



Forme pares e use as Cartas de Ação para adicionar reviravoltas emocionantes a cada rodada.

Memória com desafio!

REGRA DO JOGO

Objetivo: Coletar o maior número de pares de Cartas de Memória até o final do jogo.

Preparação:

- Embaralhe as Cartas de Ação e distribua 3 cartas para cada jogador (somente ele deve ver suas cartas), o restante das cartas deve ser colocado em um monte virado para baixo.
- Embaralhe as Cartas de Memória e coloque-as no centro da mesa, viradas para baixo, formando fileiras e colunas.
- Decida, por qualquer critério, quem começará o jogo.

Como Jogar:

- Em sua vez, cada jogador obrigatoriamente escolhe uma das Cartas de Ação em sua mão, definindo sua estratégia de jogada e mostra-a aos demais jogadores. Em seguida, o jogador vira as Cartas de Memória da mesa com o objetivo de formar pares:

1- Se as cartas viradas formarem um par, o jogador as recolhe e continua jogando, virando mais duas cartas para cada novo par formado.

2- Se as cartas não forem correspondentes, elas devem ser viradas de volta com a face para baixo em suas posições originais. Certifique-se de que todos os jogadores tenham visto as cartas antes de virá-las de volta.

- O jogador da vez só não joga se seu adversário jogou antes uma carta "Perde a Vez" ou "Inverte o jogo".

- As Cartas de Ação são descartadas após cada jogada. Quando o jogador descarta sua última Carta de Ação, ele realiza sua jogada e, antes de encerrar seu turno, compra mais 3 Cartas de Ação. Se o monte de Cartas de Ação acabar, embaralhe as cartas já utilizadas e crie o monte.

- O jogo termina quando todos os pares forem revelados.

- Cada jogador deve contar seus pares de Cartas de Memória.

- Cada par vale um ponto. O par especial (Carta da Tropa Dos Rosa) vale 3 pontos.

- Subtraia um ponto para cada Carta de Ação que tenha ficado com você.

- O jogador com a maior pontuação vence do jogo!

PAR Coringa
Vale mais pontos na soma final



AS CARTAS

• Vire 4 Cartas de uma vez:

Nesta jogada, você pode virar 4 cartas de uma única vez. Seja estratégico e use sua memória para aproveitar essa vantagem!



• Inverte o Jogo: Se o jogo estiver seguindo para a esquerda, muda para a direita, ou seja, o jogador à sua esquerda não joga depois de você, mas sim o da direita. Nesta opção, antes de o jogo inverter, faça sua jogada de memória, virando duas cartas.



• **Roube:** Você pode escolher um par de qualquer adversário para roubar ou ainda o adversário que esteja com o PAR CORINGA (que vale mais). Aqui, vire também duas cartas de memória para tentar formar um par. Observação: Se o jogador tiver somente a carta “Roube” como opção de jogada e nenhum dos adversários tiver pares para roubar, ele troca esta carta por uma outra no monte de Cartas de Ação.



• **Perde a Vez:** Você pode deixar esta carta para um momento crucial do jogo. Use-a com responsabilidade! O próximo adversário perde a vez, mas você faz sua jogada e vira duas cartas de memória para tentar formar um par.



• **Troque as Cartas:** Escolha um adversário para trocar uma ou mais cartas da mão. O número de cartas dependerá de quantas cartas ambos tem disponível. Os dois devem ficar com a mesma quantidade de cartas que tinham antes da troca. O adversário não pode escolher quais cartas vai te passar, você as pega na mão dele, olhando pelo verso. Caso a carta Troque a(s) carta(s) seja sua última, refaça sua mão antes de trocar com o adversário.



• **Jogue Duas vezes:** Vire duas cartas na tentativa de formar um par. Se não conseguir, desvire-as e tente mais uma vez. Caso consiga na primeira tentativa, ainda tem mais uma chance e ganha uma chance extra pelo par que formou. Para cada par formado, uma nova chance de tentar formar pares.



• **Chance Extra:** Você faz sua jogada normalmente, virando duas cartas para formar um par, e com a chance extra, pode virar a terceira. Uma carta a mais para tentar formar um par!

Conheça nossa linha de jogos em:
www.elka.com.br

