MENTAL BLOCKS

LIVRO DE REGRAS

Mental Blocks - O jogo de perspectivas desafiadoras!

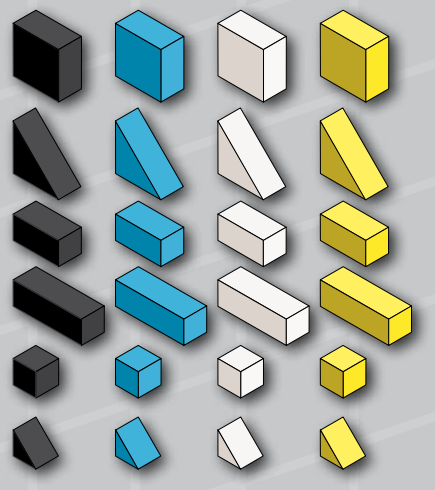
Em Mental Blocks, os jogadores correm contra o relógio juntos para construir com seus blocos uma forma única e específica no centro da mesa, sem mostrar suas cartas para os outros jogadores.

Não vai ser fácil! Os jogadores não podem mostrar as cartas para os outros e pode haver restrições quanto ao que podem tocar, como podem interagir com os blocos e com outros jogadores e quais perspectivas eles podem ver. Culminando em um desafio caótico que envolve trabalho de equipe, raciocínio e resolução de problemas.

Caso você queira tornar as coisas mais tensas, pode jogar com a Variante do Traidor Oculto, na qual um dos jogadores da sua equipe pode jogar secretamente contra você, tentando atrasar o relógio, sem ser descoberto.

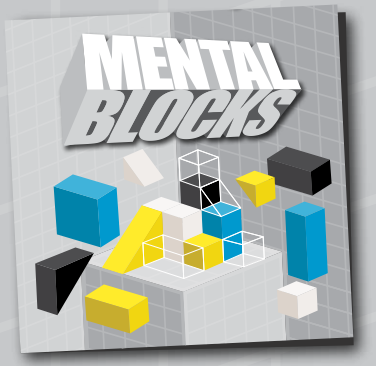
Mental Blocks inclui 60 quebra-cabeças com dificuldade variada; cada um deles pode ser jogado de modo totalmente cooperativo ou com o Traidor Oculto, para aumentar a tensão.

Componentes



24 Blocos de espuma

270 Cartas de Perspectiva dupla face

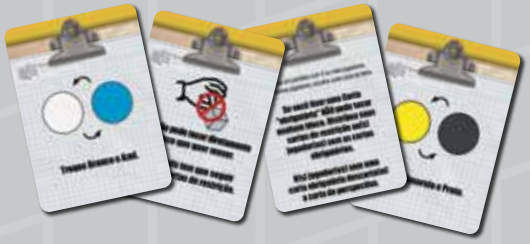


Este livro de regras

9 Cartas de Restrição

9 Protetores de cartas

5 Cartas de Falha Grave



4 Cartas de Falha Pequena

Anatomia da Carta

Cartas de Perspectiva

Mental Blocks inclui Cartas de Perspectiva dupla face, que proporcionam uma visão única da solução do quebra-cabeça.

Cada carta tem o número do quebra-cabeça correspondente do outro modo no verso. Assim, o quebra-cabeça Família 01 tem o quebra-cabeça Desafio 01 no verso; F01-A tem C01-A no verso, C01-E tem F01-E no verso etc.

O símbolo de Família no canto inferior esquerdo e a margem superior verde indicam o lado Família. Os quebra-cabeças do lado Família são mais fáceis de completar do que os do lado Desafio.

