Pictureka!™

JOGO DE CARTAS

Atenção, adultos:
Leiam as instruções enquanto vão jogando com a criançada.

Família | IDADE 6+ | 15 | 2+ JOGADORES

Hasbro

COMPONENTES

78 cartas com figura(s) (incluindo 3 cartas pinguim curinga) e 32 cartas missão. As cartas com figura(s) têm o verso azul claro e as cartas com missão tem o verso azul escuro.

OBJETIVO DO JOGO

Cada um dos 4 modos de jogo tem um objetivo e ritmo diferente. Escolha um jogo que melhor se adapte ao seu humor:

Fabuloso, frenético, veloz e furioso:

- **8-fora** – Assim que encontrar uma figura de uma carta missão em uma de suas cartas, você pode livrar-se daquela carta! O primeiro jogador a ficar sem cartas vence.
- **Alfabeti** – Um frenesi maluco para ver quem encontra figuras mais rapidamente. Corra para achar figuras que comecem com certas letras.

Suave mas picante, criativo porém tranquilo:

- **Memoreka** – encontre 2 figuras que combinem com a missão neste tranquilo jogo de combinações – diversão e concentração para mentes mais calmas.
- **O Combo da Vaca Criativa** – Combine cartas para completar suas missões – ótimo para exercitar os músculos da criatividade.

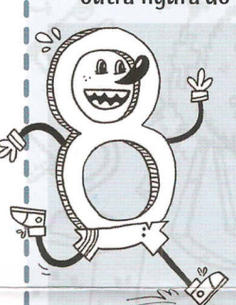
O JOGO

Regras para Todos os Jogos:

- Grite **Pictureka!** quando você encontrar uma figura.
- Se você gritar **Pictureka!** antes de encontrar uma figura, você é um trapaceiro! Os outros jogadores podem escolher um castigo para você.
- **Carta Curinga Pinguim.** Se você vir uma carta como esta ao lado, você está com sorte! Ela pode ser usada para representar QUALQUER outra figura do baralho.



Carta Curinga



Jogo 1: 8-FORA

2 ou mais jogadores

Um jogo provocante de corrida que vai deixar todo mundo atrapalhado!

Objetivo

Livrar-se de todas as suas 8 cartas encontrando as figuras pedidas nas missões. O primeiro jogador a ficar sem cartas na mesa vence.

Preparação

- Separe as cartas missão e cartas com figuras em 2 montes diferentes.
- Embaralhe as cartas com as missões e coloque-as de cabeça pra baixo em uma pilha no centro.
- Embaralhe as cartas com as figuras e distribua 8 para cada jogador. As cartas devem estar com a face virada para baixo.
- Cada jogador deve colocar suas próprias cartas com figuras, viradas para cima, em 4 montes de 2 de forma que as cartas de baixo não fiquem visíveis, conforme mostrado abaixo.



- Todos prontos? Não importa quem começa.

O Jogo

1. Vire uma carta missão e coloque-a com a face virada para cima ao lado da pilha central. Leia ambas as missões em voz alta.
2. Todos (inclusive você) devem procurar por uma figura que seja compatível com uma das duas missões nas suas 4 cartas que estão somente em cima (você só poderá usar a carta de baixo quando não tiver cartas sobre ela).
3. Quando alguém encontrar uma figura compatível, deve rapidamente jogar essa carta sobre a carta missão e gritar **Pictureka!** Descreva o que é compatível com a missão.
4. Se os outros jogadores concordarem, você combinou sua carta figura com sucesso, retire ambas as cartas do jogo. Se não, coloque-a novamente onde estava anteriormente e continue procurando pelas missões até que alguém se livre de uma carta.
5. O jogador que se livrou de uma carta agora lê as próximas missões em voz alta e continua.

Lembre-se que você pode ter uma carta curinga pinguim no seu monte e jogá-la sobre a carta missão. DICA: use seu curinga somente quando não tenha encontrado uma figura que combina com alguma das missões.

O VENCEDOR

O primeiro jogador a ficar sem cartas ganha o jogo.

Dica: Você precisará separar as cartas depois de cada jogo. Faça uma pilha com as cartas missão e outra com as cartas figura, então embaralhe cada pilha separadamente.



Jogo 2: ALFABETI

2 ou mais jogadores

Um jogo cheio de energia para começar a festa.

