

PERFIL



REGRAS

IDADE: a partir de 12 anos
PARTICIPANTES: 2 ou mais

COMPONENTES
350 cartas com dicas
1 tabuleiro
6 peões
20 fichas vermelhas
5 fichas azuis
1 ficha amarela

OBJETIVO

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

PREPARAÇÃO

Categorias das cartelas

Sugerimos que os jogadores leiam com atenção esta classificação, para facilitar a associação de ideias durante o jogo.

Cada categoria deve ser assim entendida:

PESSOA: qualquer ser humano, vivo ou morto, real ou fictício; personagens (Gasparzinho); profissionais (astronauta) e conjunto de pessoas.

LUGAR: qualquer criação da natureza (ex.: rios, mares, ilhas, planetas);

lugares feitos pelo homem que se constituem em referências geográficas (ex.: Big Ben); lugares fictícios (ex.: Castelo Rá-Tim-Bum).

COISA: animais, seres inanimados e itens não encontrados nas categorias anteriores (ex.: mochila); conceitos intangíveis e abstratos (ex.: solução).

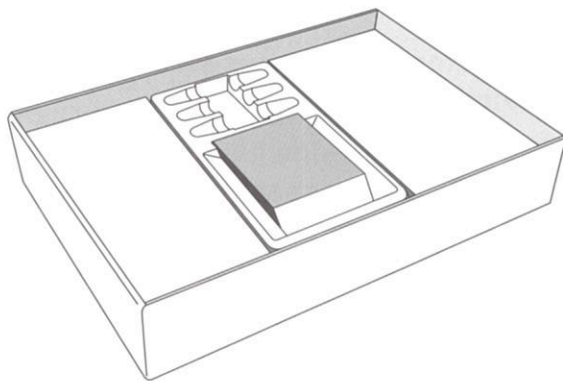
ANO: anos relacionados a grandes eventos conhecidos ou históricos.

DIGITAL: essa nova categoria compreende palavras que não existem no mundo analógico e físico.

São famosas pela ocorrência no cotidiano através de realidade digital ou virtual.

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 "SAÍDA".

O **Perfil 7** foi especialmente pensado para facilitar a experiência do jogo. Após embaralhar, disponha as cartas conforme a imagem:



COMO JOGAR

Os jogadores decidem entre si quem começará o jogo. Esse jogador passará a ser o mediador. Ele deve pegar a primeira cartela da pilha e dizer aos outros participantes qual a sua categoria (coisa, lugar, pessoa, ano ou digital), colocando a ficha amarela sobre a casa adequada no tabuleiro (pessoa, lugar, coisa, ano ou digital).

O jogador sentado à esquerda do mediador escolhe um número de 1 a 20 e, em seguida, coloca uma ficha vermelha sobre a casa de mesmo número no tabuleiro.

O mediador lê em voz alta a dica com o número escolhido pelo jogador.

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 (dentre 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 nas respectivas casas do 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 equivalente ao número de pontos recebidos.

Exemplo: Se um jogador acertar a identidade da cartela após a sétima dica, ele avançará seu peão 13 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.

Nesse 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).

INSTRUÇÕES

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

Perca 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:

Após acertar com	Número de casas
1 dica	10 casas
2 dicas	8 casas
3 dicas	6 casas
4 dicas	4 casas
5 dicas	2 casas

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.

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 a elas. Mesmo que seu peão caia

sobre um símbolo "?", ainda assim 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 primeiro jogador a chegar com seu peão ao espaço marcado "CHEGADA". (Não é necessário chegar lá com o número exato.)

JOGOS EM EQUIPES

Perfil 7 pode ser jogado em equipes. Nesse caso, cada equipe 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 ideias entre si, mas, para evitar confusões, devem deixar que seu líder fale por eles.

BOM DIVERTIMENTO!



sac@grow.com.br
11 4393 3003

