IT'S A MATCH!

Há sempre uma metade à tua espera!

Um baralho, 50 cartas, 25 provérbios e 3 modos de jogar!

CONTEÚDO
50 cartas com provérbios repetidos aos pares · 1 folheto de instruções.

NÚMERO DE EQUIPAS
2 a 6 equipas (1 ou mais jogadores por equipa).

IDADE RECOMENDADA
A partir dos 14 anos (14+).

OBJETIVO
Formar o maior número de pares de cartas com o mesmo provérbio.

MODO 1 — ONDE ESTÁ O MATCH?

PREPARAÇÃO
Baralha as cartas e espalha-as sobre a mesa, viradas para baixo.

COMO SE JOGA
1. Na sua vez, o jogador vira duas cartas.
2. Se forem iguais: guarda o par e joga novamente.
3. Se forem diferentes: volta a virá-las para baixo, nas mesmas posições, e a vez passa ao jogador seguinte.

FINAL DO JOGO
Termina quando todos os pares forem encontrados. Vence quem tiver mais pares. Em caso de empate, a vitória é partilhada.

MODO 2 — DÁ-ME O MATCH!

PREPARAÇÃO
1. Baralha as cartas e distribui 4 a cada jogador.
2. Coloca as restantes numa pilha, viradas para baixo, no centro da mesa.
3. Sempre que um jogador tiver um par na mão, coloca-o à sua frente, virado para cima.

COMO SE JOGA
1. Na sua vez, o jogador pede a outro jogador uma carta igual a uma das que tem na mão, lendo o provérbio.
2. Se o outro jogador tiver a carta: entrega-a. Quem pediu forma o par, coloca-o à sua frente, tira uma carta do baralho (se houver) e joga novamente.
3. Se o outro jogador não tiver a carta: tira uma carta do baralho (se houver) e a vez passa ao jogador seguinte.

ADVERTÊNCIAS
Os pares formados ficam à frente do jogador, virados para cima, e não voltam ao jogo.

FINAL DO JOGO
Termina quando não restarem cartas no baralho nem nas mãos dos jogadores. Vence quem tiver mais pares. Em caso de empate, a vitória é partilhada.

MODO 3 — QUEM FAZ MATCH?

Mantêm-se as regras de preparação e de final do jogo do Modo 2.

COMO SE JOGA
1. Na sua vez, o jogador lança uma carta para a mesa e lê o provérbio em voz alta.
2. Se outro jogador tiver uma carta igual: entrega-a. Quem lançou forma o par, coloca-o à sua frente, tira uma carta do baralho (se houver) e joga novamente.
3. Se nenhum jogador tiver uma carta igual: a carta regressa à mão do jogador, que tira uma carta do baralho (se houver), e a vez passa ao jogador seguinte.

NOTA SOBRE OS SIGNIFICADOS

As explicações de significado têm caráter interpretativo, informativo e educativo. Os provérbios pertencem à tradição oral e podem ter diferentes interpretações consoante a região e o contexto. Não garantimos que cada explicação corresponda à única interpretação possível.