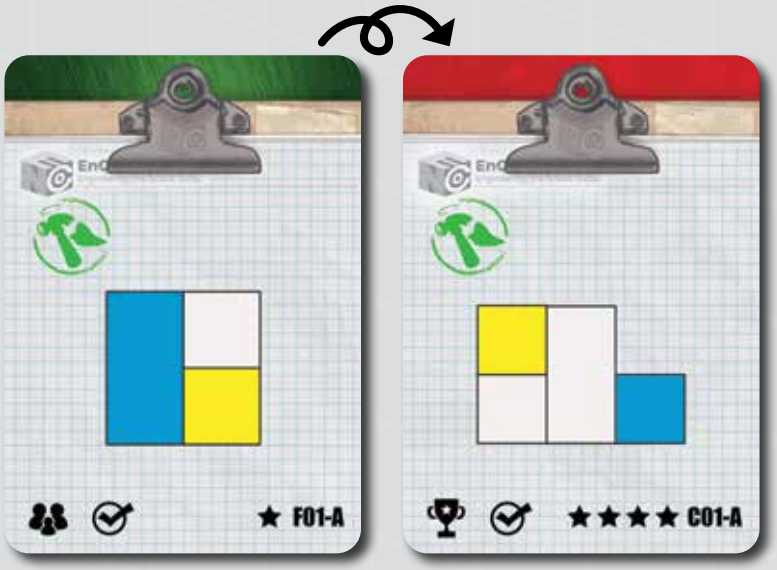
O símbolo de Desafio no canto inferior esquerdo e a margem superior vermelha indicam o lado Desafio. Esses quebra-cabeças são mais difíceis de resolver do que os do lado Família.

F01-A Os números do quebra-cabeça estão no canto inferior direito. Aqui você pode ver o quebra-cabeça Família 01, Carta A. Todas as cartas F01 fazem parte do mesmo quebra-cabeça. Cada quebra-cabeça inclui 9 cartas, de A até I.

Cada quebra-cabeça inclui 1-6 estrelas na parte de baixo, que indicam a dificuldade do quebra-cabeça. Quebra-cabeças de 1 estrela são os mais fáceis e os de 6 estrelas são os mais difíceis.

Todas as Cartas Obrigatórias são usadas para a partida, e as Cartas Opcionais são usadas para uma quantidade maior de jogadores. Os símbolos Obrigatória/Opcional na parte de baixo, do lado esquerdo, indicam se a carta é Obrigatória (com o visto) ou Opcional (o círculo pontilhado)

Algumas Cartas de Perspectiva incluem o símbolo Qualquer Lado para Cima. Assim, você não tem ideia de qual orientação do quebra-cabeça é para cima, para baixo, para esquerda ou para direita, e ele proporciona uma camada adicional de complexidade.



As Cartas de Quebra-cabeça "I" também incluem o símbolo dos "Triângulos no Quadrado" para lembrar aos jogadores da regra dos Triângulos no Quadrado. Veja a barra lateral dos Triângulos no Quadrado para outras informações.

O símbolo verde do Bom Construtor na parte de cima, do lado esquerdo, indica que você está na equipe que tenta completar o quebra-cabeça a tempo.

O símbolo do Traidor vermelho na parte de cima, do lado direito, da carta "I" de cada Conjunto de quebra-cabeça será usado pelo Traidor na Variante do Traidor Oculto, ou como a carta resposta, se a partida for no modo totalmente cooperativo. No centro de cada Carta do Traidor há duas vistas laterais isométricas e em cores do quebra-cabeça. Elas servem tanto como respostas quanto como informações disponíveis para o Traidor.

Os dois tipos de perspectivas.

No centro de cada Carta de Perspectiva, menos na carta "I", há a imagem em cores de uma vista bidimensional da forma que sua equipe está tentando construir ou uma perspectiva isométrica, em escala de cinza, que não inclui linhas entre blocos individuais. **Sempre** é uma vista lateral, nunca do topo para baixo ou vice-versa.

Exemplo: *Molly tem a Carta de Perspectiva da esquerda. Ela sabe que quando o quebra-cabeça for completado, a partir de sua perspectiva, ela verá um bloco azul acima do bloco amarelo, mas ela não sabe se o azul é um quadrado sobre o amarelo ou se, na verdade, é um bloco azul alto, com a parte de baixo bloqueada pela metade pelo bloco amarelo.*

Nathan tem a Carta de Perspectiva da direita. Ele sabe que a forma terminada terá 2 níveis e terá o que parecem ser 2 pequenos quadrados no topo dos blocos na base. Mas não sabe se essas formas quadradas são quadrados sobre outros blocos ou blocos altos.

A orientação dos blocos na imagem é verdadeira na perspectiva do jogador. No fim do jogo, a estrutura construída tem que corresponder à Perspectiva de cada jogador para a solução estar correta e os jogadores vencerem a partida.

