Vamos ajudar os bichos que estão ameaçados de extinção? Para isso, a cada rodada do jogo os pequenos curiosos precisam ser espertos e fazer relações entre as cartas que estão na mesa para obter pontos!

O objetivo do jogo é ter o maior número de pontos ao final da partida!

Como se joga
O Quero-Quero possui duas versões: uma básica, para crianças menores, na qual as cartas de objetivos não são usadas; e uma avançada, para crianças maiores, em que, no início da partida, cada criança recebe um dos objetivos secretos.

Versão básica:
Nesta versão, as cartas de objetivos não são usadas e podem ser recolocadas na caixa.

Antes de começar o jogo, as cartas de animais são embaralhadas e colocadas em cima da mesa, formando uma pilha virada para baixo. Abrem-se 6 cartas no centro da mesa, uma ao lado da outra.

O jogador mais novo começa. Ele deve pegar a carta "Primeiro Jogador" e colocá-la na sua frente à vista de todos. Em seguida, a partir do que se vê, o primeiro jogador deve anunciar quais cartas vai pegar da mesa, de acordo com uma das relações a seguir:

Ganha o jogador que tiver o maior número de pontos.

Ex.: Maria tem a carta com os objetivos "Tartaruga-de-Couro e cor azul". Ao final da partida, entre as 18 cartas que ela tem, 3 são com Tartarugas-de-Couro e 2 são de bichos da cor azul. Cada uma dessas cartas vale 2 pontos, totalizando 10 pontos, que devem ser somados com o total das outras 13 cartas em sua pilha (que valem 1 ponto cada). Maria termina o jogo com 23 pontos. Já João tem como objetivo a carta "Lobo-Guará e 4 bichos". Ao final da partida, entre suas 17 cartas, João conseguiu 1 carta com o Lobo-Guará e 1 carta com 4 bichos (cada uma valendo 2 pontos), além da carta que contém 4 Lobos-Guará (que, por contemplar ambos os objetivos de João, vale 4 pontos). Com essas cartas, João obteve 8 pontos, que devem ser somados ao total das outras 14 cartas em sua pilha (1 ponto cada). João termina o jogo com 22 pontos. **Neste cenário, Maria ganha o jogo.**

Agradecimentos:
A Alexandre Hofty pela ajuda em nomear nosso segundo título. A Achilles Kemper Chirol e Sofia Werlang Frias pelo *playtest* inspirador. A Alice, Gabriel, Noah e Zoé por serem nossos críticos e testadores de plantão. A Wilson Reis pela matemática. A Julie Bregeot por levar o Quero-Quero à França. A BR75 por estar sempre ao nosso lado.



Regras

Um jogo de
Isabel Butcher e Tânia Zaverucha do Valle

Ilustração
Vanessa Prezoto

Duração da partida
15-20 minutos

Número de jogadores
2-4

Faixa etária
a partir de 3 anos

Um jogo para 2 a 4 curiosos, colecionadores de números, cores e animais em risco de extinção!

Componentes
46 cartas, sendo:
6 cartas Arara-Azul-de-Lear
6 cartas Lobo-Guará
6 cartas Mico-Leão-Dourado
6 cartas Onça-Pintada
6 cartas Tamanduá-Bandeira
6 cartas Tartaruga-de-Couro
9 cartas de objetivos
1 carta "Primeiro Jogador"

Queroquero_regras3.indd 1 24/06/2019 17:38

- todas as cartas com um mesmo bicho;
- todas as cartas com uma mesma cor;
- todas as cartas com a mesma quantidade de bichos.

Para fazer seu anúncio, o jogador deve usar a expressão "quero-quero" e, em seguida, qual o critério escolhido.

Exemplos:

"Quero-quero Tamanduá-Bandeira" — se pretende pegar todas as cartas de tamanduá abertas na mesa;

"Quero-quero azul" — se pretende pegar todas as cartas azuis abertas na mesa;

"Quero-quero quatro" — se pretende pegar todas as cartas com exatos 4 bichos abertas na mesa.



O jogador, então, pega da mesa as cartas que atendam ao critério escolhido e passa a vez para o próximo jogador. As cartas que não foram pegas permanecem abertas na mesa, e são abertas mais cartas até que o número de cartas na mesa volte a ser 6. Um adulto pode fazer a reposição das cartas.

O jogo gira em sentido horário e o próximo jogador também deve escolher qual relação vai fazer, anunciá-la e pegar as cartas. Os turnos se sucedem da mesma maneira, sempre com a reposição das cartas na mesa.

Quando não houver mais cartas de reposição, joga-se até o último jogador (aquele sentado à direita de quem começou a partida), de modo que todos os jogadores tenham o mesmo número de turnos. O jogo acaba depois que o último jogador fizer seu turno, mesmo que ainda sobrem cartas na mesa.

Contagem de pontos:
Conta-se o número de cartas que cada jogador tem na mão. Cada carta vale 1 ponto (independentemente do número de bichos desenhados). Ganha o jogador que tiver o maior número de pontos.

Observação:
Para crianças menores com dificuldades de contar, sugerimos começar apenas com as associações de bichos e cores iguais, deixando de fora a associação da quantidade de animais na carta. À medida que a familiaridade da criança com números for se desenvolvendo, essa associação pode ser introduzida.

Versão com objetivos:
Esta versão é recomendada para crianças um pouco mais velhas, que já estejam bem familiarizadas com o jogo. Nela, usamos as cartas de objetivos.

Antes de começar o jogo, embaralham-se as cartas de objetivos. Cada jogador deve pegar uma carta e guardá-la, sem mostrá-la para os outros jogadores. As cartas de objetivos que sobrarem não serão usadas e podem ser colocadas novamente dentro da caixa. As cartas de animais também são embaralhadas e devem ser colocadas sobre a mesa em uma pilha virada para baixo. O jogador mais novo começa. A partida segue até o fim exatamente da mesma maneira que na versão básica, mudando apenas o modo de fazer a contagem, como explicado a seguir.

Contagem de pontos:
Cada uma das 9 cartas de objetivos indica dois objetivos diferentes, que podem ser: **um animal e uma cor**; **um número e um animal**; e **uma cor e um número**, a saber:

- Tamanduá-Bandeira e 6 bichos;
- Lobo-Guará e 4 bichos;

- Onça-Pintada e 2 bichos;
- 5 bichos e cor amarela;
- 3 bichos e cor verde;
- 1 bicho e cor vermelha;
- Arara-Azul-de-Lear e cor laranja;
- Mico-Leão-Dourado e cor roxa;
- Tartaruga-de-Couro e cor azul.



Ao terminar a partida, cada jogador revela sua carta de objetivos e soma os pontos das cartas que coletou, de acordo com os seguintes critérios:

- cartas que não possuam nenhum dos seus dois objetivos: **1 ponto**;
- cartas que possuam apenas um dos seus dois objetivos: **2 pontos**;
- cartas que possuam ambos os seus objetivos: **4 pontos**.

Queroquero_regras3.indd 2 24/06/2019 17:41