

# Regras Supermemória

**Idade:** a partir de 4 anos

**Participantes:** 2 a 6

**Componentes**

54 pares de cartelas ilustradas

**Objetivo**

Possuir o maior número de pares no final da partida.



**Preparação**

Defina em conjunto quantos pares de cartelas serão utilizados. Comece com 18 pares para acostumar os jogadores. Misture todas as cartelas e espalhe-as sobre a mesa com a ilustração virada para baixo.

É importante que as cartelas não fiquem sobrepostas. Fica a critério dos jogadores decidir quem começa. O jogo segue no sentido horário.

**Como jogar**

Na sua vez de jogar, desvire duas cartelas de modo que todos os outros jogadores possamvê-las.

**Se as figuras das duas cartelas forem iguais**, você as pega e ganha o direito de jogar outra vez

**Se as figuras forem diferentes**, você as coloca no mesmo lugar que estavam, com a figura virada para baixo e passa a vez ao próximo jogador, que procede da mesma forma.

**O que não é permitido**

Se um jogador se enganar na hora de desvirar a segunda cartela e depois se lembrar do lugar correto, não poderá desvirar uma terceira cartela. Sempre que houver erro ao desvirar uma cartela, a vez passará ao próximo jogador.

**Fim do Jogo**

Quando não houver mais cartelas sobre a mesa, o jogo acaba. Cada jogador deve, então, contar suas cartelas.

**Empate**

Se, ao final da partida, a quantidade de pares de dois ou mais jogadores forem iguais, estes devem jogar uma nova partida (com apenas 9 pares) para decidir quem é o vencedor.

**Vencedor**

Vence o jogo quem conseguir formar o maior número de pares.