

Jogo do Mico

Idade: 4 +

Número de jogadores: 3 +

OBJETIVO

Baixar o maior número de pares (duas cartas com o mesmo personagem) e não terminar com o Mico nas mãos.

INÍCIO DO JOGO

Cartas de Vilão e Item Mágico não devem ser utilizadas. Deixe apenas duas cartas de cada personagem em jogo (por exemplo, duas Elsa, duas Anna, dois Mickey, e assim por diante). A quantidade de duplas a serem deixadas desta forma no jogo é livre. Quanto mais duplas em jogo, mais tempo a partida irá durar. Por fim, escolha um personagem único, que deverá ser utilizado como Mico (por exemplo, um único Olaf). As cartas serão embaralhadas e distribuídas em sentido horário. Uma ou mais pessoas poderão receber uma carta a menos que as demais. Antes de iniciar o jogo, cada participante deverá colocar à sua frente os pares já formados. O jogador mais novo começa.

COMO JOGAR

O primeiro jogador deverá pegar uma das cartas na mão de quem estiver à sua esquerda, sem olhar a figura. Quando formar algum par (duas cartas com o mesmo personagem), o jogador deverá coloca-lo à sua frente. O jogo continuará com cada jogador retirando uma carta por vez de quem estiver à esquerda.

TÉRMINO DO JOGO

O jogo terminará quando sobrar apenas o Mico com um dos jogadores. Quem conseguir formar o maior número de pares será o vencedor.

Jogo do Burro

Idade: 4 +

Número de jogadores: 3 +

OBJETIVO

Formar trincas (três cartas com o mesmo personagem) e não ser o último jogador a baixar as cartas.

INÍCIO DO JOGO

Cartas de Vilão e Item Mágico não devem ser utilizadas. O número de cartas em jogo dependerá da quantidade de pessoas que irá jogar. Por exemplo, se jogarem três pessoas, devem-se separar três trincas (três Elsa, três Anna e três Mickey, por exemplo). Ao final da preparação, um personagem diferente será deixado para ser a carta Burro (por exemplo, um único Olaf). As cartas (incluindo o Burro) serão embaralhadas e distribuídas entre os jogadores. Aquele que ficar com uma a mais será o primeiro a jogar.

COMO JOGAR

O primeiro jogador irá escolher uma das quatro cartas que não lhe interessa para passá-la ao jogador à sua esquerda sem que os demais a vejam. Ao recebê-la, o jogador poderá passar qualquer uma de suas cartas para o próximo. A exceção será a carta Burro, que não poderá ser passada adiante sem que o jogador permaneça ao menos uma rodada com ela em mãos. Quando um jogador conseguir completar a trinca, ele deverá baixá-la discretamente na mesa. Os demais jogadores deverão fazer o mesmo e baixar seus jogos, mesmo que não possuam uma trinca em mãos.

TÉRMINO DO JOGO

Quando todos os jogadores baixarem suas cartas à mesa, o jogo terminará. Aquele que baixar por último perderá a rodada e receberá a letra "B". Novas partidas serão jogadas até que algum jogador complete a palavra "B-U-R-R-O".

Jogo da Memória

Idade: 4 +

Número de jogadores: 1 +

OBJETIVO

Encontrar o maior número de pares (duas cartas com o mesmo personagem).

INÍCIO DO JOGO

Cartas de Vilão e Item Mágico não devem ser utilizadas. Deixe apenas duas cartas de cada personagem em jogo (por exemplo, duas Elsa, duas Anna, dois Mickey, e assim por diante). A quantidade de duplas a serem deixadas desta forma no jogo é livre. Quanto mais duplas em jogo, mais tempo a partida irá durar. As cartas serão embaralhadas e distribuídas em fileiras, ainda com suas faces voltadas para baixo. O jogador mais novo começa.

COMO JOGAR

O primeiro jogador abrirá duas cartas. Caso sejam diferentes, ele as colocará fechadas de volta à mesa exatamente como estavam e passará a vez ao jogador à sua esquerda. Do contrário, ele pegará as cartas para si e abrirá duas novas cartas.

TÉRMINO DO JOGO

O jogo terminará quando acabarem as cartas na mesa e vencerá quem tiver mais pares.

Memória Tripla

Idade: 4 +

Número de jogadores: 1 +

OBJETIVO

Encontrar o maior número de trincas (três cartas com o mesmo personagem).

INÍCIO DO JOGO

Cartas de Vilão e Item Mágico não devem ser utilizadas. Deixe apenas três cartas de cada personagem em jogo (por exemplo, três Elsa, três Anna, três Mickey, e assim por diante). A quantidade de trincas a serem deixadas desta forma no jogo é livre. Quanto mais trincas em jogo, mais tempo a partida irá durar. As cartas serão embaralhadas e distribuídas em fileiras, ainda com suas faces voltadas para baixo. O jogador mais novo começa.

COMO JOGAR

O primeiro jogador abrirá três cartas. Caso sejam diferentes, ele as colocará fechadas de volta à mesa exatamente como estavam e passará a vez ao jogador à sua esquerda. Do contrário, ele pegará as cartas para si e abrirá três novas cartas.

