



Acima de 10 anos
2 a 6 jogadores
20 minutos de duração

Um jogo de mecânicas simples, UeStop! é uma maneira rápida e divertida de desafiar seus reflexos mentais. Contando com 4 modos de jogo que possibilitam aumentar ou diminuir a dificuldade das partidas, UeStop! sempre proporcionará uma experiência diferente das anteriores. Mas não se deixe enganar! Até mesmo o mais simples dos jogos pode dar um bom nó no cérebro quando cartas de número ou agilidade física entram na parada...



48 Cartas de
Categorias / Letras



4 Cartas de
Categorias / Letras
Customizáveis



6 Cartas
de Ação



5 Cartas de Número

Este Livreto de Regras



1 Carta de
Vitória

ENTENDENDO AS CARTAS DE CATEGORIAS / LETRAS

As cartas podem ser diferenciadas de duas maneiras: pela sua **cor** e pelo **formato do balão** contendo as letras.



Os balões permitem que pessoas com daltonismo identifiquem as cartas

As **Categorias** são os textos escritos em cada um dos lados das áreas coloridas (áreas externas dos balões) da carta. A parte **branca** sempre conterá um conjunto de quatro letras diferentes – cada uma delas em um balão de cor e formato diferentes.

Embora sejam o mesmo componente, esta carta será chamada de **Carta de Letras** ou **Carta de Categorias** dependendo do seu uso em determinada rodada.



UeStop! apresenta quatro modos de jogo:

1. Tome-lhe Tapão
2. Chá da Tarde
3. Numerologia
4. Tudo Junto e Misturado

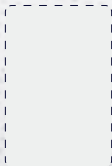


MODO TOME-LHE TAPÃO

PREPARAÇÃO

Separe e embaralhe as cartas de Categoria para formar o **Baralho de Palavras**, deixando-o, virado para baixo, no centro da área de jogo. As Cartas de Número e de Ação **não** são utilizadas neste modo e devem ser devolvidas à caixa.

O primeiro jogador é escolhido aleatoriamente: ele será o responsável por abrir as cartas nesta rodada. Abra a primeira carta do Baralho de Palavras e a coloque paralela ao Baralho de Palavras, deixando um espaço entre os dois. Esta será a **Carta de Categorias**.



Carta de Categorias



COMO JOGAR

Um dos jogadores deve ler, em voz alta, as categorias da Carta de Categorias. Quando todos estiverem preparados, abra a carta do topo do Baralho de Palavras e a coloque entre a Carta de Categorias e o baralho. Esta será a **Carta de Letras**. Nela, todos os jogadores devem analisar a **cor** e o **formato do balão** da Carta de Categorias. Isso determinará qual letra da Carta de Letras será a **Letra Obrigatória**.



Como a Carta de Categorias é vermelha com o balão quadrado, a Letra Obrigatória da rodada é a letra V, por ter as características correspondentes.

Todas as pessoas jogando, então, tentam colocar a mão sobre a Carta de Categorias. A primeira pessoa a fazê-lo, ganha o direito de resposta.

Neste modo de jogo, as pessoas jogando devem escolher **uma** das categorias da Carta de Categorias e utilizar a Letra Obrigatória para respondê-la.

Se o jogador responder a categoria corretamente, ele pega a **Carta de Categorias** daquela rodada para si – ela contará **1 ponto** no final da partida. Se ele falhar, no entanto, aquela carta é descartada e o jogador não participará da próxima rodada.



“Tenho saudades de...” com a letra V? De “Viajar”!

Em qualquer um dos casos, a Carta de Letras da rodada é colocada no lugar da antiga Carta de Categorias e passa a ser considerada a nova Carta de Categorias. Então, o jogador que pontuou abre uma nova carta para ser a Carta de Letras, e a rodada se repete. O jogador que obtiver **5 cartas** (ou seja, 5 pontos) primeiro é o vencedor!





