

Photo Quiz

Instruções
2, 3 e 4 Jogadores

Apresentação e objetivo do jogo

Objetivo

Vence uma partida o jogador que conseguir amealhar um exemplar de cada uma das cinco cartas Equipamento: chapéu, bússola, mapa, mochila e máquina fotográfica.



Figura 1 - Cartas Equipamento

Cartas Foto

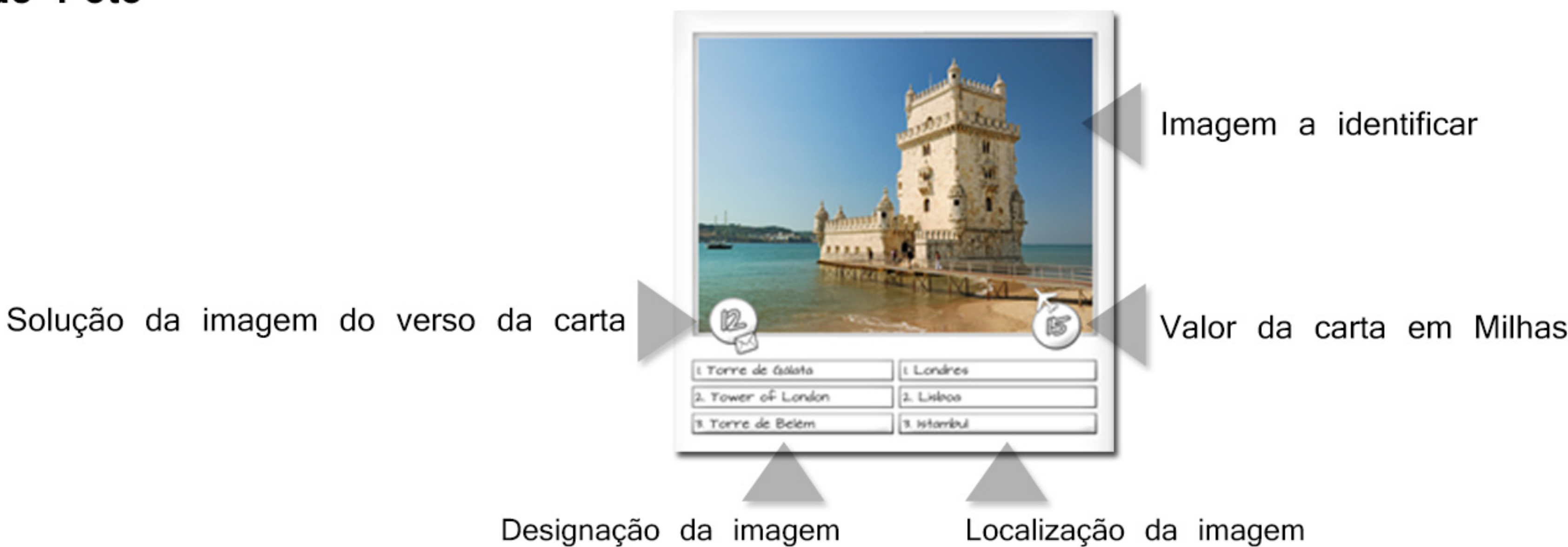


Figura 2 - Carta Foto

As cartas Foto ganhas por cada jogador, ao totalizarem 50 milhas, substituem qualquer carta Equipamento que se deseje (ver exemplo no verso).

Cartas Turista



Figura 3 - Carta Turista

As cartas Turista valem 30 milhas e podem ser utilizadas juntamente com cartas Foto para substituir cartas Equipamento (ver exemplo no verso).

Carta Marcador: serve apenas para identificar o jogador que detém a vez de jogar, numa determinada ronda. A carta marcador deve ser colocada junto ao trio de mesa e após a conclusão de cada ronda deverá transitar para o adversário imediatamente à esquerda.

Como jogar?

