



uma chave "Phillips" (não inclusa).

#### INFORMAÇÕES SOBRE PILHAS:

- As pilhas e baterias não devem ser recarregadas.
- Diferentes tipos de pilhas e baterias novas e usadas não devem ser misturadas.
- Só devem ser usadas pilhas e baterias do tipo recomendado ou um similar.
- As pilhas e baterias devem ser colocadas respeitando as polaridades.
- As pilhas e baterias descarregadas devem ser retiradas do brinquedo.
- Os terminais de uma pilha ou bateria não devem ser colocados em curto-circuito.
- Não jogue as pilhas e baterias no fogo.
- Quando for ficar muito tempo sem brincar, retire as pilhas e baterias do compartimento.

#### MEDIDAS DE SEGURANÇA:

Guarde as instruções em um lugar de fácil acesso para referências futuras. Por favor siga as informações abaixo para evitar danos:

- Deixe o brinquedo em um lugar seco.
- Mantenha o brinquedo longe da luz do sol e fontes de calor.
- Não desmonte o brinquedo de nenhuma forma.
- Mantenha o brinquedo sempre limpo.



VISITE NOSSO SITE: [WWW.ESTRELA.COM.BR](http://WWW.ESTRELA.COM.BR)

# PENSA RÁPIDO



## DICA AOS ADULTOS: LEIA AS INSTRUÇÕES A SEGUIR COM ATENÇÃO E – AO MESMO TEMPO – VÁ JOGANDO COM A CRIANÇA

Para 2 a 10 jogadores a partir de 8 anos de idade.  
Um jogo dura mais ou menos 10 minutos.

**Contém:** 1 professor (brinquedo), 20 'zeros', 3 pilhas AAA e 1 manual de instruções.

### PREPARAÇÃO

1. Um botão ON/OFF está situado na parte de trás do jogo. Para começar, coloque o botão na posição ON. Para desligar, posicione o botão em OFF.
2. Coloque os zeros na mesa, perto do professor.

### BOAS NOTÍCIAS!

A boa notícia é que o Pensa Rápido é um jogo que os jogadores podem começar a jogar sem nem mesmo ler as regras! Isso mesmo! Criamos um jogo mestre que faz tudo: explica as regras, faz comentários durante o jogo, diz os tópicos, etc.  
De qualquer forma, não deixe de olhar mais abaixo as **DICAS** para descobrir algumas coisas que o jogo não te contará.

### REGRAS

O Professor Pensa Rápido sabe tudo sobre tudo. Para falar a verdade, ele até se acha um pouco! Ele irá desafiar os jogadores para verem se eles são tão bons quanto ele.

No início do jogo, o Professor irá anunciar uma categoria. Por exemplo: "um animal preto e branco", "um seriado de televisão" ou "algo que você pode ver no céu"... O jogador que começar a partida deverá dizer algo que se relaciona com a categoria. Por exemplo, se a categoria for "algo que você pode ver no céu", o jogador deve responder coisas como "pássaro", "avião", "nuvens", "estrelas", e assim por diante. O Professor irá te dizer quem começa.

Quando o primeiro jogador tiver uma resposta, ele deve dizer a resposta em voz alta e apertar a cabeça do Professor. Em seguida será o jogador a sua esquerda. Ele deve fazer a mesma coisa. O jogo segue dessa maneira até o Professor decidir que a rodada acabou. Quando isso acontecer, o jogador que ia responder em seguida, mas não respondeu, perde a rodada. O Professor lhe dá um zero e todos vão para a próxima rodada.

O Professor é imprevisível. Ele pode decidir mudar as regras no meio do jogo. Por exemplo, ele pode pedir para um jogador dar duas respostas em vez de uma. Na verdade, o Professor faz o que ele quer e tudo pode acontecer. Mas não se preocupe, pois tudo que você deve fazer é seguir as instruções dele. A melhor maneira de ir bem é responder o mais rápido possível.

O Professor irá dizer quando o jogo acabou e o jogador com menos 'zeros' é o vencedor.

### DICAS

- **Contestar:** Se um jogador achar que a resposta dada está errada ou já foi dita, ele pode contestar e pedir para o Professor interromper o jogo. Para fazer isso, ele deve apertar a cabeça do professor duas vezes rapidamente. Os jogadores então poderão conversar para decidir se a resposta é válida ou não. Tudo que você deve fazer é seguir as instruções do Professor. Se os jogadores quiserem sair do modo 'contestar', é só apertar a cabeça do Professor duas vezes novamente.
- **Pausar:** O jogo pode ser pausado a qualquer momento. Para pausar, aperte a gravata do Professor. Para reiniciar o jogo, aperte a gravata novamente.
- **Repetir:** É possível fazer o Professor repetir a pergunta caso os jogadores não tenham ouvido o que ele falou. Basta apertar a gravata dele rapidamente duas vezes.
- **Desempate:** Se no final do jogo, mais de um jogador estiver na liderança com o mesmo placar, o Professor continuará o jogo até que um jogador seja o vencedor. Para que isso aconteça aperte a cabeça do Professor e siga suas instruções: cada jogador que tiver nessa etapa deve apertar a cabeça do Professor e em seguida, esperar alguns segundos.
- **Pular:** O Professor sabe tudo sobre tudo, mas ele pode ser um pouco tagarela as vezes. Caso os jogadores queiram silenciá-lo é só apertar a cabeça dele enquanto ele fala as regras.
- **Nova categoria:** Se uma categoria for muito difícil os jogadores podem pedir para o Professor dar outra. Para fazer isso, é só apertar a cabeça dele e segurar por 3 segundos.

### OFF

Para desligar o jogo basta colocar o botão atrás da cabeça no modo OFF. Caso esqueçam de desligar o jogo ele irá desligar sozinho depois de alguns minutos, a menos que o jogo esteja no pause.

### Colocando as pilhas:

Esse brinquedo utiliza 3 pilhas de 1.5 V, AAA (inclusas)  
Troca das pilhas deve ser feita por um adulto.  
Abra o compartimento localizado na parte de baixo do brinquedo com

