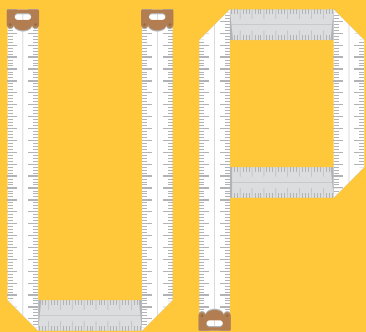


Ikhwan Kwon



Size



UP



REGRAS

COMPONENTES

100 Cartas Numeradas (de 1 a 100)

68 Cartas de Desafio sugerindo o que medir
(50 cartas de corpo, 6 cartas de objeto e 12 cartas “Estilo Livre”)

1 Fita Métrica

Folheto de Regras



PREPARAÇÃO

Embaralhe as Cartas Numeradas e distribua 10 a cada jogador (9 cartas se houver 9 jogadores e 8 se houver 10 jogadores). As Cartas Numeradas restantes formam uma pilha de compras.

Embaralhe as Cartas de Desafio e forme uma segunda pilha com elas. Coloque a Fita Métrica ao alcance de todos os jogadores.

Há duas formas de jogar: com ou sem Cartas de Desafio. Recomendamos começar jogando com Cartas de Desafio. A versão sem Cartas de Desafio é explicada ao final.

OBJETIVO

Ser o primeiro jogador a vencer 5 Cartas de Desafio, estimando melhor que os demais as medidas do corpo / objeto usando as Cartas Numeradas.

COMO JOGAR

O jogador com o maior sorriso começa. Ele deve comprar uma Carta de Desafio da pilha e colocá-la virada para cima no centro da mesa. Este jogador decide qual pessoa ou objeto será o alvo do desafio, porém ele não pode decidir medir a si próprio. O jogador anuncia se esta estimativa será dada em centímetros ou milímetros. Se o desafio de uma carta não puder ser realizado (por exemplo, nenhum dos jogadores tem tatuagem), considere esta carta como Estilo Livre.

A seguir, todos os jogadores – incluindo quem comprou a carta ou escolheu a parte a ser medida – estima, secretamente, a medida. Os jogadores escolhem uma das suas Cartas Numeradas e colocam-na, virada para baixo, à sua frente, sobre a mesa. Os jogadores também podem estimar a medida jogando duas Cartas Numeradas. Neste caso, os valores das cartas serão somados.

Exemplo: $17 + 30 = 47$

Quando todos os jogadores tiverem jogado uma ou duas Cartas Numeradas viradas para baixo, as cartas são reveladas.

O jogador que comprou a Carta de Desafio mede a parte do corpo ou objeto escolhido. O jogador que escolheu a carta com número mais próximo da medida real ganha a Carta de Desafio.

Exemplo: a resposta correta é 35. Se um jogador escolheu 38 e outro escolheu 30, o jogador com o 38 vence este desafio.

Em caso de empate, os jogadores empatados ganham uma carta cada um: um deles ganha a Carta de Desafio que está na mesa, o outro pega a próxima carta da pilha.

Exemplo: A resposta correta é 35. Um jogador respondeu 33 e o outro 37 → ambos ganham uma Carta de Desafio.

Dica: Para objetos e partes do corpo pequenos como sobrelha, dedo, dente etc, recomendamos jogar esses desafios em milímetros. Para objetos e partes do corpo grandes, sugerimos jogar com duas Cartas Numeradas em vez de apenas uma.

FINALIZANDO O DESAFIO

As Cartas Numeradas utilizadas são descartadas em uma pilha e todos os jogadores refazem sua mão de 10 cartas (ou 9 ou 8 em mais jogadores). Eles compram uma ou duas cartas, de acordo com o número de cartas que jogaram. Se a pilha de compras estiver vazia, embaralhe a pilha de descartes, formando uma nova pilha de compras.

O jogo prossegue no sentido horário (o jogador à esquerda do primeiro jogador compra a próxima Carta de Desafio e assim por diante).

