

CONCEPT™

Concept em um minuto

Resumo do jogo

Em Concept, seu objetivo é adivinhar palavras por meio da associação de ícones. Um time de dois jogadores – sentados lado a lado – escolhe uma palavra ou expressão que os outros jogadores precisam adivinhar. Em conjunto, eles colocam peças com cuidado nos ícones disponíveis no tabuleiro. O primeiro jogador a descobrir a palavra ou expressão recebe 2 pontos de vitória, o time também recebe pontos, e o jogador que acabar com o maior número de pontos vence.

Exemplos:



Um líquido branco que pode ser comido ou bebido? Obviamente a resposta é leite.



Mas e se for um líquido vermelho em vez de branco? Talvez **ketchup**, ou **vinho tinto**.



Aqui estamos querendo um animal que está associado à água. Qual é a primeira coisa que vem à mente? Um **peixe**.

Concept contém mais coisas além de comida e animais. Se eu indicar para você:



Isto é uma **motosserra**, ou seja, uma ferramenta mecânica que corta madeira.

Concept não está limitado a simples palavras, pois também é possível adivinhar personalidades famosas:



Um homem das artes com uma orelha cortada? Adivinhou? **Vincent van Gogh**, é claro!!



Você pode ter percebido que, até aqui, usamos um peão e vários cubos sempre da mesma cor. Ao adicionar peões e cubos de cores diferentes, você pode adicionar subconceitos para explicitar o conceito principal a ser adivinhado.



Aqui estamos procurando adivinhar uma construção metálica localizada em um lugar ou país associado às cores azul, branca e vermelha (mas não um prédio que é azul, branco e vermelho). Parece que estamos em busca da **Torre Eiffel**.



Estamos querendo uma atividade ou um esporte que usa uma bola branca. Vamos acrescentar um subconceito para diminuir as possibilidades:



Hmm, essa atividade ou esporte também usa uma ferramenta cilíndrica e de madeira. Agora adicione outro subconceito:



O país em questão são os Estados Unidos, então estamos falando de **Beisebol!**

Observe que indicamos o conceito principal com o peão verde, e então acrescentamos um ou mais subconceitos para explicar o conceito principal.

Você pode encontrar mais exemplos ao **final** deste livro.

Conteúdo:

- 1 tabuleiro com ícones universais
- 5 conjuntos de peões e cubos:
 - 1 conjunto verde com o peão de conceito principal (o ponto de interrogação grande) e 10 cubos
 - 4 conjuntos (azul, vermelho, amarelo, e preto) consistindo de um peão de subconceito (o ponto de exclamação) e 8 cubos
- 110 Cartas de conceito, cada uma com 9 palavras/expressões em três categorias de dificuldade: Fácil, Difícil e Desafiador.
- Fichas Simples e Duplas que valem pontos de vitória (Simples valem 1 PV, enquanto Duplas valem 2 PV)
- 4 folhas de auxílio ao jogador
- 1 tigela para armazenamento



Regras do jogo

Preparação do jogo:

Coloque o tabuleiro com os ícones no centro da mesa, de modo que todos os jogadores possam vê-lo e alcançá-lo. Embaralhe as cartas de Conceito e coloque-as voltadas para baixo; em seguida, crie um banco com 12 fichas duplas de PV e outro com várias fichas Simples de PV. Coloque os peões e cubos na tigela: Eles são ferramentas valiosas para adivinhar as palavras!

Agora determine de alguma maneira os vizinhos à mesa que formarão o primeiro time.

Um turno do jogo:

O time compra uma carta de Conceito e escolhe uma palavra ou expressão para que os outros adivinhem. Nos primeiros jogos, recomendamos escolher uma palavra Fácil.

Observe que as palavras Desafiadoras exigem que todos os jogadores dominem o jogo.

Coloque primeiro o peão de conceito principal para representar a palavra a ser adivinhada; em seguida, coloque os cubos da mesma cor para especificar esse conceito principal. Por fim, se necessário, desenvolva subconceitos por meio de outros peões e cubos correspondentes (consulte os exemplos).



O primeiro jogador a descobrir a palavra ou expressão ganha 1 ficha Dupla (que vale 2 PVs), enquanto cada um dos membros do time que escolheu a palavra ganha 1 ficha Simples (que vale 1 PV). Em seguida, os dois jogadores seguintes em sentido horário pegam uma nova carta para escolher uma palavra que os demais devem adivinhar.

Esclarecimentos:

- Os demais jogadores podem tentar adivinhar quantas vezes quiserem.
- Os membros do time podem dizer “sim” quando os demais derem uma boa resposta ou estiverem seguindo uma linha de pensamento correta, mas não podem se comunicar de outra forma.
- A ordem em que os membros do time colocam cubos no tabuleiro pode ser importante. Não hesite em remover os cubos e reposicioná-los para enfatizar a ordem em que eles aparecem.
- Os membros do time devem conversar da forma mais discreta possível, pois eles podem não estar pensando da mesma forma no momento de dar as pistas!
- Os membros do time podem colocar os cubos da forma como preferirem. Eles NÃO precisam se alternar na colocação dos cubos.
- Os membros do time podem usar quantos peões e cubos desejarem para auxiliar os demais jogadores a adivinhar a palavra, mas eles devem cuidar para não confundirem os demais jogadores com muitas informações. Não há limites ou penalidades pelo número de peças utilizadas!
- Após um tempo, se ninguém adivinhar a palavra, os membros do time escolhem um terceiro jogador para ajudá-los. Se, apesar dessa nova ajuda, ninguém conseguir adivinhar, os jogadores abandonam a palavra e ninguém marca pontos no turno.
- As folhas de auxílio ao jogador contêm uma lista não exaustiva de significados para os ícones universais. Sinta-se livre para ler as descrições e descobrir a riqueza de significados possíveis.
- Se os demais jogadores ficarem sem ideias, os membros do time podem optar por limpar o tabuleiro e reiniciar o processo usando uma nova linha de pensamento.

