

EN Goal: The first player to discard all the cards in their hand wins each round;

The player who reaches 500 points first wins the game.

• Game set-up:

- The cards are shuffled and 7 cards are dealt per player;
- Place the remaining deck on the table;
- The top card is removed and placed face up so everyone can see the value.
- If the "2" card comes out at the beginning, it goes back to the deck and a new one is drawn.

• How to play:

- The player with the closest age to 15 years starts; on the table is the card face up, with a certain value: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 or 9.
- The player must select, from his hand, a set of up to 3 cards that, added to the value of the card on the table, will result in a multiple of 5 (5, 10, 15, 20, 25, 30, 35...);

• **Example:** On the table there is a card with a value of 4. From his hand, the player selects cards 3, 5 and 8, which added together result in 20. Being this a multiple of 5, the player scores 20 points

$$4 + 3 + 5 + 8 = 20 \text{ pts}$$

• **IMPORTANT:** If the last card discarded and therefore on top of the discard pile is blue **DOUBLE**, the player scores double (40 pts).

- The player marks the score on the table provided by filling in the respective squares. ☐ 5pts ☒ 10pts
- If you don't get a 5 or a multiple, take a card from the deck you add to your hand and pass the turn to the next player;
- Then the player to his left repeats the procedure, taking into account the value and color of the card on top of the pile.

The procedure is repeated until one of the players runs out of cards in his hand.

• Special card "2":

- This card is worth any value (from 1 to 9);



- **THE LAST CARD** that each player discards and that remains on top of the pile is relevant for the next player:



• it's color defines a penalty:

- > If the top card is **GREEN** or **BLUE**, the player makes his move without penalty;
- > If the top card is **RED**, if the player cannot add a result that is a multiple of 5, he collects from the deck the number of cards defined by the value of the card;
- > If the top card is **YELLOW**, the turn skips the number of players defined by the value of the card (you can go around the group of players several times and even return to the player who placed it);

4 =

- If the **TOP CARD** is placed with a 90° rotation with respect to the discard pile, it causes a reversal of the direction of the game. Each player can only do this once per round.



- If the top card is "2". Its value is the one assigned by the player who threw it.

• Score at the end of each round:

- The first player to run out of cards in his hand is considered the winner of the round
- Then, the remaining players add up all the points of the cards remaining in their hand and the result is rounded to the nearest multiple of 5. The "2" cards don't score;
- **EXAMPLE:** The sum of the opponents' cards is 34 points and corresponds to 35 points in favor of the winner. This player starts the next round.

• END OF THE GAME:

- The player who first fills his table wins, which is equivalent to 500 points.



A brain active card game.
Jogo de cartas ativador de cérebros.
Juego de cartas estimulador de cerebros.

www.creativetoys.pt



WARNING: CHOKING HAZARD - Not suitable for children under 36 months due to small parts. Colours and styles may vary from those shown on the packaging. We suggest that you keep the packaging as it contains important information. Please remove all packaging attachments, and any other components which are not part of the toy, before giving this product to a child. Read and keep for future reference.

Atenção: PERIGO DE ASFIXIA - Não adequado para crianças com idade inferior a 36 meses devido a ter peças pequenas. As cores e os modelos podem variar dos apresentados na embalagem. Sugere-se que se conserve a embalagem uma vez que contém informação importante. Por favor, remover todos os componentes da embalagem e qualquer outro componente que não faça parte do brinquedo, antes de entregar o produto a uma criança. Ler e conservar para referência futura.

Advertencia: PELIGRO DE ASFIXIA - No apto para niños menores de 36 meses ya que contiene piezas pequeñas que podrían ser ingeridas y/o inhaladas. Le sugerimos que guarde el empaque ya que contiene información importante. Los colores y diseños pueden variar con respecto a la caja. Retire todos los elementos del empaque y cualquier otro componente que no forme parte del juguete antes de entregar el producto al niño. Leer y guardar para futuras consultas.

PT **Objetivo:** O primeiro jogador a descartar todas as cartas da sua mão, vence a ronda;
O jogador que primeiro chegar aos 500 pontos no conjunto de várias rondas de jogo, vence a partida.

• Preparação do jogo:

- Baralham-se as cartas e distribui-se 7 cartas por jogador;
- Coloca-se o restante baralho sobre a mesa;
- Retira-se a carta do topo e coloca-se ao lado virada para cima para que todos vejam o valor.
- Se no início sair a carta "?", esta volta ao baralho e tira-se uma nova.

• Como jogar:

- Começa o jogador com a idade mais próxima de 15 anos;
- Sobre a mesa está a carta de face virada para cima, com um determinado valor: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ou 9.
- O jogador terá de selecionar, da sua mão, um conjunto de até 3 cartas que somadas ao valor da carta sobre a mesa, dê como resultado um múltiplo de 5 (5, 10, 15, 20, 25, 30, 35...);

• **Exemplo:** Sobre a mesa está uma carta de valor 4. Da sua mão o jogador seleciona as cartas 3, 5 e 8, que, somadas, perfazem o resultado de 20. Sendo este um número múltiplo de 5, o jogador pontua 20 pontos.

$$4 + 3 + 5 + 8 = 20 \text{ pts}$$

• **IMPORTANTE:** Se e só se a última carta descartada e que, por isso, fica no topo da pilha de descarte for azul DOBLE, o jogador pontua em dobro (40pts).

