

CINCO, NÃO!

Uma recriação a partir do Jogo COLORIO de JACKY BONNET

NÚMERO DE JOGADORES

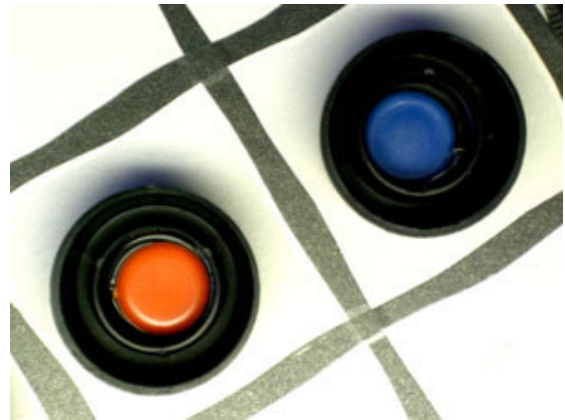
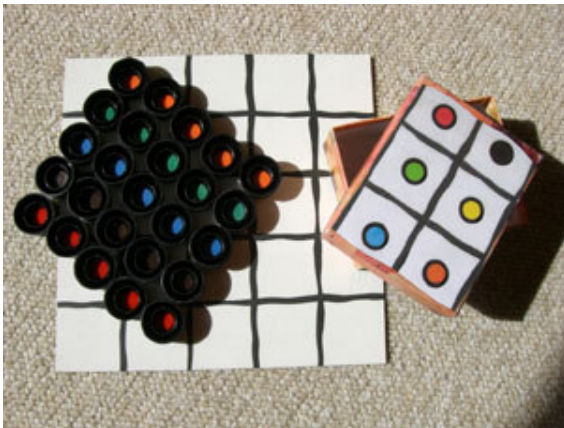
De 2 a 5 jogadores, a partir de 8 anos de idade.

DURAÇÃO DA PARTIDA

Em torno de 10 minutos.

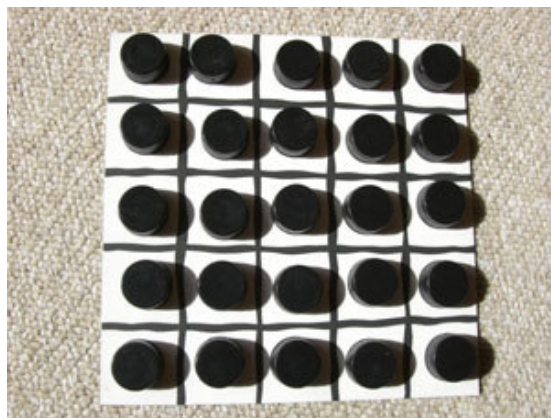
COMPONENTES DO JOGO

- Um tabuleiro com 25 casas (5 por 5)
- Vinte e cinco tampinhas de garrafas pretas, tendo no seu interior cores diferentes (5 azuis, 5 verdes, 5 vermelhas, 5 cor de laranja e 5 marrons)
- Um folheto com a regra do jogo



PREPARAÇÃO DO JOGO

No início da partida todas as tampinhas estão viradas para baixo, com as cores escondidas e a face preta virada para cima. Misturem bem as tampinhas e coloquem cada uma delas sobre uma das casas do tabuleiro, sem ver o lado de baixo.



OBJETIVO DO JOGO

O jogador deve evitar virar a quinta peça de uma mesma cor, isto lhe conferirá o título de perdedor da partida. Durante o jogo os participantes contam com duas aliadas: a memória e a estratégia.

DESENVOLVIMENTO DO JOGO

Cada jogador, na sua vez, deve executar **3 movimentos** com as tampinhas, um em seguida do outro. No primeiro movimento ele deve desvirar uma tampinha. Feito isto ele escolhe o segundo movimento :

- **Revira** a primeira tampinha e a coloca no tabuleiro com o **lado preto para cima** – e memorizar a cor encoberta ou
- **Desvira** a **segunda** tampinha.

Ele terá feito em ambos os casos 2 movimentos. O seu terceiro movimento poderá ser:

- **Revira** a segunda tampinha e a coloca no tabuleiro com o **lado preto para cima** – e memorizar a cor encoberta ou
- **Desvira** a **terceira** tampinha.

O movimento de **revirar uma tampinha** novamente, deixando-a **com o lado preto para cima só pode ser feito** quando o movimento anterior foi a virada desta mesma tampinha, pelo mesmo jogador.

Nunca são movimentadas **duas tampinhas ao mesmo tempo**.

Todo **movimento** de uma tampinha no jogo deve ser feito **às claras**, e visto por todos os jogadores.

VARIAÇÕES

O jogo pode ser jogado com regras mais parecidas com as do jogo original **COLORIO**, isto é:

- Cada jogador movimentava 3 tampinhas de cada vez
- A cada rodada, o jogador deverá manter pelo menos uma tampinha com a face colorida virada para cima.
- Manter 2 ou 3 tampinhas com as faces coloridas virada para cima é possível, mas deve ser evitado quando a partida estiver no início, porque este é, antes de tudo, um **jogo de memorização**.
- A **primeira tampinha** a ser mexida **não pode ser a última** tampinha revirada (face preta para cima) pelo jogador precedente. Ao contrário,

uma tampinha que acaba de ter o seu lado colorido virado para cima **pode ser imediatamente revirada**, ficando com o lado preto para cima, qualquer que seja o jogador.