Objetivo

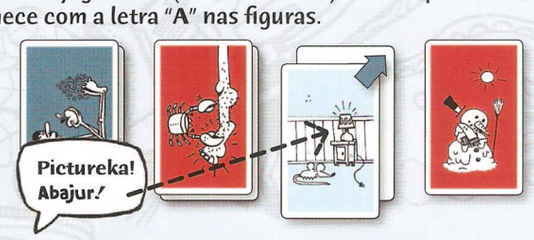
Correr para encontrar figuras que comecem com certas letras (de "A" até "L" por exemplo).

Preparação

- Você não vai precisar das cartas missão nesse modo de jogo, então deixe-as de lado.
- Embaralhe as cartas com figuras e entregue-as com a face virada para baixo ao jogador mais velho para que ele comece o jogo.
- Na primeira rodada, comece com a letra A e escolha qualquer outra letra para que o jogo termine (ex.:"L"). Siga a ordem alfabética.

O jogo

1. Na sua vez de virar as cartas, segure o baralho sem mostrar as figuras das cartas. Em seguida diga a letra alvo (**A**) e comece a virar as cartas para cima. Vire uma carta do baralho a cada 2 segundos. Faça uma linha de 4 cartas na horizontal, em seguida coloque as próximas 4 cartas sobre as 4 primeiras, e assim por diante.
2. Todos os jogadores (inclusive você) devem procurar algo que comece com a letra "A" nas figuras.



3. Assim que alguém encontrar algo, grita **Pictureka!** E diz o que está vendo (ex.: ABAJUR!). Se todos concordarem, esse jogador fica com a carta. Se os jogadores não concordarem, aquela jogada não vale e o jogo continua.
4. Assim que uma figura é encontrada com sucesso, chega a vez do próximo jogador. Passe então o baralho para o jogador à esquerda. Ele diz a próxima letra (**B**) e começa a colocar as cartas onde você parou.

Se a carta curinga pinguim aparecer, ela conta como qualquer letra! O primeiro jogador a gritar Pictureka! ganha a carta.

O VENCEDOR

Assim que alguém encontrar a figura que começa com a letra que foi a combinada para terminar a rodada ("**L**" por exemplo), pare de jogar e conte suas cartas.

O jogador com o maior número de cartas vence!

Dicas: Você pode começar ou terminar com qualquer letra que quiser – de "**M**" até "**Z**" ou de "**C**" até "**L**" – ou jogar com o alfabeto inteiro em um jogo mais longo.

Se uma letra se tornar muito complicada, todos devem concordar em pular para a próxima letra. Mantenha o mesmo jogador virando as cartas até que alguém encontre uma figura começando com a nova letra. Caso as cartas acabem antes da letra combinada, os jogadores podem optar por: 1 – embaralhar as cartas usadas e continuar jogando até chegar na letra combinada ou 2 – contar imediatamente o número de cartas obtidas e decretar o vencedor.

Jogo 3: MEMOREKA!

2 ou mais jogadores



Um jogo mais calmo e tranquilo que vai treinar sua mente. Perfeito para jogar antes de relaxar.

Objetivo

Para ganhar junte 4 cartas missão antes dos seus adversários.

Preparação

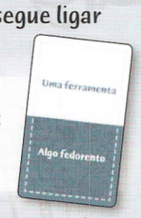
- Embaralhe as cartas com as figuras e coloque 20 cartas com a face virada para baixo em uma disposição 5x4 (vide figura abaixo). Coloque as restantes em uma pilha que fique por perto.
- Embaralhe as cartas missão e coloque-as com a face virada para baixo em uma pilha de saque.
- O jogador que fizer a melhor careta começa, o jogo segue no sentido horário.



O Jogo

1. Na sua vez, vire a primeira carta missão, leia ambas as missões em voz alta, depois coloque a carta virada para cima para que todos possam ver.
2. Agora vire quaisquer 2 cartas figura.
3. Olhe para as 2 possibilidades na carta. Você consegue ligar ambas as figuras a alguma das missões?

   EX.: Para ganhar esta carta, você deve encontrar 2 ferramentas ou 2 coisas fedorentas em figuras distintas. Uma de cada não conta! Veja ao lado - 2 coisas fedorentas.



4. Se você não conseguir encontrar uma ligação, boa sorte da próxima vez. Tente memorizar o que você viu e a localização das cartas, depois vire ambas as cartas para baixo novamente. A carta missão é mantida com a face virada para cima, e o próximo jogador vira duas cartas figura para tentar realizar aquela missão.
5. Assim que o jogador que estiver na vez encontrar uma ligação entre 1 missão e 2 figuras, ele deve gritar Pictureka! e deve dizer à qual missão elas se ligam explicando o porquê. Se os outros jogadores discordarem, ignore essa jogada e continue jogando. Se todos concordarem, o jogador pode ficar com a carta missão, e em seguida ele deve tirar do jogo as cartas figura usadas para completar essa missão.
   Pegue então 2 cartas da pilha de cartas com as figuras, sem vê-las, e coloque-as viradas para baixo nos lugares vazios para que continuem existindo 20 cartas.
6. Agora vire a próxima carta missão e a leia em voz alta. Já que você conquistou a última carta você pode jogar outra vez
   Dica: Esteja sempre atento, mesmo que não seja sua vez.