Cartas de Restrição

Essas cartas oferecem desafios individuais para cada jogador. **Observação:** Elas só se aplicam ao jogador que comprar a carta e não para toda a mesa.

Exemplos:

Cartas de Falha Grave e Pequena

Essas cartas são usadas para aumentar a dificuldade ao jogar nos níveis expert ou gênio. A Carta de Falha indicada é distribuída virada para cima e funciona como uma regra para **todos** os jogadores, incluindo o Traidor, na Variante do Traidor Oculto.

Mental Blocks - Preparação

Passo 1: Escolha o quebra-cabeça que você quer jogar.

Nós recomendamos que você faça isso de duas maneiras.

- Jogue os quebra-cabeças em ordem, como uma campanha, começando com o Família 01, indo até o Família 30, e então virando as cartas e jogando do Desafio 01 ao Desafio 30.
  - Em seguida, para continuar a jogar, aumente a dificuldade e acrescente cartas de falha para jogar novamente os quebra-cabeças anteriores!
- Escolha ao acaso um quebra-cabeça de acordo com a dificuldade. Quebra-cabeças de 1 estrela são os mais fáceis e quebra-cabeças de 6 estrelas são os mais difíceis.

Passo 2: Junte as Cartas de Quebra-cabeça

Assim que você tiver selecionado um quebra-cabeça para jogar, pegue todas as cartas com o número do quebra-cabeça correspondente no baralho. Vire as cartas de cabeça para baixo para que você olhe para o lado oposto das cartas. Por exemplo, se você quer jogar o quebra-cabeça Família 01, o lado verde ficará virado para baixo e você verá o lado vermelho, que mostra o quebra-cabeça Desafio 01.

Importante: Você ***nunca*** deve olhar as cartas do quebra-cabeça que pretende jogar. Use o número do quebra-cabeça, os símbolos de Carta Obrigatória e Carta Opcional no lado oposto das cartas para ajudar na preparação.

Passo 3: Crie o Baralho

A) Primeiro, pegue cada uma das quatro cartas marcadas como obrigatórias e forme uma pilha única.

Jonathan e 5 amigos querem jogar o quebra-cabeça Família 02 no nível de dificuldade Expert sem um Traidor. Jonathan retira todas as 9 cartas de número do quebra-cabeça C02, A-I, do baralho e as coloca viradas para baixo, com o lado F02, na mesa. Ele usará os símbolos no lado vermelho, C02, para ajudar na preparação.

B) Remova a Carta do Traidor do baralho e deixe-a de lado. Ela não será usada durante o jogo (a menos que você jogue com a variante opcional do Traidor Oculto), mas será usada como a resposta do quebra-cabeça. É importante não virar a carta durante a partida.

Jonathan retira a carta com o número do quebra-cabeça C02-I com cuidado para não olhar para o lado verde e vira o lado verde para baixo próximo à área de jogo.

C) Coloque cada uma das quatro Cartas Obrigatórias ✓ nos protetores de cartas. Alinhe as cartas para que o quebra-cabeça que você está jogando seja visível através do protetor.

Usando os símbolos no lado do Desafio (Vermelho) das Cartas de Perspectiva, Jonathan pega todas as 4 Cartas Obrigatórias e coloca nos protetores de cartas fornecidos para que o quebra-cabeça verde (Família) fique visível através dos protetores. Mais uma vez, ele toma cuidado para não ver as cartas e, em seguida, forma uma pilha com as cartas viradas para baixo na área de jogo.

