



### DICA AOS ADULTOS:

Leia as instruções a seguir com atenção e - ao mesmo tempo - vá jogando com a criança.

Veja só: as crianças em idade escolar vão poder mostrar tudo o que sabem sobre "Rios, Mares e Oceanos", já "Esportes e Esportistas" é ideal para o papai e até os pequeninos vão brilhar respondendo sobre "Personagens de desenhos e histórias em quadrinhos". Ao todo são 24 assuntos.

A cada rodada, um jogador diferente deve escolher um assunto. Assim, se você for esperto, vá escolhendo os assuntos em que é craque para poder disputar até o final. Só que para vencer o jogo, também é preciso ter reflexos rápidos! Pois ao mesmo tempo em que você responde o nome certo, tem que jogar uma bolinha, e acertá-la dentro do buraco da base da casinha no tabuleiro. Se conseguir, aí sim você ganhará a rodada e ficará mais perto da vitória.

**Responda se Puder!** Um jeito divertido e dinâmico da família inteira conhecer muito mais sobre assuntos que agradam a toda família. Monte a casinha no centro do tabuleiro e distribua 13 fichas e uma bolinha da mesma cor para cada jogador.

Na sua vez, escolha um dos 24 assuntos do tabuleiro: "Peixes", por exemplo. Depois gire a roleta para sortear uma letra. Agora, você ou qualquer outro jogador, deve encontrar um nome de peixe que comece com a letra sorteada: se for a letra "S", pode ser "Sardinha".

Quem encontrar o nome, fala a palavra em voz alta ao mesmo tempo em que joga a sua bolinha. Se a bolinha cair no buraco da base da casinha, este jogador deve colocar uma ficha sobre o espaço "Peixes". Agora, ele é o dono deste assunto: ninguém mais pode escolher este assunto. Nem mesmo o jogador que é o seu dono!

Quando cair o círculo preto da roleta, ninguém precisa achar um nome. Nessa hora, o que conta é o reflexo rápido. Todos os jogadores devem jogar suas bolinhas ao mesmo tempo, enquanto exclamam juntos: "RESPONDA SE PUDER!" O jogador que acertar a bolinha no buraco da base da casinha, ganha esta rodada: passa a ser o dono do assunto escolhido e coloca a sua ficha no espaço correspondente.

**VIVA!** Quando cai o quadrado preto na roleta, o jogador que escolheu o assunto ganha a rodada: ele não precisa encontrar um nome nem jogar a bolinha. Automaticamente, ele passa a ser o dono do assunto: é só colocar sua ficha no espaço correspondente.

O jogo termina quando todos os espaços do tabuleiro estiverem preenchidos.

**OBA! QUEM SABE MAIS!** O jogador que tiver mais fichas sobre o tabuleiro é o grande vencedor e provou que sabe tudo!

### CONTÉM:

01 roleta, 01 tabuleiro, 04 bolinhas, 52 fichas, 01 casinha de centro (01 quadrado de plástico e 01 quadrado em cartão).