TÉRMINO DO JOGO

O jogo terminará quando acabarem as cartas na mesa e vencerá quem tiver mais trincas.

Leva-Tudo

Idade: 4 +

Número de jogadores: 2 +

OBJETIVO

Conquistar todas as cartas dizendo o nome correto dos personagens.

INÍCIO DO JOGO

Cartas de Vilão e Item Mágico não devem ser utilizadas. As demais cartas serão embaralhadas e distribuídas igualmente entre os jogadores. Cada jogador colocará seu monte de cartas com a face voltada para baixo. Ninguém poderá ver as cartas.

COMO JOGAR

Os participantes abrirão ao mesmo tempo a carta de cima de seus próprios montes. Se aparecer o mesmo personagem em duas ou mais cartas viradas, os jogadores deverão dizer o nome dele em voz alta (por exemplo, Elsa). Aquele que disser o nome do personagem primeiro conquistará todas as cartas da mesa e as colocará no final de seu monte. Em seguida, todos abrirão ao mesmo tempo a próxima carta de seus montes em cima das anteriores, se houverem. Caso apareçam dois ou mais personagens repetidos, quem disser qualquer um dos nomes primeiro levará todas as cartas. Se algum jogador disser o nome errado, sua penalidade será dar uma carta para cada um dos demais. Caso dois jogadores disserem o nome de um personagem ao mesmo tempo, nenhum deles conquistará as cartas e elas continuarão no centro da mesa para a próxima rodada.

TÉRMINO DO JOGO

O jogo se encerrará quando um jogador tiver concentrado todas as cartas com ele.

Água, Terra e Ar

Idade: 4 +

Número de jogadores: 2 +

OBJETIVO

Conquistar todas as cartas batendo nelas no momento em que suas Chaves de Portal forem faladas (Água, Terra ou Ar).

INÍCIO DO JOGO

Cartas de Vilão e Item Mágico não devem ser utilizadas. As demais cartas serão embaralhadas e distribuídas igualmente entre os jogadores. Cada jogador colocará seu monte de cartas com a face voltada para baixo. Ninguém poderá ver as cartas. O jogador mais novo começa.

COMO JOGAR

O primeiro jogador deverá virar sua primeira carta do monte e dizer “Água”. O jogador à sua esquerda então deverá fazer o mesmo e dizer “Terra”. O próximo deverá fazer o mesmo e dizer “Ar”. O jogo seguirá com os jogadores dizendo, na sequência, “Água”, “Terra”, “Ar”, “Água”, “Terra”, “Ar”, e assim por diante. Se a carta virada na mesa tiver a mesma Chave de Portal que for falada no momento em que ela for virada, o jogador que bater primeiro em cima dela conquistará todas as cartas da mesa e as colocará no final de seu monte.

TÉRMINO DO JOGO

O jogo se encerrará quando um jogador tiver concentrado todas as cartas com ele.

Jogo dos Atributos

Idade: 4 +

Número de jogadores: 2 +

OBJETIVO

Conquistar todas as cartas comparando seus atributos (Coragem, Amizade ou Inteligência).

INÍCIO DO JOGO

Cartas de Vilão e Item Mágico não devem ser utilizadas. As demais cartas serão embaralhadas e distribuídas igualmente entre os jogadores. Cada jogador colocará seu monte de cartas com a face voltada para baixo. Ninguém poderá ver as cartas.

COMO JOGAR

Os participantes abrirão ao mesmo tempo a carta de cima de seus próprios montes. Os Atributos dos personagens revelados deverão ser comparados. Amizade vence de Inteligência. Inteligência vence de Coragem. Coragem vence de Amizade. Se houver empate, as cartas ficarão na mesa, e serão disputadas na próxima comparação. O jogador que vencer cada disputa conquistará as cartas da mesa e as colocará no final de seu monte.

TÉRMINO DO JOGO

O jogo se encerrará quando um jogador tiver concentrado todas as cartas com ele.

Rouba-Monte

Idade: 4 +

Número de jogadores: 2 +

OBJETIVO

Conquistar o maior número de cartas no monte.

INÍCIO DO JOGO

Cartas de Vilão e Item Mágico não devem ser utilizadas. As demais cartas serão embaralhadas. Cada jogador deverá receber quatro cartas. Outras quatro ficarão lado a lado no centro da mesa com as imagens voltadas para cima. As cartas restantes serão colocadas em um monte com a face voltada para baixo, que será utilizado para compra ao decorrer do jogo. O jogador mais novo começa.

COMO JOGAR

Se o primeiro jogador tiver uma carta com o mesmo personagem de alguma da mesa (por exemplo, Elsa), irá roubá-la e iniciará o seu monte, fazendo uma pilha à sua frente. Caso mais de uma carta da mesa apresente o mesmo personagem (por exemplo, dois Mickey), o jogador poderá roubá-las de uma só vez. Se nenhuma carta do jogador combinar com as do centro, ele deverá descartar na mesa uma de sua mão e passar a vez ao jogador à sua esquerda. Na sua vez, caso algum jogador tenha uma carta igual à primeira do monte de outro jogador, poderá usá-la para roubar o monte e passará a vez ao próximo. Quando todos tiverem jogado as quatro cartas da mão, o distribuidor fornecerá mais quatro para cada um e o jogo continuará.

