

297 mm

210 mm



Caça
Caça

VISITE NOSSO SITE: WWW.ESTRELA.COM.BR

JOGOS

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

Contém: 48 molduras de plástico, 48 cartas ilustradas, 24 cartas de adivinhação, 2 tabuleiros e 4 pinos marcapontos. (Atenção! Dois dos quatro pinos marcapontos são pinos reservas.)

COMO PREPARAR O JOGO

1. Peça para um adulto destacar as molduras e os marcadores de ponto, se possível com o auxílio de uma tesoura sem pontas (não inclusas).
2. Coloque o pino em forma de seta (figura 01) no trilho do tabuleiro com a seta virada pra os números. Depois encaixe a peça que possui dois buracos na parte de baixo do tabuleiro para travar a seta. Pressione uma peça contra a outra até ter certeza que elas estão travadas! O marcador de pontos deve se movimentar facilmente.

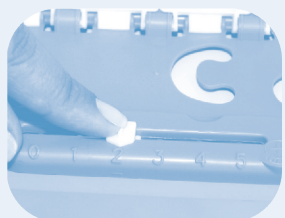


Figura 01



Figura 02



Figura 03

3-Destaque as cartas azuis e vermelhas e coloque cada uma dentro de uma das molduras (figura 02).

4-Encaixe as molduras com as cartas azuis em qualquer posição do tabuleiro azul, encaixando a dobradiça nos buracos do tabuleiro (figura 03). Faça o mesmo com as cartas vermelhas no tabuleiro vermelho. As molduras devem se movimentar com facilidade.

5-Destaque as cartas cinzas e as embaralhe.

COMEÇANDO O JOGO

Cada jogador escolhe um tabuleiro e coloca-o com todas as caras levantadas e viradas para si. Então cada um pega uma carta cinza sem que o outro jogador veja, pois esta será a CARA que o adversário terá que adivinhar, e a coloca na fenda do tabuleiro. (figura 04)



Figura 04

Decida quem vai começar o jogo. Cada jogador deverá fazer perguntas ao outro para tentar adivinhar qual é a CARA. Estas perguntas deverão ser sobre as características da cara.

Só poderá ser feita uma pergunta por vez.

CUIDADO: Evite responder demais. Diga apenas SIM ou NÃO, ou poderá ajudar seu adversário.

De acordo com a resposta do seu adversário você irá descartando as caras que não tem a característica perguntada. Exemplo: Se você perguntar se a cara usa chapéu e seu adversário responder que sim, abaixe todas as molduras das caras que não usam chapéu; se seu adversário responder que não, abaixe todas as que usarem chapéu. E assim sucessivamente.

ATENÇÃO! Você não pode perguntar a seu adversário se a cara é homem ou mulher na primeira rodada. Esta pergunta só poderá ser feita a partir da segunda pergunta que VOCÊ fizer.

CARACTERÍSTICAS QUE PODEM DIFERENCIAR AS CARAS

Você pode fazer perguntas relacionadas a cores, tamanhos, formatos, acessórios, etc. Por exemplo, você pode perguntar sobre a cor dos olhos, sobre o tamanho do cabelo, se a cara usa óculos, se tem boca grande.

DESVENDANDO A CARA

Segundo as perguntas que fez a seu adversário, você pode tentar descobrir quem é a cara a qualquer momento. Mas cuidado, se você errar perde a partida e o outro jogador marca 1 ponto.

QUEM VENCE A PARTIDA?

Quem descobrir qual é a cara do adversário ganha a partida e marca um ponto no tabuleiro.

QUEM VENCE O JOGO?

Após 5 partidas, quem tiver vencido a maioria será o grande VENCEDOR!!!

CARA A CARA AVANÇADO

Quem já estiver craque em descobrir as caras pode deixar a brincadeira mais difícil. Cada jogador tenta adivinhar 2 caras ao invés de uma. O jogo fica muito mais emocionante, pois para você poder abaixar molduras seu adversário terá que dar respostas negativas. Exemplo: Você pergunta se a cara tem olhos castanhos. Se seu adversário responder que SIM, você não pode abaixar nenhuma moldura, pois pode ser que a segunda cara não tenha olhos castanhos e, se você abaixar as que não têm olhos castanhos, provavelmente não adivinhara as duas caras. Se o outro jogador responder que NÃO, então você pode abaixar todas aquelas caras que não tiverem olhos castanhos, pois nenhuma das duas caras tem olhos castanhos.