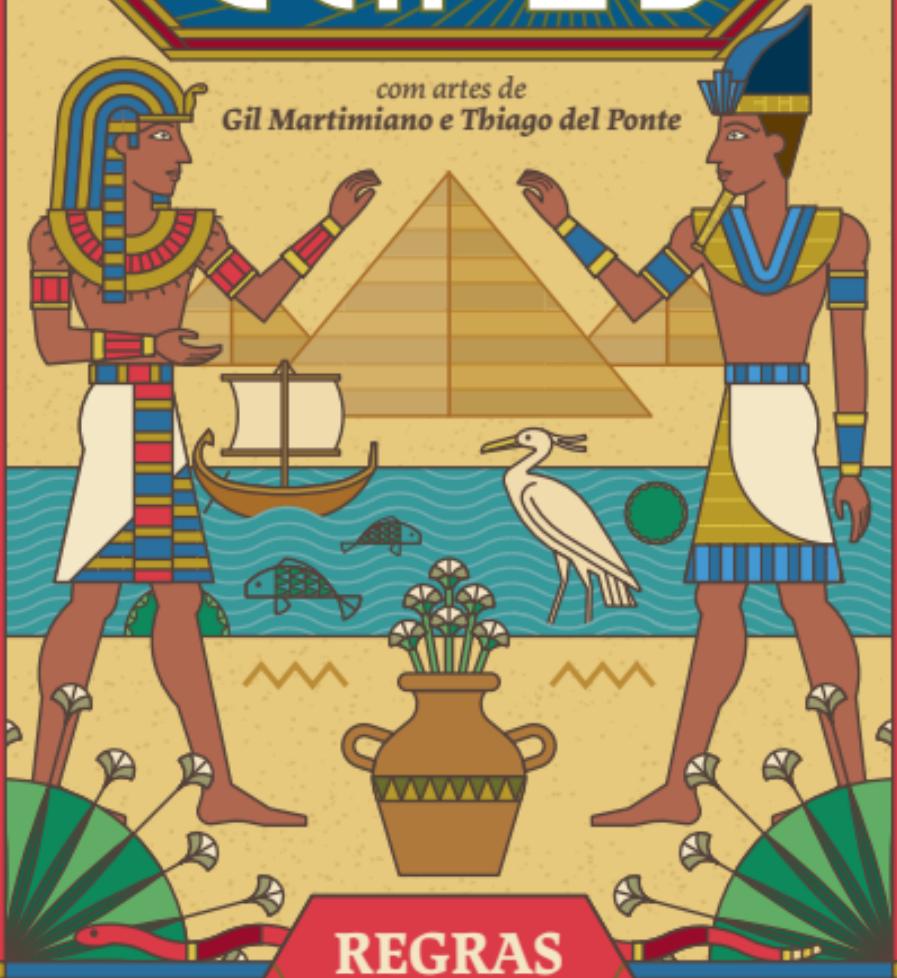


• REINER KNIZIA •

GLIFOS

com artes de
Gil Martimiano e Thiago del Ponte



REGRAS

INTRODUÇÃO

Desafie sua memória e revele segredos ancestrais ao combinar formas e cores dos hieróglifos esquecidos. Você consegue desvendar os símbolos ocultos e alcançar a sabedoria dos faraós?

PREPARAÇÃO



Misture as cartas e forme um baralho virado para baixo. Revele as seis primeiras cartas e enfileire-as viradas para cima.

Cada carta mostra um hieróglifo em uma cor. Há **seis hieróglifos** (olho, pássaro, jarro, barco, mão e cobra) e **quatro cores**

possíveis (azul, verde, amarelo e vermelho). Os jogadores devem memorizar os símbolos e cores (da parte superior) das cartas reveladas e depois virá-las para baixo. Definam por quanto tempo as cartas ficarão abertas para memorização. Sugerimos 10 a 20 segundos.

COMO JOGAR

O jogador mais novo começa e o jogo segue em sentido horário. Em sua vez, faça o seguinte:

1 **Revele uma carta:** revele uma carta do baralho e coloque-a virada para cima ao lado do baralho. **Ignore o símbolo mostrado na parte de cima da carta.** O número na parte de baixo daquela carta indica uma **posição** na fileira de cartas da mesa **A**. Dependendo da carta, a parte de baixo indica se você deve se lembrar do **símbolo** (hieróglifo) **B** ou da **cor** **C** da carta que está na posição indicada.

2 Anuncie sua resposta: diga qual a cor ou símbolo (conforme o solicitado pela carta aberta) você acha que está naquela posição na fileira.

3 Verifique sua resposta: pegue a carta naquela posição indicada e olhe-a, mas não revele a carta aos demais jogadores.

Se sua resposta foi correta, revele a carta para todos e fique com ela para você. Forme uma pilha com as cartas que ganhou viradas para baixo à sua frente.



1



Se sua resposta foi incorreta, os próximos jogadores, em sentido horário (começando pelo próximo jogador depois de você) também poderão tentar responder. **Se algum dos outros jogadores** acertar a resposta, revele a carta para todos e entregue-a ao jogador que acertou. **Se ninguém acertar**, devolva a carta para a caixa do jogo.



Exemplo: Maria revelou uma carta do baralho **1** e deve lembrar qual é o **símbolo B** da carta de **posição 5 A** na fileira de cartas na mesa **2**. Maria anuncia sua resposta: um jarro! Ela então pega a carta **3** e, ao verificar que é a resposta correta, fica com a carta.

Ao final da sua vez, preencha a posição vazia na fileira com a carta que você abriu ao lado do baralho. Dê alguns segundos para os jogadores memorizarem a carta e vire-a para baixo. Agora é a vez do próximo jogador.



FINAL DO JOGO

A partida termina quando o baralho tiver se esgotado e não for possível repor cartas na fileira. O jogador que ganhou mais cartas é o vencedor.

JOGO COOPERATIVO

(OU JOGO SOLITÁRIO)

Você pode jogar Glifos no **Modo Cooperativo** ou no **Modo Solitário**. Em ambos os modos o objetivo será lembrar da maior quantidade possível de cartas!

Utilize as mesmas regras, mas no modo cooperativo, para cada nova carta revelada **1**, o grupo discute até decidir a resposta final, anunciar **2** e verificar o resultado **3**. **Se a resposta estiver correta**, o grupo ganha a carta. **Se a resposta estiver incorreta**, a carta é devolvida para a caixa.

Depois de jogarem algumas vezes, partam para o **desafio final**: não errar nenhuma das cartas!

Se optar pelo modo solitário, utilize as mesmas regras, tomando as decisões e enfrentando o **desafio final** sozinho!

CRÉDITOS

Tradução: Gabriel C. Schweitzer

Revisão: Romir G. E. Paulino, Lucas

Andrade, Gustavo Lopes e Eduardo Cella

Edição e Produção: Eduardo Cella

Projeto Gráfico: Gil Martimiano



© 2024 Dr. Reiner Knizia.
Todos os direitos reservados.

© 2024 PaperGames. Todos
os direitos reservados.

PAPERGAMES

Para mais jogos, informações adicionais,
manuais ou suporte, visite nosso site:
www.papergames.com.br

Nenhuma parte deste produto pode ser
reproduzida sem permissão prévia. Regras v1.0