- 1 Baralham-se as cartas e coloca-se o monte em cima da mesa.
- 2 Cada um dos jogadores, começando pelo mais novo e seguindo pela sua esquerda, retira três cartas do topo do baralho (trio de mesa); os trios de mesa devem ser colocados à frente do respetivo jogador, mantendo-se voltadas para cima as faces com que as cartas foram retiradas do baralho.
- 3 Os jogadores verificam se os seus trios de mesa contêm no mínimo uma carta Foto. Quem não satisfizer esta condição, arrecada uma qualquer carta do seu trio de mesa e retira uma nova carta do topo do baralho (repete-se o procedimento, se necessário).
- 4 Pela ordem de jogo, cada jogador seleciona uma carta do seu trio de mesa e fá-la deslizar para o centro da mesa (início de ronda). Para fazerem a sua escolha os jogadores devem ter em conta os três tipos de ronda possíveis:

a) Ronda Foto (todos os jogadores selecionam cartas Foto): depois de todos os jogadores terem selecionado a sua carta, pela mesma ordem, cada um deles procede à identificação da imagem que selecionou. Quem acertar, arrecada a carta, quem errar, devolve a carta à base do baralho;

4

cont.

b) Ronda Equipamento (um dos jogadores seleciona uma carta Equipamento): depois de jogada uma carta Equipamento só podem ser jogadas Cartas Foto. O jogador que optou por selecionar a carta Equipamento deverá identificar as cartas Foto jogadas pelos adversários. Se o conseguir, arrecada todas as cartas jogadas na ronda. Caso contrário, amealhará apenas as Cartas Foto corretamente identificadas, devendo as restantes ser colocadas na base do baralho;

c) Ronda Turista (um dos jogadores seleciona uma carta Turista): depois de jogada uma carta Turista só podem ser jogadas cartas Foto. O jogador que optou pela Carta Turista deverá escolher um adversário que terá a tarefa de identificar todas as cartas Foto jogadas nessa ronda. Se o adversário o conseguir na plenitude, amealhará todas as cartas jogadas nessa ronda. Caso contrário, será o jogador que jogou a carta Turista a arrecadar a totalidade das cartas jogadas nessa ronda.

5

Acabada uma ronda, os jogadores recolhem uma nova carta do topo do baralho para completar o seu trio de mesa.

6

Voltar ao passo 3.

Nota 1: as soluções encontram-se no verso das cartas, junto ao ícone “carta”: o primeiro dígito refere-se à coluna 1 e o segundo dígito à coluna 2 (ver figura 2). Cada jogador deve reservar um espaço na mesa para colocar as cartas que vai conquistando.

Nota 2: as rondas sucedem-se pela ordem de jogo (esquerda); em cada nova ronda, os jogadores repõem os trios de mesa retirando uma carta do topo do baralho.

Nota 3: cartas Equipamento repetidas não têm qualquer valor; não é permitido aos jogadores fazerem trocas de cartas.

Variante do jogo: antes do início de uma partida, os jogadores podem optar por jogar na versão PhotoQuiz simplificada. Neste formato os jogadores apenas identificam a designação ou localização das imagens nas cartas Foto.

Exemplos:

1. As cartas Foto ganhas por um jogador, ao totalizarem 50 milhas, equivalem a qualquer carta Equipamento que se deseje.

1. Mosteiro Nino do Fogo	1. Portugal
2. Prambanan	2. Indonésia
3. Palácio da Pena	3. Butão

1. Muro de Adriano	1. Inglaterra
2. Itália	2. Itália
3. Estados Unidos da América	3. Turquia

1. México	1. México
2. Peru	2. Peru
3. Turquia	3. Turquia

1. Estados Unidos da América	1. Estados Unidos da América
2. Canadá	2. Canadá
3. Índia	3. Índia

10+15+20+5=50

2. As cartas Turista ganhas por um jogador valem 30 milhas e podem ser utilizadas juntamente com cartas Foto para substituir cartas Equipamento.

1. Avenida das Estátuas	1. Egito
2. Estátuas Moai	2. China
3. Guerreiros de Terracota	3. Ilha da Páscoa

1. Portugal	1. Portugal
2. Indonésia	2. Indonésia
3. Butão	3. Butão

1. Portugal	1. Portugal
2. Indonésia	2. Indonésia
3. Butão	3. Butão

10+10+30=50