Achô!

Achô! é um jogo de cartas com várias formas de jogar! Com apenas um baralho, você pode jogar 9 jogos diferentes, e cada um deles apresenta uma proposta específica para cada faixa de idade. Seja bem-vindo(a) ao mundo de Achô!, um jogo que acompanhará o crescimento e desenvolvimento da criança, desde o aprendizado da fala, a partir três 3 anos de idade, mas oferecendo diversão e desafios para crianças de todas as idades!

Como jogar

As regras, bem como a preparação inicial, variam de acordo com cada forma de jogar. Há 9 formas de se divertir com Achô! descritas neste manual, mas fique livre para criar mais formas de jogar. Quanto mais formas diferentes, melhor!

Componentes

O jogo é composto por um total de 40 cartas (dois baralhos iguais de 20 cartas cada), distribuídas entre as seguintes categorias:

Animais | Brinquedos | Frutas | Contos de Fada | Roupas



Lembre-se que o principal objetivo de jogar com as crianças é criar memórias afetivas, momentos especiais longe das telas e se divertir. Esta é a nossa regra de ouro: divirta-se com a criança enquanto joga, mesmo que isso signifique alterar uma regra aqui e acolá, ou até mesmo inventar uma forma totalmente diferente de jogar!

Observe a estrutura das cartas. Vamos pegar a carta da Princesa como exemplo:

Este ícone indica a categoria à qual a carta pertence (no exemplo, "Contos de Fadas")



A parte de baixo da carta indica a qual grupo de cor a carta pertence, o nome da figura e o símbolo no canto inferior direito (quadradinho ou bolinha) serve apenas para facilitar a separação das cartas nos modos de jogo que preveem apenas 20 cartas (ou seja, uma carta de cada figura)

Créditos

Produção: Adoleta Jogos

Autor: Thiago Queiroz

Revisão: Bianca Melyna

Arte: Pamela Barbieri

Design Gráfico: Daiana Schein

Agradecimentos do autor: Anne, Dante, Gael, Maya e Cora, a vida é mais alegre jogando com vocês. Hugo Benchimol pela parceria e Nei Costa pela arte incrível dos Paizinhos.

1 Achô!

Um jogo para pequenos jogadores se divertirem enquanto expandem o vocabulário.

Idade recomendada: a partir de 3 anos

Preparação

Separe as 20 cartas indicadas com o símbolo de bolinha preta no canto inferior direito e embaralhe-as, formando uma pilha de compras.

Como jogar

Compre uma carta da pilha e diga em voz alta: "Quem é? Achô!", virando a carta para que a criança diga qual figura está nela. Se a criança não souber ainda o nome do que está na carta, não tem problema! Diga em voz alta o nome da figura para incentivar a oralização! A partida acaba quando a criança quiser.

Aproveite para explorar mais cada carta, perguntando qual é a cor daquela figura, o som que ela faz... vá em frente, use a imaginação!



2 Para onde foi?

Um jogo para exercitar a memória básica das crianças pequenas, que vão descobrir onde foi parar a carta escondida.

Idade recomendada: a partir de 3 anos.

Preparação

Separe as 20 cartas de um dos baralhos (indicadas com bolinha preta no canto inferior direito) e embaralhe-as, formando uma pilha de compras.

Como jogar

Compre duas cartas da pilha, coloque-as com a face virada para baixo na frente da criança. Em seguida, revele as duas cartas compradas anteriormente e deixe-as abertas por alguns instantes. Incentive a criança a dizer o nome da figura mostrada em cada carta. Então, vire as cartas para baixo novamente. Agora, você pode dizer "Onde foi parar o..." e falar o nome de uma das figuras que foram reveladas, para que a criança consiga apontar e tentar lembrar onde aquela carta estava. Se ele não conseguir, diga "Acho que ele não está aí, vamos tentar de novo?" e deixe a criança revelar a outra carta para, então, acertar. Para incrementar a dificuldade do jogo, uma vez que tenha virado as cartas com a face para baixo, você pode embaralhar as duas cartas para criança tentar descobrir onde a carta que ele quer foi parar. Você também pode aumentar o número de cartas na mesa para 3 ou até 4 cartas, se a criança conseguir acompanhar. A partida acaba quando a criança quiser.

3 Conta pra mim?

Um jogo para contar histórias memoráveis juntos!

Idade recomendada: a partir de 3 anos.
Número de jogadores: 2 a 6

Preparação

Separe as 20 cartas de um dos baralhos (indicadas com bolinha preta no canto inferior direito) e embaralhe-as, formando uma pilha de compras. Então, cada jogador compra 3 cartas e as cartas restantes não serão utilizadas.