TÉRMINO DO JOGO

Assim que todas as cartas forem distribuídas o jogo termina. As cartas que sobrarem na mesa vão para o monte do jogador da vez. Vence aquele que tiver mais cartas no monte ao final do jogo.

Quem Sou Eu?

Idade: 4 +

Número de jogadores: 2 +

OBJETIVO

Adivinhar o maior número de personagens.

INÍCIO DO JOGO

Cartas de Vilão e Item Mágico não devem ser utilizadas. Deixe apenas uma carta de cada personagem em jogo (por exemplo, uma Elsa, uma Anna, um Mickey, e assim por diante). A quantidade de cartas a serem deixadas desta forma no jogo é livre. Quanto mais cartas em jogo, mais tempo a partida irá durar. As cartas serão embaralhadas. Cada jogador deverá receber uma carta e, sem olhar, deverá colocá-la em sua testa com a imagem do personagem virada para os demais jogadores. As cartas restantes serão colocadas em um monte com a face voltada para baixo, que será utilizado para compra ao decorrer do jogo. O jogador mais novo começa.

COMO JOGAR

O primeiro jogador deverá fazer uma pergunta sobre sua carta para os demais. Por exemplo, "Eu sou um brinquedo?". Os demais deverão responder apenas com "Sim" ou "Não". Em seguida, o jogador à sua esquerda deverá fazer o mesmo, e assim por diante. Quando um jogador estiver confiante de quem é o personagem de sua carta, ele poderá dar um palpite. Por exemplo, "Eu sou o Olaf?". Os demais jogadores devem falar "Sim" ou "Não". Caso esteja certo, o jogador deverá guardar essa carta com ele, e ela valerá um ponto ao final da partida. A seguir, ele deverá comprar uma nova carta, e colocá-la novamente em sua testa. Se o palpite estiver errado, ele deverá descartar sua carta, comprar uma nova, e colocá-la novamente em sua testa.

TÉRMINO DO JOGO

O jogo terminará quando acabarem as cartas na mesa e vencerá quem tiver mais personagens adivinhados.

Fui na Terra dos Cristais e vi...?

Idade: 4 +

Número de jogadores: 2 +

OBJETIVO

Conquistar o maior número de cartas memorizando a sequência de personagens.

INÍCIO DO JOGO

Cartas de Vilão e Item Mágico não devem ser utilizadas. Deixe apenas uma carta de cada personagem em jogo (por exemplo, uma Elsa, uma Anna, um Mickey, e assim por diante). A quantidade de cartas a serem deixadas desta forma no jogo é livre. Quanto mais cartas em jogo, mais tempo a partida irá durar. As cartas serão embaralhadas e colocadas em um monte com a face voltada para baixo. O jogador mais novo começa.

COMO JOGAR

O primeiro jogador deverá virar a primeira carta do monte e dizer “Fui na Terra dos Cristais e vi...” e completar com o personagem que foi revelado, por exemplo, “...a Elsa”. O jogador à sua esquerda então deverá fazer o mesmo e dizer “Fui na Terra dos Cristais e vi a Elsa e...”, revelar um novo personagem, e completar, por exemplo, “...a Anna”. O jogador seguinte deverá dizer “Fui na Terra dos Cristais e vi a Elsa, a Anna e...”, virar a próxima carta, dizer o nome do próximo personagem e assim por diante. Caso um jogador erre a sequência, as cartas já reveladas devem ser distribuídas entre os demais jogadores.

TÉRMINO DO JOGO

O jogo terminará quando acabarem as cartas na mesa e vencerá quem tiver mais cartas.

Esconde-Esconde

Idade: 4 +

Número de jogadores: 2 +

OBJETIVO

Conquistar o maior número de cartas da mesa.

INÍCIO DO JOGO

Cartas de Vilão e Item Mágico não devem ser utilizadas. Deixe apenas três cartas de cada personagem em jogo (por exemplo, três Elsa, Três Anna, Três Mickey, e assim por diante). A quantidade de cartas a serem deixadas desta forma no jogo é livre. Quanto mais cartas em jogo, mais tempo a partida irá durar. Destas três cartas de cada personagem, uma de cada deverá ser separada e colocada em um monte com a face voltada para baixo. As duas outras cartas de cada personagem devem ser espalhadas na mesa com suas faces voltadas para cima.

COMO JOGAR

A primeira carta do monte deve ser virada para cima, revelando um personagem a ser encontrado pelos jogadores. Todos os participantes devem tentar encontrar aquele personagem entre as cartas espalhadas na mesa. Quem encontrar deve pegar a carta para si, e cada carta valerá um ponto ao final da partida. O jogo continua, a cada rodada revelando um novo personagem a ser encontrado.

TÉRMINO DO JOGO

O jogo terminará quando acabarem as cartas na mesa e vencerá quem tiver mais cartas.