

**QUANTAS DICAS VOCÊ PRECISA?**

# PERFIL

# 4



## REGRAS

### COMPONENTES

- 390 cartas com dicas
- 6 peões
- 20 fichas vermelhas
- 1 ficha amarela
- 5 fichas azuis
- 1 tabuleiro

### OBJETIVO

Ser o primeiro jogador ou a primeira equipe a levar o respectivo peão até o espaço marcado "FIM".

### PREPARAÇÃO

Sugerimos que os jogadores leiam com atenção esta classificação, para facilitar a associação de idéias durante o jogo. As 390 cartelas são distribuídas em 4 categorias, da seguinte forma:

- Pessoa – 125 cartelas
- Coisa – 155 cartelas
- Lugar – 92 cartelas
- Ano – 18 cartelas

## Cada categoria deve ser assim entendida:

- PESSOA: qualquer ser humano, vivo ou morto, real ou fictício; animais com “personalidade” (ex.: Pica-pau); conjunto de pessoas.
- LUGAR: qualquer criação da natureza (ex.: rios, mares, ilhas, planetas); lugares feitos pelo homem, que se constituem em referências geográficas (ex.: Patagônia); lugares fictícios (ex.: Hogwarts).
- COISA: animais, objetos inanimados e itens não encontrados nas categorias anteriores (ex.: mochila); conceitos intangíveis e abstratos (ex.: solução).
- ANO: anos relacionados a eventos conhecidos.

As cartelas de dicas devem ser embaralhadas. As 5 fichas azuis e as 20 fichas vermelhas ficam ao lado do tabuleiro. Cada jogador deve escolher um peão e colocá-lo no espaço marcado “INÍCIO”.

## COMO JOGAR

1. Os jogadores decidem entre si quem começará o jogo, que passará a ser o mediador. Depois de escolhido, o mediador deve pegar a primeira cartela da pilha e dizer aos jogadores qual a sua categoria (coisa, lugar, pessoa ou ano), colocando a ficha amarela sobre a respectiva casa do tabuleiro (pessoa, lugar, coisa ou ano).
2. O jogador sentado à esquerda do mediador escolhe um número de 1 a 20 e, em seguida, coloca uma ficha vermelha sobre a casa no tabuleiro de mesmo número.
3. O mediador lê em voz alta a dica com o número escolhido pelo jogador.
4. Após a leitura da dica, o jogador que a escolheu tem direito a dar um palpite sobre a identidade da cartela, dizendo em voz alta quem ou o que ele pensa estar retratado nela. Caso o jogador não queira dar seu palpite, ele simplesmente passa a vez ao jogador à sua esquerda.

## Acertando ou não os palpites

Ao dar o palpite, o jogador pode acertar ou errar:

•Se acertar, o mediador devolve a cartela ao fim da pilha, avança os peões (veja item pontuação) e retira as fichas vermelhas que estiverem sobre o tabuleiro. O jogador à esquerda, então, passa a ser o mediador.

•Se errar, a vez de jogar passa para o próximo jogador à esquerda, que fará o mesmo que o anterior: escolherá um número de 1 a 20 (dentro os que ainda não foram escolhidos), colocará na respectiva casa numerada outra ficha vermelha, receberá a dica, dará um palpite, e assim por diante. Não há penalidade para o jogador que erra o palpite.

## Pontuação

Cada cartela de Perfil vale 20 pontos, que são divididos entre o mediador e o jogador que acertar o palpite. O mediador recebe um ponto para cada dica revelada (basta contar as fichas vermelhas que estiverem sobre os números no tabuleiro).



O jogador que acertar o item da cartela com seu palpite receberá um ponto para cada dica não revelada (o que será igual ao número de fichas vermelhas fora do tabuleiro).

Tanto o mediador quanto o jogador que acertar o palpite registram seus pontos avançando seus peões o número de espaços igual ao número de pontos recebidos.

