

Manual de Instruções



**Leia antes
de jogar!**

Cara a Cara®

DICA AOS ADULTOS: LEIA AS INSTRUÇÕES A SEGUIR COM ATENÇÃO E, AO MESMO TEMPO, VÁ JOGANDO COM A CRIANÇA.

CONTÉM: 48 molduras plásticas, 48 cartas personagem, 24 cartas de adivinhação, 02 tabuleiros, 04 pinos marca pontos e 01 manual de instruções. Atenção: dois dos quatro pinos marca pontos são pinos reservas.

COMO PREPARAR O JOGO

1- Peça para um adulto destacar as molduras e os marcadores de ponto, se possível com o auxílio de uma tesoura sem pontas (não inclusa).

2- Coloque o pino em forma de seta (figura 01) no trilho do tabuleiro com a seta virada para os números. Depois encaixe a peça que possui dois buracos na parte de baixo do tabuleiro para travar a seta. Pressione uma peça contra a outra até ter certeza que elas estão travadas! O marcador de pontos deve se movimentar facilmente.

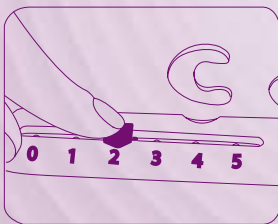


Figura 01

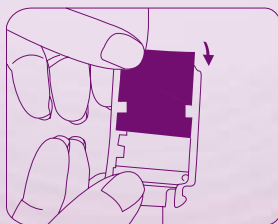


Figura 02

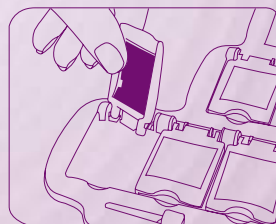


Figura 03

3- Destaque as cartas roxas e rosas e coloque cada uma dentro de uma das molduras (figura 02).

4- Encaixe as molduras com as cartas rosas em qualquer posição do tabuleiro rosa, encaixando a dobradiça nos pinos do tabuleiro. Faça o mesmo com as cartas roxas no tabuleiro roxo. As molduras devem se movimentar com facilidade.

5- Destaque as cartas adivinhação e as embaralhe.



**A PARTIR
DE 6 ANOS**



COMEÇANDO O JOGO

Cada jogador escolhe um tabuleiro e coloca-o com todos os personagens levantados e virados para si. Então cada um pega uma carta adivinhação sem que o outro jogador veja, pois este será o personagem que o adversário terá que adivinhar, e o coloca na fenda do tabuleiro (figura 03).

Decida quem vai começar o jogo. Cada jogador deverá fazer perguntas ao outro para tentar adivinhar qual é o personagem. Estas perguntas deverão ser sobre as características dele. Só poderá ser feita uma pergunta por vez.

CUIDADO: Evite responder demais. Diga apenas SIM ou NÃO, ou poderá ajudar seu adversário. De acordo com a resposta do seu adversário você irá descartando as caras que não têm a característica perguntada.

Exemplo: Se você perguntar se o personagem tem uma coroa e seu adversário responder que sim, abaixe todas as molduras dos personagens que não tiverem uma coroa; se seu adversário responder que não, abaixe todas que tiverem uma coroa. E assim sucessivamente.

CARACTERÍSTICAS QUE PODEM DIFERENCIAR OS PERSONAGENS

Você pode fazer perguntas relacionadas a cores, tamanhos, formatos, acessórios, etc.

Por exemplo, você pode perguntar sobre a cor dos olhos, sobre o tamanho do cabelo, se o personagem usa óculos, a cor do seu cabelo...

©Disney

DESVENDANDO A CARA

Seguindo as perguntas que fizer a seu adversário, você pode tentar descobrir quem é o personagem a qualquer momento.

Mas cuidado, se você errar perde a partida e o outro jogador marca 1 ponto.

QUEM VENCE A PARTIDA?

Quem descobrir qual é o personagem do adversário ganha a partida e marca um ponto no tabuleiro.

QUEM VENCE O JOGO?

Após 5 partidas, quem tiver vencido a maioria será o grande VENCEDOR!!!

CARA A CARA AVANÇADO

Quem já estiver craque em descobrir pode deixar a brincadeira mais difícil. Cada jogador tenta adivinhar 2 personagens ao invés de um só. O jogo fica muito mais emocionante, pois para você poder abaixar molduras seu adversário terá que dar respostas negativas.

Exemplo: Você pergunta se o personagem tem olhos castanhos. Se seu adversário responder que SIM, você não pode abaixar nenhuma moldura, pois pode ser que um dos personagens não tenha olhos castanhos e, se você abaixar as que não têm olhos castanhos, provavelmente não adivinhará os 2 personagens. Se o outro jogador responder que NÃO, então você pode abaixar todos aqueles personagens que não tiverem olhos castanhos, pois nenhum dos dois personagens têm olhos castanhos.

FABRICADO POR: C.N.P.J. 43.916.618/0001-09
SOB ENCOMENDA DE MANUFATURA DE BRINQUEDOS
ESTRELA S/A C.N.P.J. 61.082.004/0005-84
RUA ROUPEN TIBAN, 375 - BLOCO A
BARRIO GARCIA ATALUBA VIOGUEIRA
CEP. 13.086-000 - ITAPIRA - SÃO PAULO
INDÚSTRIA BRASILEIRA - MADE IN BRAZIL
GUARDAR PARA EVENTUAIS CONSULTAS.

