



TEAM3™



Alex Cutler, Matt Fantastic

Componentes



10 Peças de Construção



Arquiteto



Supervisor



Construtor

3 Cartas de Papel



70 Cartas de Projetos



10 Cartas da Mini-Expansão Fusão da Mente



1 Stand plástico para carta

Visão Geral

TEAM3 é um jogo cooperativo para 3–6 jogadores (para a variante competitiva, veja o final deste manual). Apenas 3 jogadores jogam em uma rodada e trabalham juntos para construir a estrutura indicada na Carta de Projeto. Os jogadores têm papéis especiais baseados nas suas Cartas de Papéis e devem trabalhar cooperativamente, como um time, para conseguir completar o trabalho. Se eles forem bem-sucedidos na execução de Projetos em quantidade suficiente, eles vencem! Se falharem muitas vezes, eles perdem!

Como Jogar

Preparação da Partida

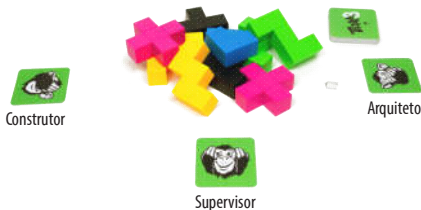
- O jogador inicial (aquele com os braços mais longos) pega a carta de Papel de Arquiteto. O próximo, à sua esquerda, pega a carta de Papel de Supervisor e o terceiro jogador a Carta de Papel de Construtor. Os jogadores devem usar as regras especiais das **Cartas de Papel** que receberem a cada rodada em que estiverem construindo.
- Escolha uma pilha de Projetos baseado na dificuldade com a qual esteja confortável: 1, 2, ou 3 Estrelas (1 Estrela — fácil, 2 Estrelas — médio, 3 Estrelas — difícil). Embaralhe a pilha e a coloque com a face para baixo no meio da mesa.

Regras também no



- Coloque todas as Peças de Construção no meio da área de jogo, ao alcance de todos os jogadores.
- Apenas 3 jogadores irão jogar em um dado momento, os outros estarão aguardando sua vez. A partida acontece em uma série de rodadas de **3 minutos** nas quais o seu time de 3 jogadores vai trabalhar nas **Cartas de Projetos**.

Nota: os jogadores vão precisar de um cronômetro de 3 minutos. Recomendamos usar um smartphone ou algo similar.



Cartas de Papéis

Cada **Carta de Papel** possui regras de comunicação e informa aos jogadores o seu papel especial durante uma rodada, como descrito abaixo:

Nota: jogadores sem uma Carta de Papel não podem se comunicar com aqueles com Cartas de Papéis ou conversar sobre a situação do jogo de modo que possa ajudá-los a completar o Projeto. Assista, sorria e divirta-se!



O Arquiteto

O Arquiteto **não pode falar** ou fazer qualquer som verbal e irá sacar a **Carta de Projeto**. Ele deve se comunicar apenas com **gestos**. Gestos incluem sinais de mão, expressões faciais, bater palmas e outras formas de comunicação não-verbais. O Arquiteto não pode apontar para nenhuma peça de construção na mesa. Se, por qualquer razão o Arquiteto falar, exceto para dizer que o Construtor foi bem-sucedido, a Carta de Projeto daquela rodada é considerada perdida.



O Supervisor

O Supervisor **observa** o Arquiteto, interpreta seus **gestos**, e **fala** ao Construtor. Não há restrições sobre o que o Supervisor pode dizer.



O Construtor

O Construtor joga com seus **olhos fechados** (ou tapados por uma venda). O Construtor deve ouvir o Supervisor e construir a estrutura.

Jogando uma Rodada

- No início de cada rodada, o **Arquiteto**, que não pode falar, irá sacar e olhar a **Carta de Projeto**. Assim que o **Arquiteto** tiver estudado o projeto brevemente, ele irá colocar a carta no **Stand** plástico. O Construtor e o Supervisor não podem ver a Carta de Projeto. O **Construtor**, então, irá fechar seus olhos.
- Nota: a base da carta é marcada por uma linha. A estrutura deve ser construída de modo perpendicular à mesa.*
- Embaralhe as peças de construção, de modo que o **Construtor**, que não pode ver, não saiba mais onde está cada peça. Coloque as peças embaralhadas de modo acessível, em frente ao **Construtor**.

- O **Arquiteto** inicia um cronômetro de 3 minutos e começa a rodada fazendo gestos para o **Supervisor**, que fala com o **Construtor**.
- Os jogadores terão 3 minutos para completar cada **Projeto**.
- Se os jogadores conseguirem completar um **Projeto** dentro de 3 minutos, isso é considerado um sucesso.



Coloque os **Projetos** finalizados com sucesso ao lado da área de jogo com a face para baixo.



Se o tempo se esgotar antes que os jogadores completem o **Projeto**, a rodada é tida como perdida. A carta é colocada com a face para cima ao lado da área de jogo.

- Se os jogadores ainda não tiverem vencido ou perdido a partida, proceda para uma nova **rodada de 3 minutos** (veja Vencendo ou Perdendo, abaixo). Deslize cada uma das **3 Cartas de Papéis** em sentido horário ao redor da mesa. **Cartas de Papéis** devem permanecer em ordem.