Como sempre, o misterioso pinguim conta como qualquer carta figura.

O VENCEDOR

O primeiro jogador a juntar 4 cartas missão vence o jogo.

Dica: Se ninguém conseguir ligar a missão às cartas após algumas rodadas, virem uma nova carta missão.

Jogo 4: O COMBO DA VACA CRIATIVA

2 ou mais Jogadores

Recomendado para crianças acima de 8 anos.

Exercite os músculos do seu cérebro nesse jogo de criatividade.



Objetivo

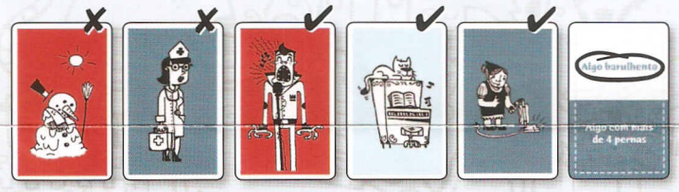
Ser o primeiro a juntar 4 cartas missão executando as missões das suas próprias cartas.

Preparação

- Embaralhe as cartas missão e figura separadamente e distribua 3 cartas figura e 1 carta missão, viradas para baixo, para cada jogador.
- Coloque as cartas restantes viradas para baixo, formando duas pilhas de saque separadas no centro (uma com as figuras outra com as missões).
- Segure suas cartas na mão, mas não deixe que nenhum outro jogador as veja.
- Sua tarefa é ligar 3 cartas figura a qualquer uma das missões da sua carta missão - você pode escolher qual delas.
- O jogador mais velho começa.

O Jogo

1. Somente na primeira jogada, o primeiro jogador pega 2 cartas da pilha de cartas figura, assim ele terá 5 cartas figura e uma carta missão.
2. Na sua vez, dê uma olhada nas suas cartas. Você tem 3 figuras que se ligam a alguma das missões?
3. Se não, troque uma figura colocando-a virada para cima em uma pilha de descarte a ser montada em um local de fácil acesso aos jogadores e pegue uma nova carta da pilha de saque em seguida.
4. **Cheque novamente**. Você possui 3 figuras que se ligam a alguma das missões?



5. **Se NÃO possuir**: Escolha 2 cartas figura que você não quer mais e passe-as, viradas para baixo, para o jogador à sua esquerda, que em seguida deve executar o passo 2. Sua vez terminou.
6. **Se POSSUIR: Pictureka!** Coloque a carta missão e as 3 cartas figura à mostra e explique-se!
   - Se o grupo discordar, má sorte. Pegue suas cartas novamente e execute a etapa 5 mostrada acima.
   - Se todos concordarem, fique com a carta missão. Ela deve ficar próxima a você pois contará como uma das 4 cartas necessárias para vencer a partida, mas não retorna para o jogo. Coloque as cartas figura usadas para completar a missão na pilha de descartes, e pegue outras 3 cartas figura da pilha de saque. Pegue também mais uma carta missão.

Você só pode executar uma missão por vez, portanto sua vez terminou. Passe 2 cartas figura que você não quer mais para o jogador à sua esquerda.



Como sempre, o pinguim mágico pode ser usado em qualquer missão.

O VENCEDOR

O primeiro jogador a juntar 4 cartas missão vence o jogo!

OUTRAS MANEIRAS DE JOGAR

Opções para jogos mais longos ou mais curtos

Dependendo do modo de jogo, mude a duração combinando um número diferente de cartas necessárias para ganhar, ou jogue com quantas letras quiser no modo Alfabeti.

Jogo em Equipe

Sinta-se livre para ajudar jogadores menos experientes montando times.

Pictureka!
WWW.PICTUREKA.COM.BR
Acesse já!

Licenciado por Arne Lauwers. Arte por Eugene e Louise.

© 2010 Hasbro. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.
As cores e os componentes podem variar daqueles indicados na embalagem. Caso você tenha alguma dúvida sobre este produto, escreva para **Caixa Postal 21152** – CEP: 04602-970 – São Paulo – SP ou envie e-mail para: **sac@hasbro.com**
"GUARDAR PARA EVENTUAIS CONSULTAS."

0908**04909**000 00