Exemplo: se um jogador acertar a identidade da cartela após a sétima dica, ele avançará seu peão treze espaços, enquanto o mediador avançará o seu peão sete espaços.

Depois de reveladas 19 dicas quaisquer da cartela, sem que o palpite certo seja dado, o próximo jogador deverá pôr a última ficha vermelha sobre o número restante e ouvir a última dica. Neste momento, já não importa se esse jogador acertará ou não seu palpite: o mediador terá marcado sozinho os 20 pontos (20 dicas reveladas). Porém será preciso ler a última dica de qualquer modo, pois ela poderá ser uma instrução (veja item seguinte).

## As instruções

Às vezes, ao escolher um número, o jogador pode receber uma instrução em vez de uma dica. As principais instruções são:

•Perca a sua vez: o jogador perde o direito de dar um palpite, e a jogada passa para o próximo jogador à sua esquerda.

•Avance (ou volte) “x” espaço(s): o peão do jogador avança (ou recua) o número de espaços mencionados, mas não perde o direito de dar um palpite naquela jogada.

•Um palpite a qualquer hora: o jogador recebe uma ficha azul, que lhe permite dar um palpite imediatamente antes da jogada de qualquer outro participante ao longo de todo o jogo (isto é, antes que o adversário escolha uma nova dica). Isso, no entanto, não lhe tira o direito de dar um palpite na sua jogada. Após usar uma ficha azul, o jogador deve devolvê-la ao centro da mesa. Se alguém usar uma ficha azul imediatamente antes de sua própria jogada, não perderá o direito de dar seu palpite “normal” nessa mesma jogada.

•Escolha um jogador para avançar (ou voltar) “x” espaço(s): a escolha é livre, e não é permitido escolher a si mesmo.

## Casas com a marcação “?” no tabuleiro

As casas do tabuleiro marcadas com o símbolo “?” dão a quem cair nelas o direito de tentar adivinhar o conteúdo de uma cartela-bônus, isto é, o mediador retira uma nova cartela da pilha e o jogador poderá escolher até cinco dicas dela. Ele vai solicitando as dicas, uma por vez, pelos números, e só tem direito de dar um único palpite durante as cinco dicas, no momento que achar mais conveniente. Se o palpite estiver correto, seu peão avançará segundo a tabela abaixo:

DICAS	ESPAÇOS
1	10
2	8
3	6
4	4
5	2



Se, entre as cinco dicas escolhidas, aparecer um “perca sua vez”, o jogador perde o direito à cartela-bônus e a devolve ao fim do monte. As instruções de “volte” e “avance” são aplicadas normalmente.

#### **OBSERVAÇÕES:**

- As fichas azuis não dão direito a palpites sobre as cartelas-bônus. Somente os jogadores que acertarem os palpites podem ganhar o direito à cartela-bônus.
- O mediador não tem direito as cartelas-bônus, mesmo que seu peão caia sobre um símbolo “?”.
- O mediador não ganha pontos ao ler uma cartela-bônus.
- Se algum jogador cair sobre um símbolo “?” como consequência de uma instrução, não ganhará o direito à cartela-bônus.

#### **VENCEDOR**

Vence o jogo o primeiro jogador a chegar com seu peão ao espaço marcado “FIM”. (Não é necessário chegar lá com o número exato).

#### **JOGOS EM EQUIPES**

Perfil pode ser jogado em equipes. Neste caso, cada uma participa com um só peão e age como se fosse um só jogador. Cada equipe deve ter um líder, que se encarregará de ler as dicas quando sua equipe estiver atuando como mediadora. Os membros da equipe podem trocar idéias entre si, mas, para evitar confusões, devem deixar que seu líder fale por eles.

#### **BOM DIVERTIMENTO!**



**GROW JOGOS E BRINQUEDOS S.A.**  
Rua Carlos Ayres, 542 - G5  
Jardim Vera Cruz  
São Bernardo do Campo - SP  
CEP 09860-065

sac@grow.com.br  
11 4393-3003

