



CONTEÚDO DO JOGO:

- 40 cartas-questão (desdobráveis);
- 44 cartas-traçado (baralho);
- 01 guia de instruções.

NÚMERO DE PESSOAS (é recomendada a formação de 2 a 4 times):

- De 2 a 4 pessoas, para times de 1 integrante;
- De 4 a 8 pessoas, para times de 2 integrantes;
- De 6 a 12 pessoas, para times de 3 integrantes;
- Não há impedimento para que os times sejam formados com números de participantes distintos.

COMEÇANDO O JOGO:

- Todas as cartas-traçado são embaralhadas e dispostas sobre a mesa e uma única carta-questão deve ser sorteada aleatoriamente para todos os times, por qualquer jogador;
- Esse jogador efetua a primeira desdobra da carta-questão sorteada para que todos os times possam ler a questão (texto e imagem);
- Cada time analisa a questão até que conclua secretamente quais Lugares Geométricos (cartas-traçado) solucionam o problema da carta-questão sorteada;
- Assim que todos os times declararem que já vislumbram a resposta, dá-se início à compra das cartas-traçado;
- Cada time compra uma carta-traçado por vez, em sentido horário, do monte onde estão todas essas cartas embaralhadas. As equipes manterão essas cartas em mãos enquanto não encontrarem as duas que supostamente resolvem a questão;
- O primeiro time que conseguir comprar as duas cartas que podem resolver o problema, grita "TATU!!!", que significa que fará uma APOSTA.

APOSTA:

- Nesse momento, a compra de cartas é interrompida e o time que fez a aposta apresenta para todos os jogadores as duas cartas que julgam resolver o problema, retiram a carta-questão da mesa e efetuam secretamente a segunda desdobra, a fim de conferir o gabarito;
- APOSTA CORRETA: Caso esse time tenha feito uma aposta **correta**, apresenta o gabarito aos demais jogadores e se declara vencedor da rodada, pegando a carta-questão para si;
- APOSTA INCORRETA: Caso esse time verifique que fez uma aposta **incorreta**, refaz a última desdobra, ocultando o gabarito e devolve a carta-questão à mesa para que a rodada continue. O time que fez a aposta incorreta está eliminado da rodada;
- Após uma aposta correta, todas as cartas as cartas-traçado são devolvidas ao monte e embaralhadas novamente, uma nova carta-

questão é sorteada e dá-se início a uma nova rodada.

- **OBSERVAÇÃO 1:** um time não pode ser declarado vencedor pelo simples fato de todos os demais terem sido excluídos. Em casos como esse, ainda que seja o único time restante na rodada, este só será declarado vencedor da rodada caso apresente oralmente a solução correta para a questão (sem a necessidade de portar as cartas-traçado).
- **OBSERVAÇÃO 2:** um time só poderá efetuar uma aposta quando encontrar as duas cartas que apresentam os traçados que resolvem a questão. Caso a solução de um problema se dê pela repetição de um mesmo LG, o time precisa encontrar duas cartas desse traçado. Por exemplo: a aposta para uma questão cuja solução está na interseção de duas circunferências, serão necessárias duas cartas desse traçado (na cor rosa) para que se possa fazer uma aposta.

• Vence o jogo o time que solucionar mais questões de Lugares Geométricos (LG).

CARTAS TROCA-TROCA:

- A carta troca-troca funciona como um CORINGA. Ela permite que seu portador solicite a um adversário uma carta-traçado que deseje. O adversário pode ser escolhido ao acaso;
- Em troca da carta desejada, o desafiante deve dar ao adversário outra carta-construção à sua escolha. A carta troca-troca volta para a mesa, devendo ser colocada no final do baralho de cartas-traçado;
- O time que foi desafiado a ceder uma carta ao adversário não pode efetuar uma troca com o mesmo time. Não são permitidas "destrocas".
- **IMPORTANTE:** a aposta não pode ser efetuada no ato da troca. É necessário que o time aguarde sua próxima vez de jogar para efetuar a aposta.

BLEFE e DESAFIO:

- **BLEFE:** no momento do troca-troca, o time que é instigado a entregar uma carta-traçado pode alegar que não a possui. Isso pode ser uma verdade ou uma mentira (**blefe**). Cabe ao portador da carta coringa acreditar ou não. Caso acredite na negativa do adversário, nada acontece e a rodada segue. Caso duvide, esse time pode fazer um desafio;
- **DESAFIO:** o time desafiado apresenta suas cartas-traçado ao desafiante. Caso sua negativa seja verdadeira, esse time fica com a carta troca-troca do desafiante. Caso sua negativa tenha sido um blefe, esse time entrega a carta solicitada ao desafiante e perde todas as demais cartas-traçado que possui em mãos.