

O VENCEDOR

O primeiro jogador a ganhar 6 cartas é o vencedor.

MAIS FORMAS DE BRINCAR

- **Caso estejam jogando com jogadores mais jovens,** especialmente crianças que ainda não sabem ler, jogue apenas com as cartas azuis.
- **Para jogos mais curtos ou mais longos,** ajuste o número de cartas necessárias para vencer.

Pictureka!

RIVAIS

Licensed by Arne Lauwers. PICTUREKA! , and HASBRO e todas as marcas e logotipos relacionados pertencem à Hasbro, Inc. © 2021 Hasbro.
Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. Em caso de dúvidas sobre o produto, acesse www.hasbro.com, seção "Atendimento ao consumidor".

PN00075748

PAIS:
HASBROGAMING.COM



COMPONENTES
4 QUADROS DE IMAGENS DUPLA-FACE
70 CARTAS DE MISSÃO
2 CARTAS DE REFERÊNCIA
DADO PICTUREKA

ATENÇÃO: PERIGO DE ASFIXIA – Contém peças pequenas.
Não recomendável para crianças menores de 3 anos.

OBJETIVO: Encontrar os objetos rapidamente ou ser o primeiro a ganhar a carta de missão!

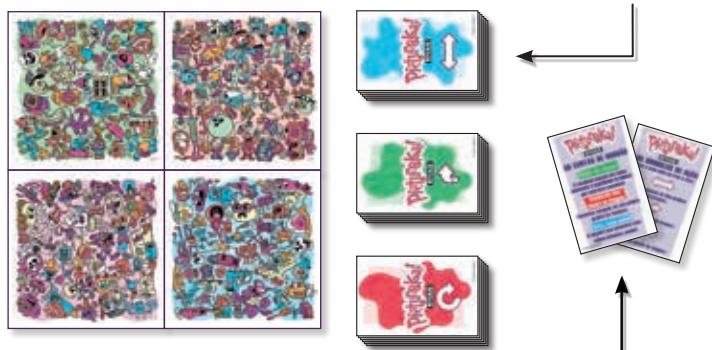
6+

F5253
2

PREPARAÇÃO

1. Organizar todos os quadros de imagens do jogo num quadrado de 2x2.

2. Separar as cartas de missão por cor. Embaralhar cada baralho de cartas e colocá-los voltados para baixo perto dos quadros de imagens.



3. Mantenha as cartas de referência próximas para consultas rápidas das regras.

O JOGO!

O jogador mais novo joga primeiro. O jogo prossegue pela esquerda.

NA VEZ DE JOGAR:

1. Lançar o dado.

Comprar a carta de missão daquela cor, mas sem olhar ainda.

2. A carta tem um símbolo de ação?

Caso sim, resolver a ação imediatamente.



TROCAR a posição de dois quadros de imagens.



VIRAR um quadro de imagens.



GIRAR um quadro de imagens.



Jogue a sua missão! Cada cor é diferente.

AS CARTAS

VERDE: UM JOGADOR

Corrida contra o tempo!

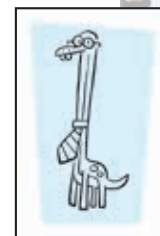
1. Ler a carta em voz alta e lançar o dado de novo. O resultado é o número de coisas na carta que o jogador precisa encontrar em 30 segundos!
2. O jogador deve começar a procurar. Ele deve apontar cada objeto encontrado e lembrar-se de quantos conseguiu encontrar. Usar um relógio ou aplicativo de cronômetro no celular para controlar o limite de tempo de 30 segundos.
3. O jogador encontrou o número suficiente antes do tempo acabar?
SIM: O jogador fica com a carta! Sua vez acabou.
NÃO: O outro jogador agora pode tentar roubar as cartas! Para conseguir roubar, ele deve encontrar o número restante de imagens que o outro jogador não conseguiu encontrar na sua vez. Ele tem 30 segundos para encontrar, mas sem usar as imagens já encontradas!
4. O jogador encontrou o número suficiente antes do tempo acabar?
SIM: O jogador fica com a carta!
NÃO: NÃO: O jogador deve colocar a carta no fundo do baralho de cartas.



AZUL: TODOS JOGAM

Os jogadores competem entre si!

1. Virar a carta do topo do baralho para que ambos jogadores a vejam. Este objeto aparece apenas uma vez nos quadros de imagens!
2. Todos procuram a imagem ao mesmo tempo. O primeiro jogador a encontrá-la deve apontar e gritar "PICTUREKA!". O jogador fica com a carta.



VERMELHO: MEU QUADRO DE IMAGENS

Encontrar imagens no seu próprio quadro de imagens.

1. Cada jogador escolhe 1 quadro de imagens e coloca à sua frente.
2. Virar a carta vermelho do topo do baralho, ler em voz alta e coloque-a no centro da área de jogo para que ambos os jogadores possam vê-la.
3. Contar "3, 2, 1, Já," virar o quadro de imagens e começar a procurar as imagens.
4. O primeiro a encontrar uma figura da missão deve gritar "PICTUREKA!" e apontar para a imagem. Este jogador deve ficar com a carta.

Nota: Se um jogador gritar "PICTUREKA!" antes de apontar, ou acidentalmente apontar para uma imagem que não corresponde à missão, o outro jogador deve escolher sua punição de maneira criativa!



Regras continuam