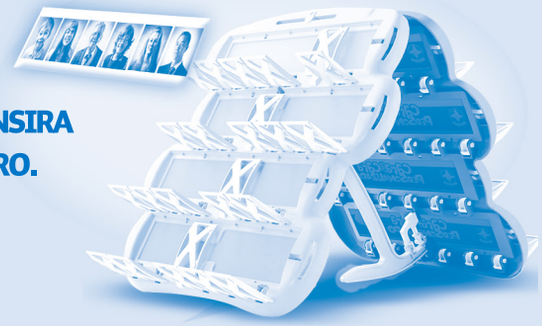
# É MUITO SIMPLES PERSONALIZAR SEU CARA A CARA

**01** - ACESSE WWW.CARAACARAPERSONALIZADO.COM.BR, SIGA AS INSTRUÇÕES E PERSONALIZE SUAS CARTAS UTILIZANDO FOTOS DE SUAS REDES SOCIAIS OU DO PRÓPRIO COMPUTADOR E IMPRIMA.

**02** - DEPOIS DE IMPRIMIR SUAS CARTAS, DESTAQUE -AS DA CARTELA.

**03** - COM AS TIRAS DESTACADAS, INSIRA INDIVIDUALMENTE NO TABULEIRO.



## O CARA A CARA QUE É A SUA CARA!

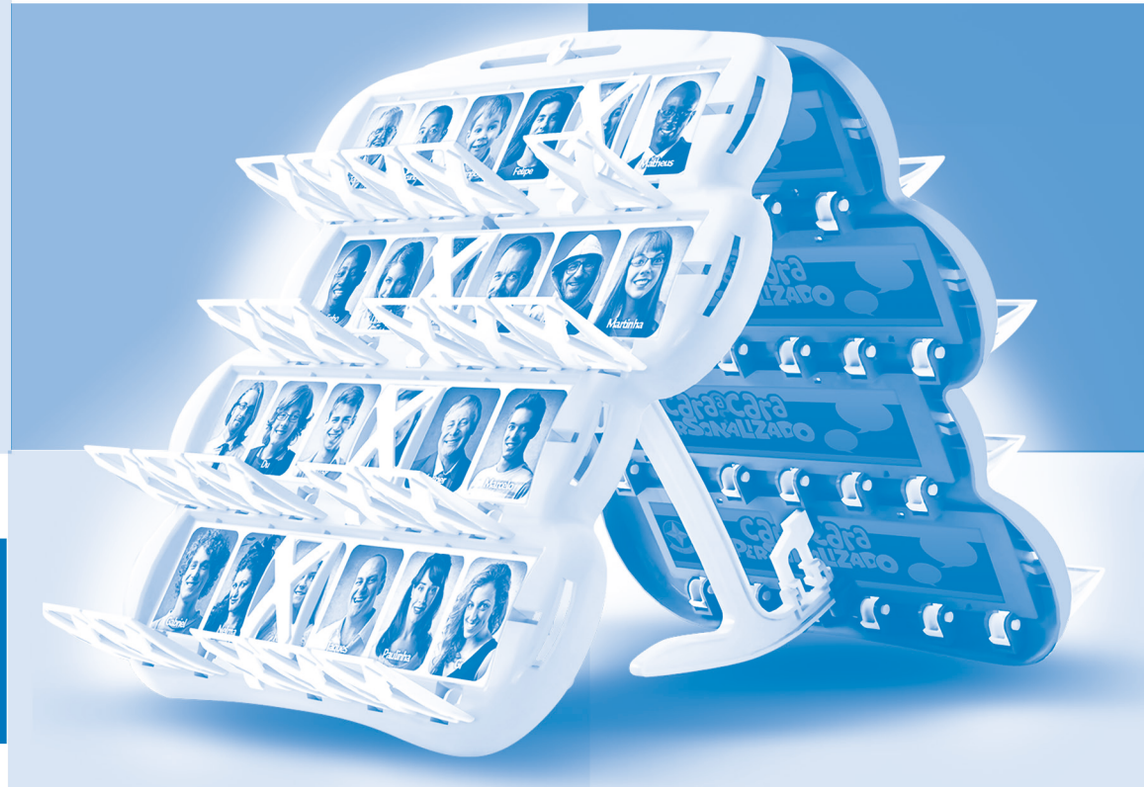
ESTRELA®

*VISITE NOSSO SITE: WWW.ESTRELA.COM.BR*

ESTRELA®

# Cara a Cara Personalizado

## O CARA A CARA QUE É A SUA CARA!




+06 ANOS

PARA 2 JOGADORES

# CARA A CARA PERSONALIZADO

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

Para 2 jogadores, + 06 anos.

