na mesa de jogo, para que possam ser lidas. Se desejarem, podem misturar categorias de cartas;
2. Cada jogador escolhe duas palavras das cartas que estão na mesa para escrever em um papel, sem que o outro jogador saiba quais palavras foram escolhidas;
3. Cada jogador deve fazer duas construções diferentes representando cada uma das suas palavras. Pode-se usar 2 kits de peças, se for combinado pela dupla. Também é possível não usar a ampulheta e fazer as construções sem tempo delimitado.
4. Terminado o tempo, cada jogador tenta acertar quais as palavras escolhidas pelo seu parceiro.
5. Final: Se cada jogador acertar as duas palavras de seu parceiro, a dupla venceu o desafio!

Modo difícil

1. Os jogadores, frente a frente, dispõem 4 colunas, com 5 cartas cada, na mesa. Desse modo, na mesa teremos uma fileira para cada categoria de cartas.
2. Os jogadores escolhem uma palavra de cada fileira e anotam em segredo em um papel.
3. Vira-se a ampulheta! Ela marca o tempo para que os jogadores representem cada uma das quatro palavras escolhidas, usando apenas 1 kit de peças.
4. Final: Quando o tempo acabar, deixe as construções como estão. Cada jogador tenta acertar as quatro palavras do outro. Não é permitido dar dicas, apenas indicar à qual categoria pertence cada construção. Se TODAS as construções forem adivinhadas, a dupla vence o jogo!

Pense bem ANTES de escolher as palavras, pois será necessário planejar o uso das peças nas quatro construções diferentes, num tempo bem curto.



ABSTRATUS

KIT EXPANSÃO



2 régulas coloridas de votos
+ 12 marcadores coloridos



2 régulas de pontuação + 2 cubos



8 marcadores coloridos



Kit Expansão

Quer fazer sua disputa ficar mais emocionante?

O kit de expansão permite que dois jogadores a mais entrem na partida, tornando-a ainda mais desafiadora!

ATENÇÃO

Antes de jogar, leia as instruções abaixo para manter seu jogo sempre em bom estado para que a diversão seja eterna.

Como guardar seu jogo

Recomendamos que as peças sejam guardadas, individualmente, conforme estas orientações. As peças do seu kit foram selecionadas manualmente para proporcionar uma agradável experiência ao manuseá-las, por esse motivo, recomendamos NÃO misturar as peças entre os kits.

1º Coloque todas as peças pequenas dentro da bola de acrílico.



2º Em uma das bases da caixa de acrílico, coloque a peça quadrada, por cima desta a peça circular vazada e ao lado as 3 varetas.



3º Apoie a bola de acrílico na peça circular vazada e por último encaixe a maior peça circular na vertical e feche a caixa de acrílico. Coloque a caixa de acrílico na embalagem de papel antes de guardar na caixa do jogo.



ATENÇÃO

Como cuidar das peças de acrílico

Como limpar as peças de acrílico

Deve-se limpar com um espanador de pó e, caso necessário, use um pano umedecido ou lave as peças com água e sabão neutro para eliminar sujeiras.

Como restaurar o brilho ou eliminar pequenos riscos

Para restaurar o brilho ou eliminar pequenos riscos no objeto deve-se polir manualmente o local com panos limpos e macios impregnados com polidores para móveis ou específicas para plásticos. O polimento também consegue retirar com muito mais facilidade as sujeiras, como graxa, manchas e outras substâncias oleosas.

O que NÃO fazer ou utilizar para limpar o acrílico

Em hipótese alguma deve-se utilizar na limpeza esponjas ásperas, muito menos de aço. É comum as pessoas passarem um pano já utilizado em outros objetos, porém isto deve ser evitado porque a poeira agarrada no tecido também risca o acrílico; não utilizar substâncias abrasivas como sapólio, solventes, álcool ou tñer pois podem danificar o produto.

Como cuidar das peças de madeira

Nossas peças de madeira são 100% naturais. As peças de madeira podem apresentar algumas variações tanto em sua tonalidade quanto em sua textura; Estas variações são características naturais da madeira. É importante lembrar que isso não é um defeito, mas um charme que só a madeira natural pode te oferecer.

Evite a exposição solar

A luminosidade excessiva estraga a madeira e pode deixar as peças descoloridas, a não ser que você esteja procurando um efeito de envelhecimento.

Atenção na hora de limpar

Preste muita atenção aos produtos de limpeza. Muitos são abrasivos e podem manchar ou até arranhar as peças. Pano seco ou levemente umedecido em água com sabão neutro é mais indicado, contanto que se seque muito bem depois.

Água e umidade são vilões

Água e madeira não combinam. Mantenha suas peças longe dela pois dilata o material. Umidade também é prejudicial à conservação.

Preocupados com o Meio Ambiente

A Ludens Spirit e a Zebra 5 assumem o compromisso em contribuir com Anjos da Mata Atlântica, uma iniciativa ambiental voltada ao plantio de florestas e cerrados urbanos na Grande São Paulo.

Com a ajuda da comunidade local, o grupo planta espécies nativas raras, já desaparecidas dos grandes centros urbanos, contribuindo para a recomposição da nossa biodiversidade.

www.facebook.com/anjosdamataatlantica/

Acreditamos na convivência respeitosa com o meio ambiente e o respeito a todos os seres.



ATENÇÃO! Não é recomendável para crianças menores de 3 anos por conter partes pequenas que podem ser engolidas.

ATENCIÓN: No es recomendable para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas que pueden ser tragadas.

Fabricado por: Ludens Indústria e Comércio

CNPJ: 07.482.735/0001-48

Av. Tietê, 2491 - B. Campestre

Santo André - SP - CEP 09070-310

www.ludensspirit.com