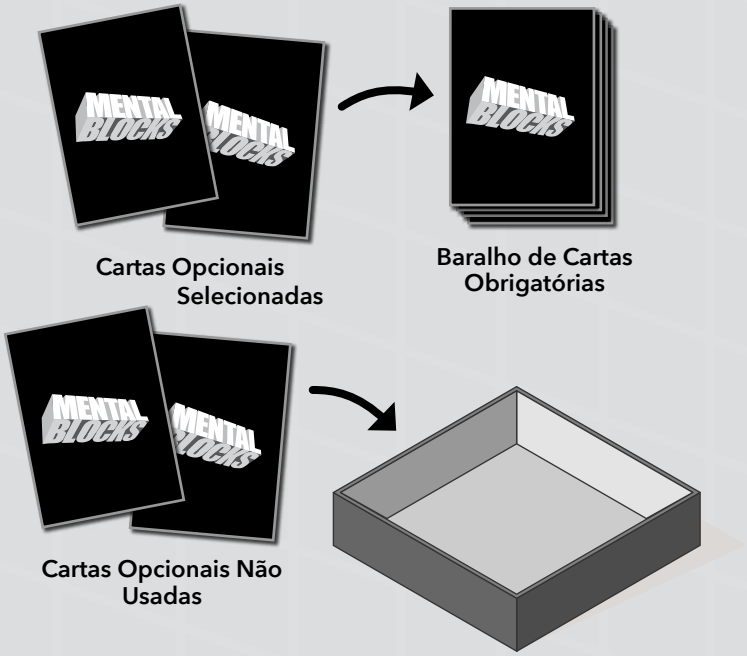
D) Se a partida tiver 5 ou mais jogadores, coloque também todas as Cartas Opcionais ◌ nos protetores para criar um baralho de Cartas Opcionais. Ou coloque as Cartas Opcionais de volta na caixa, pois elas não serão usadas na partida.

> **Variante do Traidor Oculto:** Se a partida tiver 5 ou mais jogadores e você quiser jogar com um Traidor, coloque a Carta do Traidor em um dos protetores e junte-a ao baralho de Cartas Opcionais.
>
> **Observação:** Nós recomendamos jogar algumas partidas totalmente cooperativas e depois tentar a Variante do Traidor Oculto. Se a partida tiver 9 jogadores, você deve jogar com a Variante do Traidor Oculto.

A partida de Jonathan tem 6 jogadores, por isso, ele cria o baralho de Cartas Opcionais da mesma forma que criou o baralho de Cartas Obrigatórias. Como a equipe decidiu não jogar com o Traidor Oculto, a Carta do Traidor fica virada para baixo na mesa como resposta do quebra-cabeça no fim do jogo.

E) Embaralhe o baralho de Cartas Opcionais. Acrescente 1 Carta Opcional virada para baixo ao baralho de Cartas Obrigatórias por jogador **acima de 4**, de modo que haja 1 carta para cada jogador. Qualquer Carta Opcional extra volta para a caixa, pois elas não serão usadas na partida.

Jonathan pega 2 Cartas Opcionais, já que a equipe tem 6 jogadores, e acrescenta ao baralho de Cartas Obrigatórias. Devolvendo as 2 Cartas Opcionais não usadas para a caixa.



F) Embaralhe o novo baralho de Cartas de Perspectiva e distribua uma carta virada para baixo a cada jogador. Não olhe para a carta ainda!

G) Se a equipe tiver **menos de 4** jogadores, coloque as cartas não distribuídas viradas para baixo na mesa. Elas serão as cartas "obrigatórias" restantes. Quando a partida começar, elas serão viradas para cima.

Passo 4: Defina a dificuldade

Agora você pode ajustar a dificuldade do jogo com base no nível do jogador e na experiência. Acrescente esses passos à Preparação com base na dificuldade escolhida.

Jogadores novos:

Escolha um:
a) Não dê Cartas de Restrição aos jogadores;

ou

b) Se houver **menos de 8** jogadores, vire para cima uma das Cartas Opcionais que não foram usadas.

Quem já jogou:

a) Embaralhe as Cartas de **Restrição** e dê 1 carta virada para baixo a cada jogador. Cada jogador **deve** seguir a regra de sua Carta de Restrição particular até o fim do jogo. Não olhe para a carta ainda!

Expert:

a) Embaralhe as Cartas de **Restrição** e dê 1 carta virada para baixo a cada jogador. Cada jogador **deve** seguir a regra de sua Carta de Restrição particular até o fim do jogo. Não olhe para a carta ainda!

b) Embaralhe todas as Cartas de **Falha Pequena** e coloque 1 carta virada para cima na mesa. Todos os jogadores **devem** seguir as regras da carta até o fim da partida, incluindo o Traidor, na Variante do Traidor Oculto.

Gênio:

a) Embaralhe as Cartas de **Restrição** e dê 1 carta virada para baixo a cada jogador. Cada jogador **deve** seguir a regra de sua Carta de Restrição particular até o fim do jogo. Não olhe para a carta ainda!

b) Embaralhe todas as Cartas de **Falha Grave** e coloque 1 carta virada para cima na mesa. Todos os jogadores **devem** seguir as regras da carta até o fim da partida, incluindo o Traidor, na Variante do Traidor Oculto.