FINAL DA PARTIDA

Considerando-se que cada jogador, na sua rodada, vira pelo menos uma tampinha com o lado colorido para cima, cada vez mais as cores estarão à mostra e algumas serão iguais. Então, a partir do momento em que 4 tampinhas da mesma cor são visíveis no jogo, o risco de perder torna-se concreto, real. Todo o trabalho de memorização feito desde o início da partida será agora útil para não desvirar a tampinha fatal que esconde a quinta peça de uma das cores. Assim, o jogador que a desvirar será o perdedor. Quando isto acontece, a partida termina e uma **nova partida** é iniciada.

A cada nova partida, as tampinhas com a face preta virada para cima são **misturadas** no tabuleiro.

Se o jogo tiver vários jogadores, muitas partidas serão necessárias **e o vencedor será aquele que perder o menor número de partidas.**



COLORIO

Um jogo de JACKY BONNET

COMPONENTES DO JOGO

COLORIO é um conjunto quadrado de 25 pinos de cores diferentes e cuidadosamente misturado para compor um jogo imutável durante cada partida. Cinco cores o compõem (azul, branco, vermelho,



verde e amarelo) e cada uma delas é representada por 5 pinos. No início da partida todos os pinos estão cobertos por tampinhas. O princípio do jogo se assenta de um lado sobre o movimento estratégico das tampinhas e, de outro, sobre a capacidade de cada um em memorizar as cores que se cobre ou ... se descobre.

PREPARAÇÃO DO JOGO

No início da partida todas as tampinhas estão viradas para baixo, com as cores escondidas e a face preta virada para cima. Misturem bem as tampinhas e coloquem cada uma delas sobre uma das casas do tabuleiro, sem ver o lado de baixo.

DURAÇÃO DA PARTIDA

Em torno de 10 minutos.

NÚMERO DE JOGADORES

De 2 a 5 jogadores, a partir de 8 anos de idade.

REGRA DO JOGO

Cada jogador, na sua rodada, deve movimentar 3 tampinhas diferentes, uma em seguida da outra. Assim, com 3 movimentos subseqüentes, ele retirará uma tampinha do tabuleiro para fazer aparecer um pino colorido. Com a tampinha na mão, o jogador escolherá entre duas possibilidades:

- **Tapar novamente** um pino já descoberto, desde que a cor que ele tape – e memorize – seja **diferente** da cor que ele acaba de destampar.
- **Retirar definitivamente** esta tampinha do jogo.

OBRIGAÇÕES

- A cada rodada, o jogador da vez deverá **retirar pelo menos uma tampinha** do jogo.
- Retirar **2 ou 3 tampinhas** do jogo é, portanto, **possível**, mas deve ser evitado quando a partida estiver no início, porque **COLORIO** é, antes de tudo, um **jogo de memorização**.
- A **primeira tampinha** a ser mexida **não pode ser a última** tampinha recolocada no jogo pelo jogador precedente. Ao contrário, um pino que acaba de ser **destampado pode ser imediatamente coberto** por uma outra tampinha, qualquer que seja o jogador.
- **Nunca** se movimenta **duas tampinhas ao mesmo tempo**.

- Todo **movimento** de uma tampinha no jogo deve ser feito **às claras**, e visto por todos os jogadores.

INÍCIO DA PARTIDA E DESENVOLVIMENTO DO JOGO

O tabuleiro é montado com as 25 tampinhas cobertas. O primeiro jogador tira uma tampinha e não tem outra opção senão excluí-la do jogo. Em seguida ele joga com a sua segunda tampinha e, se ele descobre uma cor idêntica à primeira já revelada, ele deve igualmente retirá-la do jogo. No caso contrário, ele recobre a primeira cor descoberta. Então, ele joga com sua terceira tampinha. **Depois de 3 tampinhas movimentadas, é a vez do jogador seguinte** jogar com as suas 3 e assim por diante.

OBJETIVO DO JOGO

Partindo-se do fato de que cada jogador, na sua rodada, retira no mínimo uma tampinha do jogo, cada vez mais os pinos estarão descobertos e, claro, alguns terão a mesma cor. Assim, o **primeiro jogador que fizer aparecer o quinto pino de uma mesma cor perde a partida.**

Então, a partir do momento em que 4 pinos da mesma cor são visíveis no jogo, o risco de perder torna-se concreto, real. Todo o trabalho de memorização feito desde o início da partida será agora útil para não destampar o pino fatal que esconde o quinto pino de uma das cores. Assim, o jogador que o destampar será o perdedor. Quando isto acontece, a partida termina e uma nova partida é iniciada.

Se **COLORIO** estiver sendo jogado por **vários jogadores, muitas partidas serão necessárias** e o vencedor será aquele que perder o menor número de partidas.

CONSELHO TÉCNICO

Todos os pinos estão dispostos de 5 em 5 sobre ripas. De uma partida para a outra as barras devem ser trocadas de lugar para modificar a disposição das cores e assim evitar eventuais associações.

CREATIONS JLT

Editeur, Diffuseur, Animateur

Chemin de AREGLE 40300 PEYREHORADE

FRANCE