Como jogar

O jogador mais velho escolhe uma carta para iniciar a história, criando um ambiente para o próximo jogador escolher uma carta da mão e continuar a história. Os jogadores vão se alternando na contação até que a última carta seja colocada na mesa e a última parte da história seja contada. A seguir, os jogadores precisam relembrar e tentar contar novamente a história. Será que todos se lembram?

Mergulhe na imaginação da criança! Crie histórias engraçadas, sem pé nem cabeça, mas que garantam boas risadas. Mas atenção: siga a pista da criança. O importante é dar continuidade à narrativa que ela está criando, não impor a sua própria.



4 Adivinha quem é?



Você consegue adivinhar qual é a carta secreta?

Idade recomendada: a partir de 5 anos.
Número de jogadores: 2 a 4

Preparação

Separe e embaralhe as duas cartas de Bruxo e as duas cartas de Princesa (uma de cada baralho), e coloque-as lado a lado, formando a fileira de chances, com a face virada para baixo. Separe as demais cartas em 2 baralhos únicos de 18 cartas (separe as cartas pelos símbolos bolinha e quadradinho pretos no canto inferior direito de cada carta). Embaralhe um dos baralhos e forme uma pilha virada para baixo (este será o baralho de compras). As demais 18 cartas ficam abertas em cima da mesa, em uma grade 6x3 para auxiliar quem que vai adivinhar.

Como jogar

Um dos jogadores será o Adivinhador (que pode ser o jogador mais velho, por exemplo) e deverá adivinhar a carta secreta. Os demais jogadores devem comprar uma carta do baralho de compras sem deixar o Adivinhador vê-la. Em seguida, devem revelar a primeira das 4 cartas da fileira de chances e deixá-la aberta na mesa, como um indicativo da quantidade de chances que o Adivinhador tem para adivinhar a carta secreta (ou seja, ele tem sempre, no máximo, 4 chances). O Adivinhador, então, faz uma pergunta cuja resposta pode apenas ser "sim" ou "não" para os demais jogadores. Se a carta revelada da fileira de chances for um Bruxo, os jogadores devem mentir na resposta. Se for a Princesa, os jogadores devem falar a verdade. Com base na resposta, o Adivinhador pode tentar falar qual é a carta secreta e, se acertar, todos os jogadores ganham um ponto, deixando a carta secreta separada na mesa, como um indicador de ponto. Se ele errar, tira a carta do palpite errado da grade, e revela outra carta da fileira de chances é revelada, para que o Adivinhador faça uma nova pergunta. A rodada continua até que o Adivinhador descubra qual é a carta secreta, ou até que todas as 4 cartas sejam reveladas e, após a sua quarta pergunta, ele não tenha conseguido desvendar o mistério. O jogador à esquerda do Adivinhador, então, se torna o novo Adivinhador a tenta descobrir a nova carta secreta, repetindo todo o processo. O jogo termina quando o time fizer 5 pontos!

Exemplo:

Dante é o Adivinhador. Gael, Maya e Cora pegam a carta secreta e verificam que é uma Banana, mas deixam ela escondida para o Dante não ver. Então, eles revelam a primeira carta da fileira de chances, que é um Bruxo! Ou seja, eles vão precisar mentir na resposta do "sim" ou "não"!
Dante, então, pergunta:
- É uma carta amarela?
Gael, Maya e Cora vêem que a Banana é uma carta amarela, mas por causa do Bruxo, eles precisam mentir, então respondem:
- Não!
Como o Dante sabe que é mentira, ele já imagina que é uma carta amarela, então decide arriscar um palpite:
- Hmmm, é a carta da Boneca!
Gael, Maya e Cora respondem:
- Não é!
Dante, então, tira a carta da Boneca da grade, já que não é a carta secreta. Gael, Maya e Cora revelam mais uma carta da fileira de chances e o jogo continua assim até o Dante acertar ou não restar mais tentativas de acerto.



Nesse modo de jogo, você pode jogar uma versão iniciante, sem considerar as habilidades das cartas de Princesa e Bruxo, usando-as como cartas normais apenas para sinalizar as 4 tentativas do jogador da vez.

5 Jogo da Memória

Se você estiver jogando com crianças pequenas, lembre-se que elas têm muita dificuldade de lidar com frustração, e que isso é normal, dado que ainda não apresentam um desenvolvimento neurológico para isso, então lembre-se da regra de ouro: os jogos são para se divertir, não para usar todas as suas habilidades de memória mais desenvolvidas para vencer sempre uma criança de 3 anos. Divirta-se! Finja que esqueceu onde estão as cartas, brinque junto!



