

# Perfº JR Express

Disney



## **IDADE:**

Á partir de 7 anos

## **PARTICIPANTES:**

2 ou mais jogadores / 2 ou mais equipes

## **COMPONENTES:**

100 cartas com 10 dicas cada.

1 marcador de pontos.

## **OBJETIVO:**

Ser o primeiro a marcar o maior número de pontos após o uso de 5 cartas.

## **PREPARAÇÃO:**

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



Cada categoria deve ser assim entendida:

### **PERSONAGEM:**

Com grande número de cartas, esta categoria apresenta os personagens mais famosos dos filmes da Disney.

### **COISA:**

está é a categoria mais abrangente do jogo, podendo conter desde objetos característicos dos filme da disney até outras coias, animais, etc, que aparecem tanto nos filmes quanto no dia a dia.

### **VILÃO:**

nesta categoria estão separados os vilões com nomes de filmes de sucesso da Disney.

### **FILME:**

nesta categoria estão presentes cartas com nomes de filmes de sucesso da Disney.

As cartas de dias devem ser embaralhadas. Os ponteiros devem ser posicionados no 0 (zero).

Perfil Express Jr. Disney foi especialmente pensado para facilitar e experiência do jogo. As dicas estão ordenados de 1 a 10. A dica número 1 é menos reveladora. Progressivamente, as dicas seguintes passam informações que facilitarão cada vez mais a adivinhação.

Por isso, esta versão apresenta algumas diferenças em relação à regra original do Perfil.

## COMO JOGAR:

O jogo pode ser disputado por 2 jogadores ou por 2 equipes. Os jogadores decidem entre si quem começará o jogo. O jogador escolhido passará a ser o mediador da rodada. Ele deve pegar a primeira carta da pilha e dizer aos outros participantes (adversários) qual a categoria dessa carta. Ele deverá dizer a dica 1 e respeitar a ordem das dicas nesta versão, obrigatoriamente: a próxima dica a ser dada será a 2; depois a 3; e assim sucessivamente.

Após a leitura da dica, o jogador que está respondendo tem direito a dar um palpite sobre a identidade da carta, dizendo em voz alta quem ou o que ele pensa estar retratado nela.

Caso o jogador não quisesse dar seu palpite, ele simplesmente pede uma nova dica.



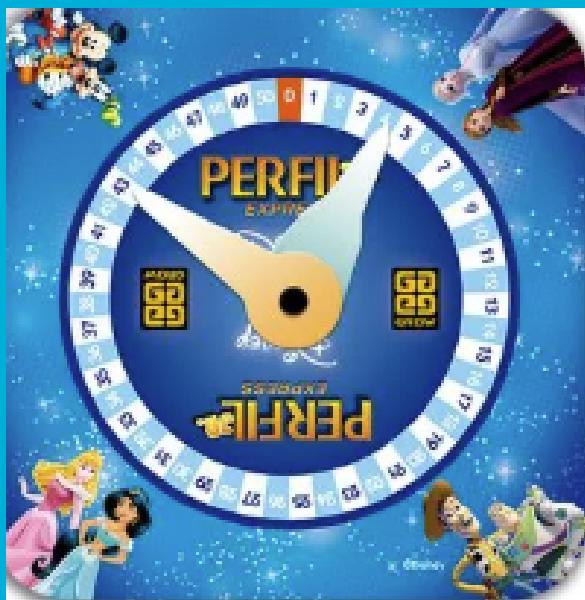
## *Acertando ou não os palpites:*

Ao dar o palpite, o jogador pode acertar ou errar. Se acertar, o mediador devolve a carta ao fim da pilha e altera o ponteiro do marcador (veja item pontuação). O jogador adversário então passará a ser o mediador.

Se errar, o mediador deve ler a próxima dica, dando-lhe direito a um novo palpite. Não há penalidade para o jogador que erra o palpite.

## **PONTUAÇÃO**

Cada carta de Perfil vale 10 ponto. Nesta versão, apenas a pessoa que acertou a carta pontuará.





Se ela acertar na primeira dica, pontuará 10 pontos; se acertar na segunda dica, pontuará nove pontos, e assim sucessivamente, até a 10º dica, quando pontuará 1 ponto.

Se o jogador não acertar o palpite ao fim das 10 dicas, não pontuará.

Exemplo: se um jogador acertar a identidade da carta na sétima dica, ele somará quatro pontos.

## **VENCENDOR:**

Vence o jogador ou a equipe com mais pontos ao fim de 5 cartas. Lembrando que esta versão foi pensada para ser jogada entre 2 jogadores ou entre 2 equipes.

## **REGRAS ALTERNATIVAS:**

Os jogadores podem jogar sem o marcador de pontos e, então, quem acertar a carta ficará com ela. Quem acumular a quantidade de cartas estabelecida inicialmente ganha o jogo. Nesta versão, não importa quantas dicas foram usadas.

Se quiserem, os jogadores podem alterar a partida; menos ou mais de 5 cartas para cada jogador/equipe em disputa, conforme lhes for conveniente.

**BOM DIVERTIMENTO!**

