

próxima do número-alvo, seja para mais ou para menos, é o vencedor da rodada.

2 5 25

2 3 4 2 8 3 3 2 9 5

$(2+3) \times 4 + 8 - 2 - 1 = 25$  ✓  $3 + 3 \times 2 + 9 + 5 = 23$  ✗

5. Os jogadores devolvem suas cartas e as duas cartas que criaram o número-alvo para o monte, que deverá ser embaralhado. Coloque a ampulheta e o em seus devidos lugares, ao lado do monte. Então, inicie uma nova rodada, com cada jogador recebendo 5 cartas.

**Dica:** pode ser apenas um jogador que irá dar as 5 cartas para todos os jogadores e virar as 2 cartas que gerarão o número-alvo, mas é legal que a cada rodada mude, com o próximo sendo o que estiver sentado à esquerda do anterior!

6

**Fim de Jogo:** No final de qualquer rodada, caso um jogador tenha obtido a terceira vitória o jogo se encerra e este jogador ganha a partida.

**Regra de Desempate:** Caso dois ou mais jogadores obtenham o resultado igual e mais próximo do número-alvo, se um deles tiver o , este será o vencedor da rodada. Senão, ninguém vence. Siga para a próxima rodada.

**Regra especial** para 4 e 5 jogadores: se os empatados não possuírem o , todos os empatados vencem. Caso mais de um jogador obtenha a 3ª vitória por esse motivo, jogue uma última rodada com apenas eles. Se ainda assim empatar, o vencedor será o detentor do . Se ainda assim ocorrer empate, os jogadores empatados ganham a partida.

**Jogo Avançado:** Ao invés de 5, os jogadores receberão 6 cartas. Ao fazer a operação, continuarão utilizando 5 cartas, não utilizando a carta menos interessante. Os jogadores poderão utilizar apenas 2 marcadores do tipo amarelo e 2 do tipo laranja para realizar suas operações. Boa sorte!

7

## Componentes

36 cartas enumeradas



1 ampulheta



30 marcadores amarelos



20 marcadores laranja



10 marcadores azuis



1 marcador verde



01 manual regras



01 manual professor



**Autores:**

Maik Lebarck Caliarí

Carlos Silvestre Oliosia Pariz

**Projeto Gráfico:**

Augusto César Medeiros Diniz

**Educa Meeple**

Rua da Colina, 06

Vila Independência

Cariacica - ES

CNPJ: 37.650.774/0001-78

PRODUTO PRODUZIDO  
NO BRASIL



# Al-Jabur!

MANUAL DE REGRAS

**Objetivo do Jogo:** Al-Jabr! é um jogo competitivo para 2 a 5 jogadores. Durante uma rodada, cada jogador tentará alcançar um número-alvo que será escolhido aleatoriamente. O jogador que mais se aproximar do número-alvo ganha a rodada. O jogo termina quando um jogador ganhar 3 rodadas, tornando-se o vencedor da partida.

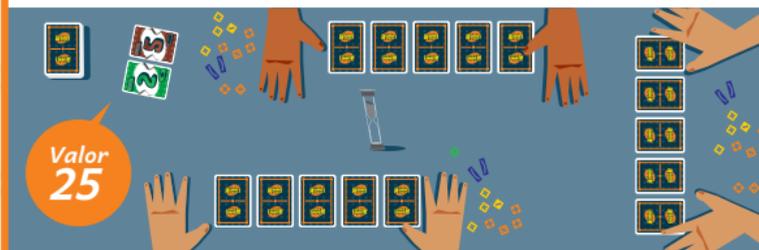
**Preparação:**

1. Embaralhe as 36 cartas de número e coloque o monte no centro da mesa. Ao lado do monte, coloque a ampulheta e o marcador  $\diamond 1$ .
2. Cada jogador recebe 3  $\oplus$ , 3  $\ominus$ , 2  $\otimes$ , 2  $\oslash$  e 2  $\lrcorner$ . Retorne à caixa os marcadores que sobraem.

**O decorrer do jogo:** Al-Jabr é jogado em rodadas. Uma rodada possui etapas distintas, e termina com um dos jogadores sendo vitorioso ou em empate. As rodadas se repetirão até um jogador ser vitorioso em 3 delas, encerrando a partida.

2

**Etapas da Rodada:** Cada jogador receberá 5 cartas do monte de cartas, mantendo-as em sua mão. Em seguida, revele do monte duas cartas e as coloque no centro da mesa, uma do lado da outra. As cartas representarão dezena e unidade, e o número formado é considerado o número-alvo.



**Dica:** é bom os jogadores se posicionarem na mesa de forma que fique fácil a leitura do número-alvo!

2. Ao mesmo tempo, os jogadores revelarão em sua frente suas cartas e, através de equações matemáticas, tentarão alcançar o número-alvo ou o valor mais próximo que conseguirem. Todas as 5 cartas precisam ser utilizadas, em qualquer ordem, e cada carta é considerada uma unidade. Para alcançar o número-alvo, os

3

jogadores utilizarão os marcadores que simbolizam as operações matemáticas, colocando-os entre as cartas. Cada jogador possui uma quantidade limitada de marcadores, portanto utilize-os com sabedoria!

3. A qualquer momento, um jogador que esteja satisfeito com sua operação matemática pode gritar a palavra “Al-Jabr!”. Ao fazer isso, ele não pode mais mexer nas peças à sua frente, recebe o  $\diamond 1$  e vira a ampulheta. A partir de agora, os outros jogadores precisam finalizar suas equações antes da ampulheta acabar. Caso um jogador não tenha uma operação válida até o final da ampulheta, considere o resultado dele como zero.



4

**Operação válida:** uma operação válida é quando um jogador tiver, à sua frente, todas as 5 cartas com um  $\oplus$ ,  $\ominus$ ,  $\otimes$  ou  $\oslash$  entre cada carta, e nenhum ou os dois  $\lrcorner$  também entre as cartas, formando uma operação matemática que faça sentido. Se um jogador não tiver colocado um marcador entre cada carta ou tenha apenas um  $\lrcorner$  em uso, a operação não será válida.



4. Cada jogador resolve sua operação, confirmando seu resultado. O jogador com o  $\diamond 1$  pode acrescentar 1, reduzir 1 ou aceitar seu resultado como está. O jogador com a pontuação mais

5