O clássico jogo da memória, mas em 3 níveis de dificuldade.

Idade recomendada: a partir de 3 anos.
Número de jogadores: 2 a 4

Preparação

Selecione as cartas de acordo com o nível de dificuldade escolhido:

Fácil (3 anos):
1 categoria (8 cartas).
Por exemplo: todas as cartas da categoria Animais.

Médio (4 a 5 anos):
3 categorias (24 cartas).
Por exemplo: todas as cartas das categorias Animais, Brinquedos e Frutas.

Difícil (a partir de 6 anos):
todas as 5 categorias (40 cartas).
Embaralhe as cartas selecionadas e coloque-as viradas para baixo na mesa, distribuídas de forma que todas elas estejam visíveis aos jogadores.

Como jogar

O jogador mais novo inicia, virando 2 cartas para cima. Se acertar, ele pega as cartas para a sua pilha individual e tenta virar mais 2 cartas, repetindo até errar. Se errar, ele desvira as cartas novamente e passa a vez para o jogador à esquerda. O jogo segue até que não existam mais cartas na mesa para virar e o ganhador é quem tiver mais cartas em sua pilha individual. Se houver empate, os jogadores compartilham a vitória



6 Olhos de Águia!

Um jogo para os rápidos na visão e nas mãos!

Idade recomendada: a partir de 4 anos.
Número de jogadores: 2 a 4

Preparação

Embaralhe as 20 cartas indicadas com a bolinha preta no canto inferior direito e coloque-as viradas para cima na mesa em uma disposição de 5 linhas e 4 colunas. As 20 cartas restantes (com o quadradinho preto no canto inferior direito) devem ser embaralhadas, formando uma pilha de compras que deve ficar ao alcance de todos.

Como jogar

O jogador mais novo revela a carta do topo do baralho ao mesmo tempo para todos os jogadores. Não vale espiar, hein? E todos precisam ficar com as mãos na cabeça até encontrar a carta revelada! Então, aquele que encontrar a carta correspondente na mesa deve dar um tapa na carta e falar "Olhos de Águia!". Se um jogador acertar a carta e for o primeiro a dar o tapa, ele pega a carta revelada do topo do baralho e coloca em sua pilha individual. Se errar, ele precisa descartar uma carta que já ganhou de sua pilha individual (se houver). Caso haja empate, ou caso seja difícil decidir quem deu o tapa primeiro, nada de briga! A carta revelada da vez deve retornar ao fundo do baralho. Em caso de dúvida sobre quem bateu primeiro na última rodada, a carta restante é removida da partida. Quem tiver mais cartas em sua pilha individual, ganha. Se houver empate, os jogadores compartilham a vitória.



7 Batata Quente

Será que você consegue se livrar de todas as cartas antes de todo mundo?

Idade recomendada: a partir de 6 anos.
Número de jogadores: 2 a 4

Preparação

Embaralhe todas as 40 cartas e forme uma pilha única. Cada jogador compra 5 cartas para começar a partida.

Como jogar

Começando pelo jogador mais novo e seguindo em sentido anti-horário, cada jogador deve fazer conjuntos de pelo menos 3 cartas da mesma categoria (por exemplo: 3 cartas de Animais), indicada pelo ícone no canto superior esquerdo das cartas, ou da mesma cor (por exemplo: uma Meia amarela, uma Boneca amarela e um Castelo amarelo), indicada parte de baixo das cartas e pela cor preponderante na figura. Os conjuntos formados devem ser baixados na mesa para que todos vejam (é permitido agrupar cartas idênticas também!). Se o jogador da vez não tiver cartas suficientes, deve comprar até conseguir baixar um conjunto. A cada vez que o jogador baixa um conjunto, ele deve passar a vez para o próximo jogador. Caso a carta de Bruxo seja encontrada, ela funciona como uma carta curinga (o Bruxo tem o poder de se transformar em qualquer outra carta!) e pode compor qualquer conjunto que o jogador da vez desejar. Caso a carta de Princesa seja encontrada, ela pode ser descartada para o jogador utilizar suas habilidades especiais de investigação, olhando as três primeiras cartas da pilha e escolhendo uma para a sua mão (as demais cartas vão para o fundo da pilha). O jogo continua até um jogador se livrar de todas as suas cartas primeiro. Caso o baralho de compras se esgote antes do fim do jogo, quem tiver menos cartas na mão, ganha. Se houver empate, os jogadores compartilham a vitória.

8 Peguei!

Quem encontrará os pares mais rapidamente?

