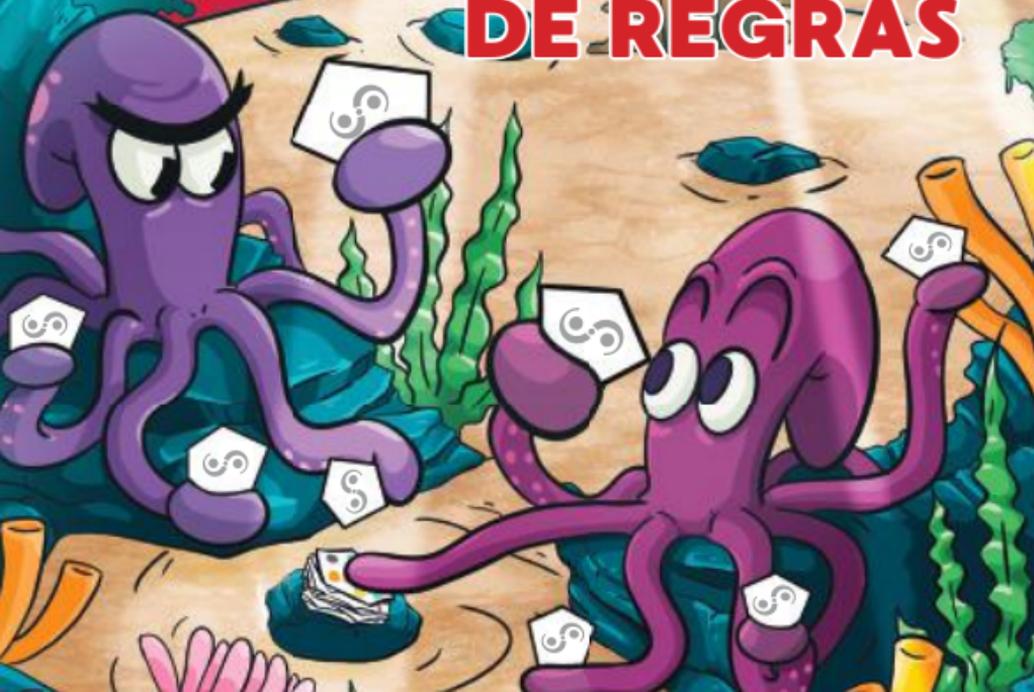


PROCURA-SE

**MANUAL
DE REGRAS**



PROCURA-SE

Seja rápido e não se engane pelas cores!



DESCRIÇÃO

O jogo desenvolve atenção dividida, atenção seletiva, memória operacional e controle inibitório.

COMPONENTES

55 cartas

Cada carta tem
8 itens e apenas
um em comum
entre elas.



MODOS DE JOGAR

Este jogo tem 4 formas de jogar.

MODO 1

(de 2 a 5 jogadores)

Objetivo do jogo

Pegar o maior número de cartas durante a partida.

Preparando-se para jogar

- Embaralhar as cartas, formar um monte e colocá-lo com a face para cima ao alcance de todos os jogadores.
- Cada jogador retira uma carta do monte e deixa-a com a face para baixo.

Como jogar

- Todos, ao mesmo tempo, devem revelar a sua carta e procurar o item em comum entre a sua e a carta do topo do monte.
- O primeiro a falar o nome do item em comum retira a carta do topo do monte.
- O jogador que ganhou a carta do monte deverá usá-la na próxima rodada. Os outros devem jogar com a mesma carta da rodada anterior.

- A partida termina quando as cartas do monte acabarem.



Vencedor

O jogador que pegar o maior número de cartas vence a partida.

MODO II

(de 2 a 5 jogadores)

Objetivo do jogo

Ser o primeiro a ficar sem cartas.

Preparando-se para jogar

Embaralhar as cartas e distribuir todas elas com a face para baixo entre os jogadores, formando um monte. Deixar apenas uma carta no centro da mesa com a face para cima.

Como jogar

- Todos, ao mesmo tempo, devem virar a primeira carta do seu monte. Quem identificar um item de sua carta na do centro da mesa deve falar o nome desse item e colocar sua carta por cima da que está na mesa, transformando-a, então, na carta a ser considerada na próxima rodada.
- Todos devem proceder da mesma forma até que um dos jogadores fique sem cartas.

Vencedor

Vence o primeiro que ficar sem cartas na mão.

MODO III

(de 2 a 5 jogadores)

Objetivo do jogo

Ficar com o menor número de cartas ao final da partida.