Passo 5: Defina o tempo

A) Defina um cronômetro no telefone, relógio ou outro dispositivo para contar o tempo com base na tabela abaixo.

Número de jogadores	2 Somente cooperativo	3 Somente cooperativo	4 Somente cooperativo	5	6	7	8	9 Somente para o Traidor em Potencial
Duração	**10**	**10**	**10**	**10**	**9**	**8**	**7**	**7**

Passo 6: Comecem a jogar!

A) Os jogadores agora devem ler suas Cartas de Restrição. Os jogadores devem seguir a regra na Carta de Restrição particular até o fim da partida.

> **Lembre-se:** É importante que os jogadores nunca vejam as cartas dos outros, nem a Carta de quebra-cabeça ou a Carta de Restrição. No entanto, os jogadores podem conversar sobre qualquer informação, menos sobre a letra do quebra-cabeça.

B) Se a equipe tiver **menos de 4** jogadores, qualquer Carta de Perspectiva Obrigatória não distribuída deve ficar virada para baixo na mesa. Agora vire as cartas.

C) Agora todos os jogadores devem olhar para as Cartas de Quebra-cabeça e dizer qual número de quebra-cabeça têm, para confirmar que todos estão jogando o quebra-cabeça correto. Apenas o número do quebra-cabeça deve ser dito em voz alta, não diga a letra da carta.

Jonathan tem F01-C na mão. Ele deve dizer que "tem o quebra-cabeça F01" ou que "tem o número um do quebra-cabeça Família". Ele não deve dizer que "tem F01-C" para não dar informações demais aos outros jogadores.

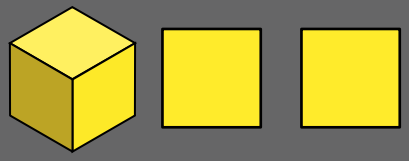
D) Inicie o cronômetro e resolva o quebra-cabeça!

Triângulos no quadrado

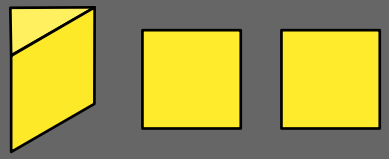
Como os triângulos podem parecer quadrados ou retangulares de certas perspectivas, o formato é correto se parecer correto de TODAS as Cartas de Perspectiva na partida. Mesmo que pareça diferente na carta do traidor/resposta.

Preste atenção a cartas isométricas opcionais em escala de cinza na partida, pois elas dão outras informações sobre a forma final dos quebra-cabeças. Se QUALQUER carta que não seja resposta/do traidor contradisser a solução atual, os jogadores perdem. Lembre-se de que é importante conversar antes de votar!

Por exemplo: Elas parecem a mesma coisa de todos os quatro lados e estariam corretas. No entanto, com 5+ jogadores, a carta Opcional adicional mostraria claramente qual é a correta.



Vistas Laterais do quadrado



Vistas Laterais dos "Triângulos no Quadrado"

Mental Blocks - Como jogar

Se for a primeira vez de alguém no jogo ou se você quiser um lembrete rápido, o guia de início rápido no verso do livro de regras é uma introdução rápida a como jogar!

Solucionando o quebra-cabeça

Assim que o cronômetro iniciar, não se pode perder tempo. Vence quem completar o quebra-cabeça antes do tempo acabar!

A partida é simultânea; não há rodadas e os jogadores podem pegar os blocos e começar a construir. Algumas coisas que você não pode esquecer:

- Os jogadores **não** podem mostrar suas cartas, nem as Cartas de Perspectiva ou Restrição a outros jogadores.
- Os jogadores **devem** seguir as restrições mencionadas nas Cartas de Restrição e as regras mencionadas nas Cartas de Falha Grave ou Pequena na partida.
- Os jogadores podem falar sobre o que há nas Cartas de Perspectiva e Restrição (menos a letra do quebra-cabeça) e como eles acham que o quebra-cabeça deve ser resolvido. **Falar abertamente é o mais importante!**
- O Traidor Oculto pode mentir sobre qualquer coisa. Mas tome cuidado para não ser descoberto!
- Os jogadores podem modificar o que outros jogadores construíram antes e todas as peças estão à disposição para serem movidas por **qualquer jogador a qualquer hora** durante a partida. (Tendo em mente as restrições)
- A partida continua até alguém achar que a estrutura está completa e correta. Em seguida, ocorre uma votação.
- Os jogadores podem se deslocar ao redor da mesa, a menos que uma carta proíba.