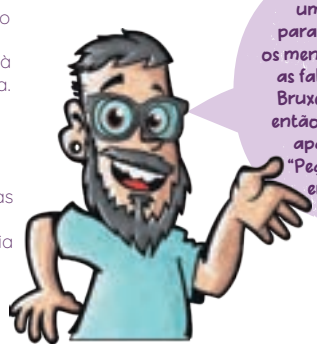
Idade recomendada: a partir de 5 anos.
Número de jogadores: 2 a 4

Preparação

Embaralhe todas as 40 cartas e distribua-as igualmente entre cada jogador. Se sobrarem cartas para a divisão ficar igual, essas cartas voltam para a caixa do jogo. Os jogadores pegam suas cartas sem olhar, e cada um forma sua pilha de compras na mesa, colocando-a em sua frente.

Como jogar

Começando pelo jogador mais novo e seguindo em sentido horário, cada jogador deve revelar rapidamente uma carta da sua pilha e colocar à sua frente, virada para cima, no centro da mesa. O jogador precisa ser rápido para que todos vejam a carta ao mesmo tempo. O próximo jogador faz o mesmo, colocando a carta em outra pilha, à sua frente (ou seja, cada jogador terá duas pilhas: uma de compra e outra com as cartas que for abrindo). Cada jogador faz isso, colocando novas cartas em cima da sua própria pilha, até que duas cartas iguais apareçam na mesa. Se isso acontecer, o jogador que gritar "Peguei!" e der um tapa em uma das cartas repetidas, leva todas as pilhas de cartas abertas, colocando-as no fundo da sua pilha de cartas pessoal. Se aparecer um Bruxo, é preciso gritar "Abracadabra" e dar um tapa na carta de Bruxo, para levar todas as cartas da pilha do Bruxo para sua pilha pessoal de cartas fechadas. Se aparecer um Dragão, é preciso gritar "Queimado" e dar um tapa na carta de Dragão, podendo levar a pilha do Dragão para a pilha pessoal de cartas fechadas. Se aparecer uma Princesa, é preciso gritar "Touché" e dar um tapa na carta de Princesa, para levar todas as cartas da pilha da Princesa para a sua pilha pessoal de cartas fechadas. O jogo continua dessa forma, e cada jogador que ficar sem cartas para revelar, sai do jogo. Quem ficar por último ganha o jogo.



Você pode jogar uma versão iniciante para facilitar o jogo para os menores, desconsiderando as falas específicas para o Bruxo, Dragão e Princesa, então sempre que um deles aparecer, basta gritar "Peguei" e dar um tapa em cima da carta.

9 Fujam para o Castelo!

Precisamos unir nossas forças para salvar todos os animais antes que o Dragão chegue ao Castelo!

Idade recomendada: a partir de 6 anos.
Número de jogadores: 2 a 4

Preparação

Para este modo de jogo utilizaremos apenas as cartas das categorias "Animais" e "Contos de Fadas", de ambos os baralhos. Separe as cartas de Castelo, coloque uma delas na mesa para formar topo da pirâmide (a outra carta de Castelo deve ser devolvida à caixa do jogo). As outras 14 cartas devem ser embaralhadas e então distribuídas abaixo do Castelo, formando 4 fileiras de cartas (com 2, 3, 4 e 5 cartas). Ao lado direito do Castelo, coloque 3 cartas quaisquer (dentre as de outras categorias que não serão utilizadas) viradas para baixo e em sequência, pois elas serão a trilha do Dragão.

Veja a imagem abaixo para visualizar a montagem:



Como jogar

Começando pelo jogador mais novo e seguindo em sentido anti-horário, cada jogador deve virar uma carta da pirâmide.

As seguintes opções podem ocorrer:

- Se for um Animal, parabéns, você conseguiu salvá-lo! Coloque a carta do Animal ao lado esquerdo do Castelo.
- Se você encontrar um Dragão, ah, não, ele apareceu no horizonte! Coloque a carta do Dragão sobre a carta de trilha mais afastada do Castelo. Se você encontrar outra carta de Dragão, vire-a de volta na mesa e mova o Dragão que já está na trilha um espaço em direção ao Castelo.
- Se você encontrar um Bruxo e não houver nenhum Dragão na trilha Nada acontece e você vira a carta de Bruxo de volta na mesa.
- Se você encontrar o Bruxo e já houver um Dragão na trilha Vire a carta de Bruxo de volta na mesa e mova o Dragão na trilha mais um espaço em direção ao Castelo.
- Se você encontrar a Princesa, que sorte! Descarte a carta da Princesa para utilizar sua habilidade de investigação e espiar qualquer carta que ainda esteja na mesa.

Se os jogadores encontrarem todos os 8 Animais antes do Dragão chegar ao Castelo, todos ganham. Caso contrário, o Dragão vence!