Contém: 48 molduras de plástico, 2 folhas para impressão com 7 cartelas cada, 2 folhas para impressão com 24 cartas de adivinhação cada, 2 tabuleiros com suporte vertical, 4 pinos marca pontos e 1 manual de instruções. (Atenção! Dois dos quatro pinos marca pontos são pinos reservas).

## COMO PREPARAR O JOGO

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

2. Encaixe a peça em formato de "U" no suporte, depois encaixe o suporte na parte de trás do tabuleiro. Agora encaixe um tabuleiro no outro para que fiquem na diagonal, com as faces opostas.

3. Encaixe as molduras nos tabuleiros.

4. Coloque o pino em forma de círculo no trilho do tabuleiro de forma que os números fiquem no centro. Depois encaixe a peça que possui um orifício na parte debaixo do tabuleiro para travar o marcador. Pressione uma peça contra a outra até ter certeza que elas estão travadas! O marcador de pontos deve se movimentar facilmente.

5. Entre no site www.caraacarapersonalizado.com.br e siga as instruções para personalizar o seu Cara a Cara. Após seguir o passo a passo do site e imprimir suas cartas siga os passos 6 e 7.

6. Destaque as cartelas impressas (Fig.1), separe as cartelas com as caras para a rodada e coloque cada tira impressa dentro de uma fileira do tabuleiro (Fig.2).

Cartela impressa

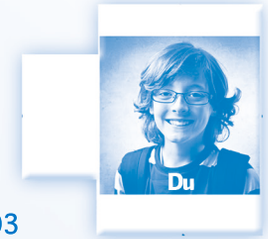
Fig. 01

Tira impressa

Fig. 02

7.Destaque as cartas VERMELHAS de adivinhação (Fig. 3), as embaralhe e deixe em um monte com a face CARA A CARA virada para cima. Depois separe as 24 caras respectivas às cartelas impressas para iniciar a partida.

Cartela de adivinhação




Carta de adivinhação

Fig. 03

OBS: Sobrarão 6 cartelas com 6 caras cada que você poderá usar em outras rodadas se quiser!

## COMEÇA O JOGO

Cada jogador escolhe um tabuleiro e coloca-o com todas as molduras abaixadas e viradas para si. Então cada um pega uma carta VERMELHA de adivinhação, sem que o outro jogador veja, (pois esta será a CARA que o adversário terá que adivinhar), e a coloca na fenda lateral do tabuleiro.

Decida quem vai começar o jogo. Cada jogador deverá fazer perguntas ao outro para tentar adivinhar qual é a CARA. Estas perguntas deverão ser sobre características da cara.
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 tem a característica perguntada. Exemplo: Se você perguntar se a cara gosta de jogar futebol e seu adversário responder que sim, feche todas as molduras das caras que não gostam de jogar futebol. E assim sucessivamente.

ATENÇÃO: Você NÃO pode perguntar a seu adversário qual é o sexo da cara, na primeira rodada. Esta pergunta só poderá ser feita a partir da segunda pergunta que VOCÊ fizer.

## CARACTERÍSTICAS QUE PODEM DIFERENCIAR AS CARAS

Você pode fazer perguntas relacionadas a características físicas, por exemplo, usa óculos? É loiro? Tem olhos castanhos? Ou até mesmo perguntas pessoais sobre a cara! Por exemplo, você pode perguntar se a cara tem irmão mais velho, se gosta de música pop, se vai bem em matemática, etc.

## DESVENDANDO A CARA

Seguindo as perguntas que fez a seu adversário, você pode tentar descobrir quem é a CARA a qualquer momento. Mas cuidado, se você errar perde a partida e o outro jogador marca 1 ponto.

## QUEM VENCE A PARTIDA?

Quem descobrir primeiro qual é a cara 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 as caras pode deixar a brincadeira mais difícil. Cada jogador tenta adivinhar 2 caras ao invés de uma só. O jogo fica muito mais emocionante, pois para você poder fechar molduras, seu adversário terá que dar respostas negativas. Exemplo: Você pergunta se a cara gosta de lasanha. Se seu adversário responder que SIM, você não pode fechar nenhuma moldura, pois pode ser que a segunda cara não goste de lasanha e, se você fechar as que não gostam de lasanha, provavelmente não adivinhará as duas caras. Se o outro jogador responder que NÃO, então você pode fechar todas as molduras das caras que gostam de lasanha, pois nenhuma das duas caras gosta de lasanha.