MODO CHÁ DA TARDE

PREPARAÇÃO

Siga as instruções de preparação do **Modo Tome-lhe Tapão**.

COMO JOGAR

Neste modo de jogo, os jogadores devem responder a **todas** as categorias da Carta de Categorias, mas podem respondê-las utilizando **quaisquer** letras da Carta de Letras, desde que utilize **ao menos uma vez** a Letra Obrigatória. Uma vez que a mão do jogador com direito de resposta esteja sobre a Carta de Categorias, ele não pode removê-la. Por isso, memorize muito bem as categorias antes de respondê-las, pois não é permitido espiar as categorias!

Se o jogador responder as categorias corretamente, ele pega a **Carta de Categorias** daquela rodada para si – ela contará **1 ponto** no final da partida. Se ele falhar, no entanto, aquela carta é descartada e o jogador não participará da próxima rodada.

Rafael memoriza as quatro categorias e é o primeiro a colocar a mão sobre a Carta de Categorias. Ele responde da seguinte forma:

- “Turmalina” na categoria “Pedras Preciosas”;
- “Patrícia” na categoria “Nomes Femininos”;
- “Motocicleta” na categoria “Eu queria andar de...”;
- “Milk Shake” na categoria “Coisas Geladas”.



Carta de Categorias

Como respondeu pelo menos uma categoria com a Letra Obrigatória “M”, Rafael pontua nesta rodada, pegando a Carta de Categorias para si.

A Carta de Letras da rodada é colocada no lugar da antiga Carta de Categorias e passa a ser considerada a nova Carta de Categorias. Então, o jogador que pontuou abre uma nova carta para ser a Carta de Letras, e a rodada se repete. O jogador que obtiver **5 cartas** (ou seja, 5 pontos) primeiro é o vencedor!



Carta de Letras



Carta de Categorias





MODO NUMEROLOGIA

PREPARAÇÃO

Siga as instruções de preparação do Modo Tome-lhe Tapão, desta vez incluindo as **Cartas de Número**, conforme explicado abaixo.

COMO JOGAR

Um dos jogadores é escolhido aleatoriamente: ele será o responsável por abrir as cartas nesta rodada. Abra a primeira carta do Baralho de Palavras e a coloque paralela ao Baralho de Palavras, deixando um espaço entre os dois. Esta será a **Carta de Categorias**.



Então, esse mesmo jogador deve embaralhar as 5 **Cartas de Número** com o restante das cartas para formar o Baralho de Palavras. O baralho deve ser posicionado no mesmo local onde estava.

Em seguida, o jogador deve ler em voz alta as categorias da carta. Quando todos estiverem preparados, abra a próxima carta do topo do Baralho de Palavras e a coloque entre a Carta de Categorias e o baralho.

Neste modo de jogo, esta poderá ser a sua **Carta de Letras** ou a sua **Carta de Número**.

Caso seja uma Carta de Letras...

...a rodada ocorre como descrito no **Modo Chá da Tarde**.

Caso seja uma Carta de Número...

...os jogadores deverão colocar a mão sobre ela em vez da Carta de Categorias. O jogador que o fizer primeiro ganha o direito de resposta. Então, ele deve responder a **uma** das categorias com uma palavra que tenha o número de letras correspondente ao mostrado na Carta de Número aberta. Neste caso, o jogador poderá utilizar qualquer letra do alfabeto como letra inicial da palavra, pois não haverá uma letra obrigatória. Se o jogador acertar, ele pega a **Carta de Número** para si; se errar, a Carta de Número é descartada e é aberta uma nova Carta de Letras. Além disso, o jogador não participará da próxima rodada. **A Carta de Categorias permanece a mesma.** O jogador que obtiver **5 cartas** (ou seja, 5 pontos) primeiro é o vencedor!



Rafael é o primeiro a colocar a mão sobre a Carta de Número e obtém o direito de resposta. Então, ele responde à categoria "Brinquedos" com a palavra "Boneca". Como "Boneca" possui o mesmo número indicado na carta (6 letras), Rafael pontua nesta rodada.