Fim do jogo:

Quando as 12 fichas Duplas de PV forem distribuídas, o jogo acaba. O jogador ou os jogadores que tiverem o maior número de PVs vencem o jogo.

Observação do editor:

- Durante o longo procedimento de testes, acabamos por abandonar o sistema de pontos e jogamos apenas pelo prazer de dar pistas e adivinhar. Sinta-se à vontade para fazer o mesmo, pois o seu divertimento será o mesmo!
- No que diz respeito ao nível de dificuldade, optamos por não atribuir mais pontos para os que adivinham palavras nas categorias Difícil e Desafiadora. Se preferir, você pode recompensar esses níveis de dificuldade atribuindo 1 ou 2 PVs extras ao time e ao jogador que adivinhar a palavra.

Exemplos adicionais:

Concept é um jogo que pode ser personalizado. Use o material como achar melhor!
Todas as ideias, mesmo as mais malucas, podem funcionar – desde que os demais jogadores possam entendê-las.
Aqui estão mais alguns exemplos:



Um conflito e várias peças em homem? Isso significa guerra!



Um filme de ficção com dois homens de tamanhos diferentes? Ainda não descobriu?
Vamos acrescentar um subconceito:

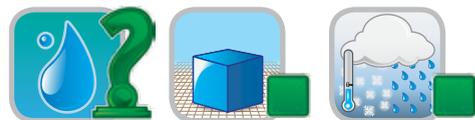


Ah, o filme é preto e branco. Deve ser **O Gordo e o Magro**.



Um animal grande que é velho ou existiu há muito tempo? Um **dinossauro**.

Os ícones universais têm vários significados similares, porém diferentes, que podem ser usados para bons resultados:



Um **cubo de gelo**, onde "frio" está sendo usado para representar a temperatura.



Aqui, "frio" está sendo usado para representar o inverno e a neve, dois elementos recorrentes no hemisfério norte durante o **Natal**, um feriado ou evento que frequentemente envolve brinquedos.



Este conjunto de pistas indica um **caracol**. Afinal, todos sabem que os caracóis são hermafroditas.



Estamos querendo um homem cujo trabalho envolve lutar. Um boxeador? Alguém do exército?
Vamos acrescentar um subconceito:



Reconhecemos a bandeira do Japão, mas ainda não temos ideia. Adicione outro subconceito.



Ah, é um lutador do passado: - um **samurai**!



E aí temos algum tipo de trabalho masculino. Dê mais uma pista.



Um animal grande, marrom e rápido faz parte do conceito, mas como?



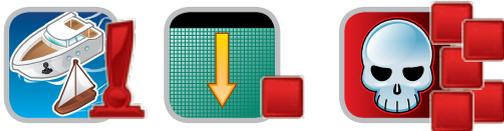
O homem está no topo ou acima ou mais alto que outro animal. Hmm...



O país em questão são os Estados Unidos, então é um **cowboy**!



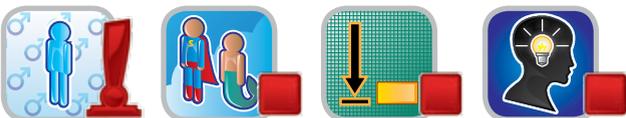
Provavelmente um ator ou diretor.



Um navio está descendo – está afundando e há muitos mortos. Tem de ser Titanic, então é **Leonardo DiCaprio!**



Sem dúvidas é uma história em quadrinhos. O que mais?



Um personagem masculino pequeno que é pensativo ou sábio.



Um personagem masculino largo, com roupas azuis e brancas.



Um animal doméstico pequeno e branco.



E os dois homens lutam contra italianos em um tempo remoto? No tempo dos romanos! **Asterix e Obelix!**



O que é uma bebida amarela em festas que faz sua cabeça girar? **Champagne!**

CRÉDITOS



Autores:

Alain Rivollet & Gaëtan Beaujannot



Desenvolvimento:

**“Os Belgas de Sombreiro”, também conhecidos como
Cédric Caumont & Thomas Provoost**



Diretor de Editoração Eletrônica:
Alexis Vanmeerbeek



Gerente de Produção:
Guillaume Pilon



Arte e Editoração Eletrônica:
Éric Azagury & Cédric Chevalier



Revisão das Regras:
Ann Pichot, Axel Koszo



Tradução:
Leonardo Zilio



Thiago Brito, Fernando Cabuto, Yuri F..., David Preti e Renato Sasdelli



Agradecimentos a :

**Yannick Mescam & Emilie Fleuret, Denise Stallings,
participantes do Belgoludique e do Gathering of Friends.**

A game from REPOS PRODUCTION published by SOMBREROS PRODUCTION
© Sombreros Production (2013) • All rights reserved.
Sombreros Production • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels • Belgium
www.rprod.com • +32 471 95 41 32



Importado e distribuído no Brasil por Ilhas Galapagos Comércio de Brinquedos, Artigos Recreativos e Jogos LTDA. CNPJ: 15.605.065/0001-38
Rua Augusto Perroni, 217 • São Francisco do Sul • contato@galapagosjogos.com.br



O material deste jogo usa certas marcas e nomes comerciais, registrados ou não, que são propriedade de seus respectivos proprietários. Este jogo e o uso deste material não são patrocinados, apoiados, comissionados ou aprovados pelos detentores dessas marcas, incluindo todos os direitos reservados. Este material pode ser usado apenas para divertimento pessoal e privado.