

Visão Geral

“ito” é um jogo de cartas cooperativo onde você precisa conectar os números da sua mão com dicas relacionadas a um tema compartilhado, tentando organizar as cartas na mesa em ordem numérica. Para comparar as dicas, você vai precisar debater com os outros jogadores.

Será que você consegue sacar as intenções dos seus amigos enquanto curte a troca de ideias e a percepção de valores?

Um party game empolgante e inteligente!

Conteúdo



Preparação



- 1 Cada jogador escolhe uma cor e pega as **duas cartas** da cor correspondente. O restante volta para a caixa.
- 2 Embaralhe as **cartas de número** para criar uma pilha.
- 3 Cada jogador **compra uma carta da pilha** e a mantém consigo, sem mostrar aos outros jogadores.
- 4 Posicione a **folha de temas** e a **carta marcadora de tema** sobre a mesa.
- 5 Coloque a **carta "zero"** no centro da mesa, entre os jogadores.

Como jogar

ito é um jogo cooperativo. Por isso, todos os jogadores vão precisar trabalhar juntos para **colocar as cartas de suas mãos em ordem numérica**. Se conseguirem fazer isso corretamente, todos ganham!

1

Compre e mostre a carta do topo da pilha. Na folha de temas, veja qual área corresponde ao número da carta e decidam em conjunto qual dos temas será usado nessa rodada.

Coloque a carta marcadora de tema ao lado, indicando qual foi o escolhido.



2

Cada jogador deve dar um exemplo relacionado ao tema escolhido que dê pistas sobre o número da carta que tem em sua mão. Isso pode ser feito de forma espontânea entre os jogadores, sem a necessidade de seguir uma ordem de turno.

Você não pode citar números, valores ou quantidades na sua dica - e, claro, você não pode mostrar a sua carta nem revelar o seu valor!

3

Os jogadores precisam organizar suas cartas em **uma linha numérica crescente, com o verso para cima, começando da carta "zero" (número menor) e seguindo em ordem crescente, até o número maior**.

Quando você jogar sua carta na linha, coloque abaixo dela uma carta da sua cor para indicar que ela é sua.



4

Quando todos concordarem com a ordem das cartas, a fase de resolução começa. Começando com a carta mais próxima do 0, revele cada carta, uma por uma.

Se todas as cartas estiverem na ordem numérica correta, da menor para a maior, vocês venceram!



Exemplo usando o tema "Tamanho de animais":

100 enorme

A baleia mais forte do grupo

Um filhote de baleia

Uma pessoa mais alta que o normal, que se destacaria entre uma multidão de pessoas na rua.

Um cachorrinho recém-nascido.

1 pequeno

Regras e dicas para a conversação:

- Todas as dicas de jogadores são pessoais e subjetivas (e está tudo bem).
- Vocês podem usar qualificadores. (por exemplo: "muito", ou "pouco mais").
- A ordem das cartas pode ser trocada livremente, quantas vezes vocês quiserem, até o início da fase de resolução.
- Vocês podem mudar suas dicas a qualquer momento e quantas vezes quiserem.
- Se você achar que não tem uma dica boa, pode pedir ajuda para os outros jogadores.

Modo Desafiador!

Se vocês ganharem o jogo, é hora de deixar ele ainda mais desafiador. Retorne as cartas de jogadores para os seus donos e embaralhe as cartas de número de volta na pilha.

Faça a preparação novamente para um novo jogo, mas dessa vez um jogador irá receber duas cartas de número em vez de uma. Esse jogador terá que pensar em duas dicas relacionadas aos números.

Se vocês ganharem novamente, continue adicionando uma nova carta para um jogador diferente a cada nova partida. Quantas vezes vocês conseguem vencer em sequência?

Se vocês ganharem quando todos os jogadores tiverem duas cartas na mão, é hora de ir para o Modo Extremo! Continue adicionando novas cartas, uma por vez, mas não utilize as cartas coloridas dos jogadores. No Modo Extremo vocês precisam tomar muito cuidado para saber qual carta cada participante jogou e onde!