Votação

Se a qualquer momento um jogador achar que a equipe resolveu o quebra-cabeça corretamente, pode pedir uma votação. Os jogadores param de construir a estrutura durante a votação, mas não param o cronômetro. Todos os jogadores que concordarem que o quebra-cabeça foi resolvido levantam a mão.

Se a maioria dos jogadores concordar que o quebra-cabeça foi resolvido, pare o cronômetro e verifique os resultados do quebra-cabeça usando a Carta do Traidor como a resposta do quebra-cabeça.

Em caso de empate ou quando a maioria dos jogadores discordar da solução do quebra-cabeça, jogue até ocorrer outra votação.

Os jogadores vencem:

Se a votação ocorrer antes do tempo acabar e a solução do quebra-cabeça coincidir exatamente com a estrutura construída na mesa ou estiver correta de acordo com a solução dos Triângulos no Quadrado.

Os jogadores perdem:

Se o tempo acabar ou a solução não coincidir com a estrutura construída.

Variante do Traidor Oculto

O trabalho do Traidor é fazer com que todos os outros percam **sem ser descoberto**. Então, mentir sobre o que está na carta é essencial. Faz parte do jogo levantar dúvidas sobre as motivações dos outros jogadores. Convencer os jogadores que blocos errados estão no lugar certo é uma estratégia possível. Fazer uma votação para interromper a construção faz parte do jogo.

O Traidor age como qualquer outro jogador, mas sua carta mostra a solução final do quebra-cabeça.

A Variante do Traidor Oculto segue todas as regras de um jogo tradicional, com uma modificação: os jogadores podem votar para descobrir a identidade do Traidor!

O Traidor segue três regras:

1) Não pode mostrar a carta para outros jogadores.

2) Deve seguir todas as regras da própria Carta de Restrição e da carta de Falha Grave ou Pequena na mesa (caso a partida tenha maior dificuldade).

3) Não pode ser pego!

Votação sobre a identidade do Traidor

Os jogadores podem fazer uma votação a qualquer momento, caso achem que sabem quem é o Traidor, até 10 segundos **depois** do cronômetro zerar. Os jogadores devem interromper a construção da estrutura na hora da votação, mas **não** param o cronômetro (que ainda faz a contagem). Todos os jogadores que concordarem com a votação sobre a identidade do Traidor levantam a mão.

Em caso de empate ou se a maioria dos jogadores discordar da votação sobre a identidade do Traidor, a partida continua.

Se a maioria dos jogadores concordar com a votação sobre a identidade do Traidor, o jogador que sugeriu a votação faz uma contagem regressiva a partir de 3 (3, 2, 1, apontar) e em "apontar" cada jogador aponta para quem acha que é o Traidor.

O Traidor deve abaixar a mão, pois o voto dele não conta.

O jogador que for mais apontado é acusado.

Os jogadores vencem:

a) Ao fazer uma votação na qual a solução corresponde à estrutura construída
ou
b) Ao fazer a votação e identificar corretamente o acusado como Traidor.

O Traidor vence:

a) Se o tempo acabar.

b) A solução do quebra-cabeça não corresponder à estrutura construída.

c) Uma votação incorreta sobre a identidade do Traidor.

d) Empate na votação sobre a identidade do Traidor.

Créditos

Design do Jogo: Micah Sawyer e Jonathan Gilmour

Desenvolvimento do Jogo: Jonathan Gilmour

Desenvolvimento de Produto: Molly Wardlaw e Nathan McNair

Ilustrações: Peter Wocken e Jason Kingsley

Design Gráfico: Katie Khau e Peter Wocken

Edição do livro de regras: Sarah Sharp e Nathan McNair

Nota Especial de Jonathan: Agradeço à minha família incrível por ajudar a separar, organizar e montar 30 mil blocos de espuma nos protótipos de conjuntos. A Micah por me deixar acompanhar este design de jogo incrível. Aos meus pais e avós por inspirarem o meu amor a quebra-cabeças e a solucionar coisas. Ao grupo de designers de jogo de North West Ohio por todos os testes e por toda a ajuda. A Ian, por trabalhar em um bilhão de cartas durante os testes do jogo e por tudo que você faz por mim. A todos que testaram o jogo por serem tão incríveis. A Molly e Nathan, por serem tão incríveis. E a você, que está lendo isso, por comprar e jogar este jogo e por nos ajudar a espalhar a diversão!

