

PERFIL

EXPRESS

FILMES e SÉRIES

• **IDADE:**

A partir de 12 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 jogador ou a primeira equipe a marcar o maior número de pontos após 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:

- **PESSOA** - qualquer ser humano, vivo ou já falecido, real ou fictício; personagens (por exemplo, Gasparzinho); profissionais (astronauta) e conjunto de pessoas.
- **FILME** - nesta versão especial, esta categoria compreende o título de filmes (ou franquias famosas de filmes) e obras icônicas do cinema.
- **COISA** - animais, seres inanimados e itens não encontrados nas categorias anteriores (ex.: mochila); conceitos intangíveis e abstratos (ex.: solução).
- **SÉRIE** - séries e seriados da TV e do streaming (ou franquias famosas de séries), programas ou títulos de programas de entretenimento nesse formato.

As cartas de dicas devem ser embaralhadas. Os ponteiros devem ser posicionados no 0 (zero).

Perfil Express Filmes e Séries 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.

2

Ordem das perguntas



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 queira 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 pontos.

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.

• VENCEDOR

Vence o jogador ou a equipe com mais pontos ao fim de 5 cartas.

Lembrando que esta versão foi pensada para ser jogada entre dois jogadores ou entre 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!



REGRAS ON-LINE

sac@grow.com.br

11 4393 3003

