

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 possam vê-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.