Nota Especial de Micah: É por causa da minha noiva maravilhosa, linda, talentosa e forte, Kelly, que a gente está fazendo isso aqui!

Meu agradecimento a Emmet e Aisley, e ao restante da família por jogar, atirar e ocasionalmente mastigar meus protótipos. A Robin, da Root Inc, por trabalhar comigo e garantir que eu possa criar jogos para o aprendizado E apenas para diversão. A Jon por mergulhar nisso comigo e por ser uma força do bem nesta indústria. Aos designers de jogo da NW Ohio por todas as vezes que jogaram e por ainda quererem jogar mais.

E, finalmente, a Jesus, por me ensinar que eu tenho que estar disposto a tentar compreender as perspectivas das outras pessoas, se um dia eu realmente quiser aprender a amá-las.

PANDASAURUS GAMES

GALÁPAGOS JOGOS

Galápagos Jogos

Tradução: Ana Resende

Revisão: Kalinka Lemes e Kévila Cordas

Diagramação: Marina Rebelatto

www.GalapagosJogos.com.br

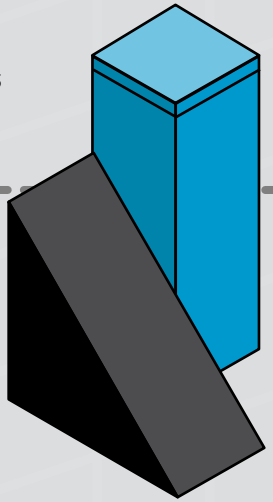
Playtesters: Gene Abercrombie, Jean Abercrombie, Michael Addison, Sara Addison, Bob Albright, Grieg Allen, Erick Alton, Juan David Alzate, Chris Anderson, Trevor Arat, Daniel Rojas Arboleda, Johnny Archer, Theresa Archer, Courtney Armstrong, Arthur Atkinson, Dave Beever, Luke Bernhardt, Lynda Billard, Sarah Billard, Trevor Billard, Yvonne Billard, Alicia Blackstone, Daniel Blackstone, Bentley Blackstone, Dan Blim, Douglas Bohanan, Justin Bost, Robert Boyd, Alyson Browder, Quinn Brown, David Buehrer, Julián Bustamante, Mike Butz, Fedja Buz, Eric Cesare, Alex Childs, Curtis Clarke, Taryn Conley, Adam Crawford, Ana María Cuéllar, Michael D, Conor Davitt, Guy Evans, Jason Evans, Amy Fairhurst, Matt Fantastic, Kyle Fisher, Warren Fitzpatric, Jack Fleming, John Fleming, Raelin Fleming, Whitney Fleming, Heath Foster, Rachel Foster, Mike Gallegos, Jamie Gilmour, Jacob Gilmour, Anna Gilmour, Kaylee Gilmour, Jonah Gilmour, Tony Graham, Aiden Graham, Shane Grimes, Matthew Gruenwald, Jeff Gum, Ryan H, Stacey Hacon, Brian Hausrath, Kat Hausrath, Peter C. Hayward, Nathan Heaton, Andrew Hiener, Danielle Hower, Joshua Ingram, Anthony James, Adam Johnson, Addison Johnson, Stacey Johnson, Louise Jones, Kelsie Joyce, Kori Joyce, Nielson Jugalbot, Rob K, Mark Kale, Ian Keys, Luna Keys, Tony Kleinschroth, Jarrett Kohler, Josh Kreais, Carrie Lapidus, Henri Lapidus, Saul Lapidus, Yvette Lapidus, Doug Levandowski, Brian Lewis, Michael Lirot, Brian Long, Chad Long, Andrés Camilo López, John Luna, Jason M, Travis Magrum, Craig Malia, Devi, Mallini, Antonio Malloy, Marty Malloy-McCoy, Jessica Marchand, Kyle Marcum, Jenna Marion, Garrett Marks-Wilt, Amy Martin, Anna Martin, Emma Martin, Matthew Martin, Glenn Mason, Zach Molchany, Caitlyn Monaco, Maria Romasco Moore, Jason Morningstar, Ian Moss, Greg Mucchetti, Luke Muench, Omar Munoz, Jenn Nakhla, Alec Nelson, Katrina Newburn, Jeremiah Newton, Tara Newton, Jeff Nowak, Jerome Nowak, Jerry Nowak, Joe Nowak, Josh Nowak, Keith Partridge, Jessica Paxton, David Payne, Erika Pettite, Tamara Plota, Eric Poole, Brandon Posey, BJ Price, Hannah Price, Steven Putnam, Dan Radly, Andrew Ramirez, Evan Relf, Courtney Ringhiser, Robyn Roach, Claire Roadhouse, Simon Roadhouse, Erik Rollwage, Kassi Rose, Kaitlyn Rose, Rob Ross, Dave S, Alex Sawyers, Nick Schaurele, Niki Schifferdecker, Lisa Schmidtke, Jim Schoch, Nathan Schulte, Jake Schwartfigure, Valerie Schwartfigure, Jason Seifert, Morrigan Shea, Ryan Sheehan, Jess Souder, Amos St. Louis, Josh Swartz, Amy Tate, Taylor Telford, Earl Tietsort, David Tome, Mariana Uribe, Troy VanGundy, Julia Vasquez, Isaac Villa, Susan Villa, Axel Wales, Wyatt Ward, Phil Weasley, Hayley Webster, Jack Webster, Brian Wenzel, Meghann Wenzel, Chris Wesson, Nathan Woll, Ben Wood, Ryan Z, Kelly Sawyer, Jason Smithers, Jess Smithers , Patrick Bronson , Angela Bronson , Aldo, Amy, Arthur, Artur, Blake, Bonnie, Chandler, Chris, Christian, Darren, David, Derek, Dianne, Donna, Ed, Eric, Erik, Georgi, Innes, James, Jamie, Jan, Jenna, Joanna, Joe, Josh, Lorie, Louise, Mads, Matt, Mokhtar, Natalia, Peter, Sara, Tim, Tony, Travis, Trevor, Vance