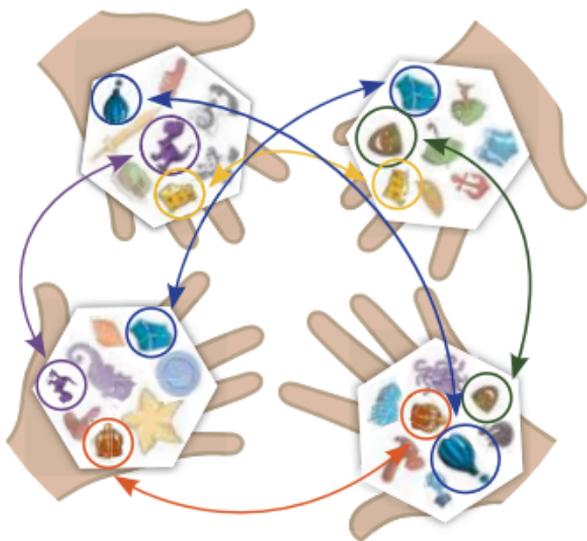
Preparando-se para jogar

- Embaralhar as cartas com a face para cima, formando um monte e colocando-as ao alcance de todos.
- Distribuir uma carta do monte para cada jogador, colocando-a a sua frente com a face para baixo.

Como jogar

- Todos, ao mesmo tempo, devem revelar sua carta, deixando-a, na palma da mão, com a face para cima.
- Cada jogador deve identificar rapidamente um item em comum entre a sua carta e a de um adversário. Ao localizar o item, deve falar o nome dele em voz alta e colocar a carta em cima da do adversário, deixando-o com uma carta a mais na mão.
- Quando restar apenas um jogador com todas as cartas na mão, ele deve recolher as cartas encerrando a rodada.
- Distribuir novas cartas do monte aos participantes e jogar novamente.

- A partida termina quando não houver mais cartas suficientes para distribuir.



Empate

Escolher aleatoriamente uma carta entre os jogadores e fazer uma rodada extra.

Vencedor

O jogador que ficar com o menor número de cartas será o vencedor.

MODO IV

(de 3 a 5 jogadores)

Objetivo do jogo

Eliminar 3 cartas.

Preparando-se para jogar

- Embaralhar as cartas, formar um monte com a face para cima e colocar ao alcance de todos os jogadores.
- Distribuir uma carta do monte para cada jogador.
- Cada jogador coloca a sua carta a sua frente com a face para cima

Como jogar

Cantar a cantiga *Escravos de Jó* e fazer a coreografia.

Escravos de Jó jogavam caxangá (passar a carta para o jogador que está à sua direita, de forma que cada um fique sempre com uma carta). Tira, (passar a carta que tem em mão para o jogador à direita) põe, (repassar a carta ao jogador à direita)deixa ficar (repassar novamente a carta ao jogador à direita)Guerreiros com guerreiros (passar a carta ao jogador à direita)fazem zigue, (colocar a carta na frente do jogador à direita, mas não soltá-la)zigue, (colocar a carta na frente do jogador à esquerda, mas não soltá-la)zá (colocar a carta na sua frente e soltar)

- Ao final da cantiga, cada jogador deverá tentar identificar o elemento em comum entre sua carta e a carta do monte.
- O primeiro jogador que identificar o item igual e colocar a sua carta em cima do monte ganha a rodada.
- Todos os jogadores devem devolver suas cartas para o monte e embaralhar novamente para iniciar uma nova rodada.
- A partida termina quando um jogador ganhar sua terceira rodada.

Vencedor

O jogador que ganhar 3 rodadas será o vencedor.

Produção Idea Jogos Pedagógicos
Design gráfico Giovanna Camarosk
Ilustração Carlos Nascimento
Editoração Giovanna Camarosk
Revisão Tania T. Cheremeta

IDEA JOGOS PEDAGÓGICOS LTDA.

Av. Sen. Souza Naves, 290 – Sala 201, Alto da XV
Curitiba-PR | CEP 80045-060 | CNPJ 18.319.326/0001-41
idea@ideajogos.com.br | www.ideajogos.com.br
☎ (41) 99285-8025 | 📞 (41) 99155-3522

Copyright © 2020, IDEA JOGOS PEDAGÓGICOS. Todos os direitos reservados.

Proibido reprodução, tradução ou uso por qualquer meio,
no todo ou em partes, sem autorização expressa.