VITÓRIA

O primeiro jogador a ganhar 5 Cartas de Desafio vence a partida. Em caso de empate os jogadores dividem a vitória. Bom divertimento!

EXPLORE SUA CRIATIVIDADE JOGANDO SEM AS CARTAS DE DESAFIO

O primeiro jogador escolhe uma parte do corpo, um objeto ou qualquer outra coisa para medir (mas nunca pode ser seu próprio corpo). O jogador também decide se as respostas devem ser dadas em centímetros ou milímetros.

CARTAS DE DESAFIO

**ESTILO
LIVRE**



Meça qualquer objeto, parte do corpo ou distância entre objetos



Meça qualquer objeto



Meça a circunferência como
mostrado



Meça a distância em linha
reta como mostrado

VARIANTE COOPERATIVA

PREPARAÇÃO

Embaralhe as Cartas de Desafio (incluindo as de Estilo Livre) e disponha 10 delas, viradas para baixo, sobre a mesa. Embaralhe e disponha 10 Cartas Numeradas, viradas para baixo, sobre a mesa. As Cartas Numeradas restantes formam uma pilha de compras. Coloque a Fita Métrica ao alcance de todos os jogadores.

OBJETIVO

Vençam juntos o maior número de Cartas de Desafio possível, estimando as medidas do corpo / objeto usando as Cartas Numeradas.

COMO JOGAR

Revele uma Carta de Desafio. Os jogadores devem decidir, juntos, qual pessoa ou objeto será o alvo do desafio, isto é, o que será medido. Se o alvo for mais curto do que 10 centímetros, a unidade adotada deve ser o milímetro. Se for mais comprido do que 10 centímetros, os jogadores devem estimar o tamanho em centímetros.

Se o desafio de uma carta não puder ser realizado (por exemplo, nenhum dos jogadores tem tatuagem), considere esta carta como Estilo Livre. Os jogadores deverão decidir juntos o que ou quem será medido.

Revele as 10 Cartas Numeradas. Os jogadores estimam o tamanho do objeto e escolhem juntos a Carta Numerada que mais se aproxima da medida correta.

Atenção: nesta variante, os jogadores não podem somar os valores de duas cartas.

Quando a Carta Numerada for escolhida, os jogadores medem o objeto com a Fita Métrica. Se a Carta Numerada escolhida for aquela mais próxima do tamanho real do objeto, o grupo ganha a Carta de Desafio correspondente.

FINALIZANDO O DESAFIO

As Cartas Numeradas são colocadas em uma pilha de descartes. Os jogadores compram 10 novas Cartas Numeradas em cada novo desafio.

FINAL DA PARTIDA

A partida termina quando todas as 10 Cartas de Desafio tiverem sido jogadas. Os jogadores contam a quantidade de Cartas de Desafio vencidas e comparam a contagem com a tabela abaixo.

CARTAS DE DESAFIO VENCIDAS

- 1 - 3 Pequenos Milímetros:** atenção, vocês estão confundindo milímetros com quilômetros! Pratiquem um pouco antes de iniciarem a construção de uma cabana...
- 4 - 6 Medidores em Treinamento:** vocês ainda têm dificuldades com dimensões, mas com um pouco de prática, baterão esta pontuação com facilidade na próxima vez.
- 7 - 9 Profissionais do Centímetro:** vocês não precisam se preocupar com estimativas. Só mais um pouco de esforço para alcançar o Graal!
- 10 Mestres dos Metros:** Bravo! Os centímetros não escondem mais nenhum segredo de vocês e vocês não erram mais nenhuma estimativa!



CRÉDITOS

Tradução: Gabriel C. Schweitzer

Revisão: Romir G. E. Paulino, Lucas Andrade e Eduardo Cella

Edição e Produção: Eduardo Cella

Diagramação: Gilberto Martimiano Jr.

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: www.papergames.com.br

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. Regras v1.0 – edição brasileira

Versão Original © 2018 Helvetiq. Côtes de Montbenon 30 CH-1003 Lausanne.
www.helvetiq.com

Versão Brasileira © 2021 PaperGames.
Todos os direitos reservados.

**HEL··
VETIQ**



PAPERGAMES