Guia de Início Rápido

2 Cada jogador tem uma carta com uma vista única do quebra-cabeça. Os jogadores constroem juntos o quebra-cabeça a partir dessas vistas. Você pode falar o que quiser (menos a letra do quebra-cabeça), mas não pode mostrar sua carta para outras pessoas.

3 Algumas cartas são coloridas, mas você não pode ver a profundidade para saber o que está na frente.

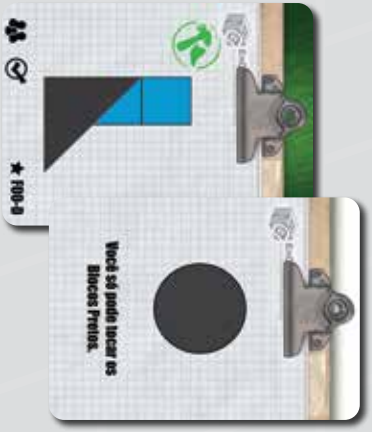
4 Algumas cartas têm profundidade, mas não têm cor, ou linhas entre os blocos.



1 Coloque o triângulo preto grande, o retângulo azul pequeno e o cubo azul pequeno nesta caixa, por exemplo. Isso representa um quebra-cabeça completo.

5 Cada carta mostra como fica o quebra-cabeça, de uma vista única. Você pode se deslocar para descobrir de onde é a sua vista.

6 Cartas de Restrição limitam as ações dos jogadores e devem ser seguidas durante toda a partida. Essas cartas não podem ser mostradas aos outros jogadores, mas os jogadores podem falar sobre elas.



7 (Opcional) As cartas de Falha Grave e Falha Pequena ficam viradas para cima e contêm as regras que devem ser seguidas por todos os jogadores.

8 Os jogadores ganham ao fazer uma votação e completar corretamente o quebra-cabeça antes do tempo acabar. Ou ao identificar o Traidor, se a partida for com a variante do Traidor Oculto.