- O jogador marca a pontuação na tabela fornecida, preenchendo os quadrados respetivos.
- Caso não consiga uma soma 5 ou múltiplo, tira uma carta do baralho e passa a vez ao jogador seguinte;
- Depois, o jogador à sua esquerda repete o procedimento, tendo em conta o valor e a cor da carta no topo da pilha.

O procedimento repete-se até um dos jogadores ficar sem cartas na mão.

• Carta especial "?":

- Esta carta vale por qualquer valor (de 1 a 9);



- A ÚLTIMA CARTA DO CONJUNTO que cada jogador descarta é relevante para o jogador seguinte:



• A sua cor define uma penalização:

- > Se a carta de topo for VERDE ou AZUL, o jogador faz a sua jogada sem penalizações;
- > Se a carta de topo for VERMELHA, o jogador se não conseguir fazer uma soma de resultado múltiplo de 5, recolhe do baralho, o número de cartas definido pelo valor da carta;
- > Se a carta de topo for AMARELA, a vez salta o número de jogadores definido pelo valor da carta (pode dar várias voltas ao grupo de jogadores e até voltar ao jogador que a colocou);

$$4 = \text{4 jogadores}$$

• Se a CARTA DE TOPO for colocada com uma rotação de 90° relativamente à pilha de descarte, provoca uma inversão do sentido do jogo. Cada jogador só o pode fazer uma vez por ronda.



- Se a CARTA DE TOPO for "?", o seu valor é o atribuído pelo jogador que a lançou.

• Pontuar no fim de cada ronda:

- O primeiro jogador a ficar sem cartas na mão é considerado o vencedor da ronda;
- Depois os restantes jogadores somam todos os pontos das cartas que restam nas suas mãos e o resultado arredonda-se pelo múltiplo de 5 mais próximo. As cartas "?" não pontuam;
- **EXEMPLO:** A soma das cartas dos adversários é 34 pontos e corresponde a 35 pontos a favor do vencedor. Este jogador inicia a ronda seguinte;
- **Fim do jogo:**
- Vence o jogador que primeiro preencher a sua tabela, que equivale a 500 pontos.

ES **Objetivo:** El primer jugador en conseguir descartarse de todas las cartas de su mano, gana la ronda;
El jugador que llegue primero a 500 puntos en el conjunto de varias rondas, gana el juego.

• Preparación del juego:

- Se barajan las cartas y se reparten 7 cartas por jugador;
- Coloque el mazo restante sobre la mesa;
- La carta superior se retira y se coloca boca arriba para que todos puedan ver el valor.
- Si al principio sale la carta "?", se vuelve a la baraja y se saca una nueva.

• Como jugar:

- Empieza el jugador con la edad más cercana a los 15 años; sobre la mesa está la carta boca arriba, con un valor determinado: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 o 9.
- El jugador deberá seleccionar, de su mano, un conjunto de hasta 3 cartas que, sumadas al valor de la carta sobre la mesa, dará como resultado un múltiplo de 5 (5, 10, 15, 20, 25, 30, 35...);
- **Exemplo:** Sobre la mesa hay una carta de valor 4. De su mano, el jugador selecciona las cartas 3, 5 y 8, que sumadas dan como resultado 20. Siendo este un múltiplo de 5, el jugador anota 20 puntos

$$4 + 3 + 5 + 8 = 20 \text{ pts}$$

• **IMPORTANTE:** Si y sólo si la última carta descartada y, por lo tanto, en la parte superior de la pila de descarte es azul DOBLE, el jugador anota el doble (40 puntos).

- El jugador anota la puntuación en los marcadores incluidos, completando los respectivos cuadrados.
- Si no obtienes un 5 o un múltiplo, coje una carta del mazo y pasa el turno al siguiente jugador;
- Después, el jugador a su izquierda repite el procedimiento, teniendo en cuenta el valor y el color de la última carta boca arriba.

El procedimiento se repite hasta que uno de los jugadores se queda sin cartas en su mano.

• Carta especial "?":

- Esta carta vale cualquier valor (de 1 al 9);



- LA ÚLTIMA CARTA que cada jugador descarta y que queda encima del montón es relevante para el siguiente jugador:



• Su color define una penalización:

- > Si la carta superior es VERDE o AZUL, el jugador realiza su jugada sin penalización;
- > Si la carta superior es ROJA, si el jugador no puede sumar un resultado múltiplo de 5, recoge del mazo, el número de cartas definido por el valor de la carta;
- > Si la carta superior es AMARILLA, el turno salta el número de jugadores definido por el valor de la carta (puedes dar varias vueltas al grupo de jugadores e incluso volver al jugador que la colocó);

$$4 = \text{4 jugadores}$$

- Si la carta superior se coloca con una rotación de 90° con respecto a la pila de descarte, provoca una inversión del sentido de juego. Cada jugador solo puede hacer esto una vez por ronda.
- Si la carta superior es "?", su valor es el asignado por el jugador que lo lanzó.

• Puntuación al final de cada ronda:

- El primer jugador que se quede sin cartas en su mano se considera ganador de la ronda;
- Después, los jugadores restantes suman todos los puntos de las cartas que les quedan en la mano y el resultado se redondea al múltiplo de 5 más cercano. Las cartas "?" no puntúan;
- **EJEMPLO:** La suma de las cartas de los oponentes es de 34 puntos y corresponde a 35 puntos a favor del ganador. Este jugador comienza la siguiente ronda.
- **Final del juego:**
- Gana el jugador que primero complete su puntuación, lo que equivale a 500 puntos.