

Perfil Express

JR

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 e a categoria mais abrangente do jogo, podendo conter desde objetos característicos dos filme da disney até outras coisas, 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 a experiência do jogo. As dicas estão ordenadas 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 queria dar seu palpite, ele simplesmente pede uma nova dica.



Acertando ou não os palpites:

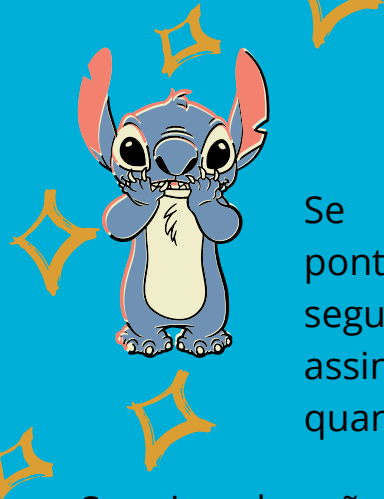
Ao dar o palpite, o jogador pode acertar ou errar. Se acertar, o mediador devolve a carta ao fim da pilha e altera o ponteiro do marcador (veja item pontuação). O jogador adversário então passará a ser o mediador.

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 10ª 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!

