

Regra Jogo da Memória

Hello Kitty e Amigos

Idade: a partir de 4 anos

Participantes: 2 a 6

Componentes

27 pares de cartelas ilustradas

Objetivo

Possuir o maior número de pares no final da partida

Preparação

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 e deixe-as no mesmo lugar para que 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 lugar com a figura virada para baixo e a vez passa 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 somar suas cartelas.

Quem tiver mais pares é o vencedor.

Se dois ou mais jogadores tiverem a mesma quantidade de pares, estes devem jogar uma última rodada (com apenas 9 pares) para decidir quem é o vencedor.

Vencedor

Vence o jogador que conseguir formar o maior número de pares.