MODO TUDO JUNTO E MISTURADO

PREPARAÇÃO

Siga as instruções de preparação do **Modo Numerologia**, incluindo as **Cartas de Número**, que serão embaralhadas no Baralho de Palavras após a abertura da primeira Carta de Categorias. Por último, distribua uma **Carta de Ação** a cada jogador. Cada jogador deve manter a carta próximo à sua área de jogo com o lado “Pular” para cima.



COMO JOGAR

Este modo é jogado seguindo todas as regras do **Modo Numerologia**, com a exceção de que os jogadores poderão “Pular” uma categoria (ou seja, deixar de responder uma das categorias à sua escolha) utilizando a Carta de Ação. Ao fazê-lo, o jogador vira a carta para o lado “Usado”.

PONTUAÇÃO

Ao responder corretamente às categorias de uma carta, o jogador poderá ter diferentes benefícios de acordo com a utilização da **Letra Obrigatória**:

- Ao utilizar a Letra Obrigatória **1 vez**, o jogador ganhará uma carta. Esta carta valerá **1 ponto** ao final da partida.
- Ao utilizar a Letra Obrigatória **2 vezes**, além de ganhar a carta da rodada atual, ele poderá virar sua **Carta de Ação** de volta para o lado **"Pular"**.
- Ao utilizar a Letra Obrigatória **3 vezes**, além de ganhar a carta da rodada atual, ele poderá escolher qualquer outro jogador para **perder 1 carta** da pontuação e a colocar na pilha de descarte.
- Ao utilizar a Letra Obrigatória **4 vezes**, além de ganhar a carta da rodada atual, ele ganhará uma nova carta do baralho, totalizando **2 pontos** ao final da partida.

Se todos os jogadores concordarem que não é possível responder alguma das categorias, a Carta de Categorias é descartada e substituída por uma nova carta do topo do baralho e um novo turno é iniciado. Caso o Baralho de Palavras fique sem cartas, embaralhe a Pilha de Descarte para formar um novo Baralho de Palavras. O jogador que obtiver **5 cartas** (ou seja, 5 pontos) primeiro é o vencedor!

CRÉDITOS

Criação e Desenvolvimento: Rafael Verri

Conceito: Danilo Sardinha

Direção de Arte: Felipe Godinho

Elaboração Textual: Paula Pizauro

Revisão: Evelyn Trippo e Kévila Cordas

www.mundogalapagos.com.br



REFERÊNCIA RÁPIDA



Carta de Categorias / Letras

A Carta de Categorias indica, na área colorida (externa) do balão, as categorias que serão respondidas na rodada em questão.

Carta de Letras

Indica um conjunto de quatro letras diferentes, na área branca dentro do balão, que serão utilizadas para responder as categorias da rodada em questão.



Letra Obrigatória

Letra que os jogadores devem usar, pelo menos uma vez (dependendo do modo de jogo) para não falharem na rodada ao responderem uma categoria. Para saber qual será a Letra Obrigatória da rodada, os jogadores devem analisar a cor e o formato do balão da Carta de Categorias, e procurar pela letra dentro do balão da cor e do formato correspondentes na Carta de Letras. Isso determinará qual letra da Carta de Letras será a Letra Obrigatória.

Carta de Números

Indica quantas letras a palavra a ser dita para responder uma categoria deve ter para que o jogador pontue.



Carta de Ação

Permite que o jogador "Pule" uma das categorias (ou seja, ele deixa de responder uma das categorias) da rodada, à escolha dele. Ao usar a Carta de Ação, o jogador deve virá-la para o lado "Usado".

Carta de Vitória

Venceu uma partida de UeStop!? Parabéns! Que tal compartilhar sua vitória com a Galápagos e com outros jogadores? Tire uma foto com a carta, poste em suas redes sociais e marque a gente!