Vencendo e Perdendo

Para vencer, os jogadores devem completar uma quantidade de Projetos igual ao número de estrelas da pilha (Dificuldade ***. **.** ou *******) mais a quantidade jogadores.

Os jogadores perdem a partida se eles falharem em uma quantidade de Projetos igual a quantidade de jogadores!

*Exemplo: se 4 jogadores estão jogando com a pilha de 3 Estrelas (Difícil), eles devem ser bem-sucedidos em 7 Projetos para **vencer**, mas se falharem 4 vezes, **perdem!***



Mini-Expansão: FUSÃO DA MENTE

Em Fusão da Mente **cinco jogadores** jogam juntos para completar duas estruturas diferentes em 3 minutos. Joga-se com todas as regras básicas de TEAM3, exceto que há duas linhas de construção, **esquerda e direita**.

- Um jogador pega a carta de papel de **Construtor** e coloca as peças de construção em duas pilhas perto de suas mãos (esquerda e direita).
- Cada pilha deve ter 5 peças diferentes.
- **Ao invés** das cartas básicas de Projeto use as cartas de Fusão da Mente. Embaralhe-as e as coloque com a face para baixo.
- Nota: todas as cartas têm a mesma dificuldade em Fusão da Mente.*
- **Dois** jogadores serão os **Supervisores**, um para cada mão do Construtor (esquerda e direita).
- **Dois** jogadores serão os **Arquitetos**, um para cada mão do Construtor (esquerda e direita).

Quando todos estiverem prontos para começar, os **Arquitetos da Esquerda** e da **Direita** pegam, cada um, uma Carta de Projeto de Fusão da Mente e as olham brevemente, sem mostrar para ninguém. Quando ambos os **Arquitetos** estiverem prontos, inicia a partida. Todas as regras básicas de TEAM3 se aplicam, exceto:

- O **Construtor** pode usar apenas **uma mão** para construir cada uma das estruturas. Mão esquerda para a estrutura da esquerda, mão direita para a estrutura da direita.
- Cada um dos **Supervisores** observa os gestos alinhados de seus **Arquitetos** e os interpreta para o **Construtor**.
- Não há rodadas em Fusão da Mente. Se os jogadores conseguirem construir ambas as estruturas em 3 minutos, eles vencem.



TEAM3VS3

TEAM3VS3 é uma variante competitiva de **TEAM3** para 6 ou mais jogadores.

Os jogadores se dividem em dois times ímpares de modo que cada time tenha pelo menos 3 jogadores, e dividem as peças de modo que cada time tenha 5 peças de construção (uma de cada formato). Ambos os times irão, simultaneamente (não há cronômetro nesta variante) correr para completar a mesma **Carta de Projeto** de dificuldade 1. Assim que um time tiver completado a Carta de Projeto, a rodada termina. O primeiro time que for bem-sucedido 6 vezes, vence!

Onde assentar-se:

Assim que as **Cartas de Papel** tiverem sido passadas para a próxima rodada, ambos os **Arquitetos** devem assentar-se / postar-se próximos entre si (assim, ambos podem ver a **Carta de Projeto** ao mesmo tempo). Alternativamente, pode ser acordado que cada time complete uma carta de Projeto diferente, neste caso, não importa onde cada um assenta.

TEAM3 está disponível em duas versões diferentes: Green e Pink.

Estas versões possuem Cartas de Projeto **diferentes** e uma Mini-Expansão **diferente** cada (Fusão da Mente ou Tensão Dimensional).

Jogando com somente uma versão, permite a dois times competirem com Cartas de Projeto de dificuldade 1, ou um time em qualquer nível de dificuldade.

Porém, jogando com ambas as versões dá a vocês peças de construção e Cartas de Projeto suficientes para permitir jogar com:

- 4 times com Cartas de Projeto de dificuldade 1
- 2 times com Cartas de Projeto de qualquer dificuldade

É muito mais divertido com ambas as versões!



Créditos

Desenvolvimento do jogo: Reinis Butāns, Jānis Grunte, Jeffrey Norman Bourbeau, Egils Grasmanis | **Design gráfico e layout:** Andrejs Timofejevs, Kaspars Lācis, Oskars Veilands | **Revisão em inglês:** Jeffrey Norman Bourbeau, Vincent Salzillo | **Marketing:** Anna Peipiņa, Reins Grants | **Coordenação de produção:** Beatrise Rihtere, Inita Everse | **Vendas e Parcerias:** Amandine Bernhard | **Playtests:** Ralfs Alsiņš, Barduchi, Sanda Bērziņa, Artūrs Perepjolkins, Imants Prieditis, Edgars Zakis, Krišjānis Zviedrāns | **Agradecimentos especiais:** Brandon Parsons, Trish Loter, Emily Schmidt, Elm City Games, New Haven Game Makers Guild, John Cutler e Artie Rothenberg | **Tradução e layout:** Cristiano Cuty | **Revisão:** Kleber Bertazzo

BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

-  Alex Cutler, Matt Fantastic
-  Reinis Pētersons
-  Brain Games Publishing SIA

© 2019 Brain Games Publishing SIA



Conclave Editora

Rua Profa. Adelaide Bergo, 34
Juiz de Fora - MG
SAC: sac@conclaveweb.com.br
www.conclaveweb.com.br