

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.

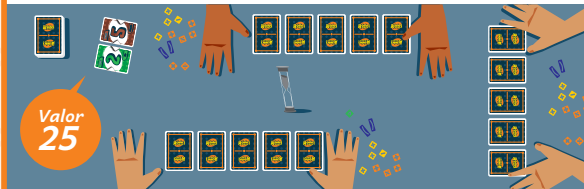
**Preparação:**

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 .
2. Cada jogador recebe 3 , 3 , 2 , 2  e 2 . 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  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 , ,  ou  entre cada carta, e nenhum ou os dois  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  em uso, a operação não será válida.



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

5