

CÉREBRO ELETRÔNICO

MANUAL DO JOGO



1. Objetivo do Jogo

Você começa na base do cérebro, precisa caminhar pelo labirinto, **visitar os três processadores** (quadrados amarelo, azul e vermelho) e depois **voltar ao ponto de partida**. Quem conseguir fazer isso, termina o jogo.

2. Preparação

1. Coloque o tabuleiro no centro com os jogadores distribuídos em círculo em torno dele.
2. Embaralhe as cartas-perguntas e deixe o baralho virado para baixo.
3. Cada jogador escolhe uma peça e coloca no ponto inicial.

3. Como Jogar

Deve-se começar definindo o primeiro jogador que executará a dinâmica a seguir:

A. Andando pelo tabuleiro

Em cada ponto do caminho, o jogador pega uma carta-pergunta do monte.

B. Lendo e escolhendo

A carta-pergunta mostra uma situação com 2 ou 3 opções de resposta. O jogador lê e escolhe uma delas.

C. Revelando a cor

Depois da escolha, o jogador abre a aba da carta-pergunta para revelar qual cor corresponde à resposta: amarelo, azul ou vermelho.

D. Seguindo o caminho

O jogador anda até 3 pontos pelo labirinto por um caminho da cor revelada, buscando chegar aos processadores. A carta-pergunta fica com o jogador.

Se o jogador não chegou ao processador, o jogo segue com o próximo jogador no sentido horário.

4. Chegando aos Processadores

Existem três processadores no tabuleiro, representados por quadrados amarelo, azul ou vermelho. O jogador chega ao processador quando chega em qualquer uma das quatro arestas. É necessário passar pelos três processadores, não importando a ordem que o faça.

Quando o jogador chega a um deles:

1. Lê todas as alternativas daquela cor nas cartas-pergunta que juntou.
2. Escolhe uma carta-pergunta para debater com os outros jogadores.
O objetivo desse debate é compreender a alternativa do processador em que está, observando as vantagens e desvantagens dessa escolha, mesmo que não tenha sido essa a escolha do jogador no momento que retirou a carta.
3. Pega a carta-processador relativa a cor do processador em que está, comprovando que já passou por lá.
4. Devolve todas as cartas-pergunta que juntou até o momento e passa a vez para o próximo jogador.

Para sair do processador, o jogador pode escolher qualquer uma das quatro arestas.

5. Final do Jogo

O jogo termina quando o jogador:

1. Passou pelos três processadores.
2. Pegou as três cartas coloridas.
3. Voltou ao ponto inicial.

Quem fizer isso, completa o Cérebro Eletrônico. Depois desse momento o jogador deve continuar acompanhando o jogo e participar dos debates. O jogo só finaliza quando todos os jogadores voltarem ao ponto inicial com as três cartas-processador.