

GAME SERIES

JOGOS DE CARTAS

CARD GAMES





AROUND THE WORLD -
7-FAMILY CARD GAME
EC1059 / EAN 9789896798598

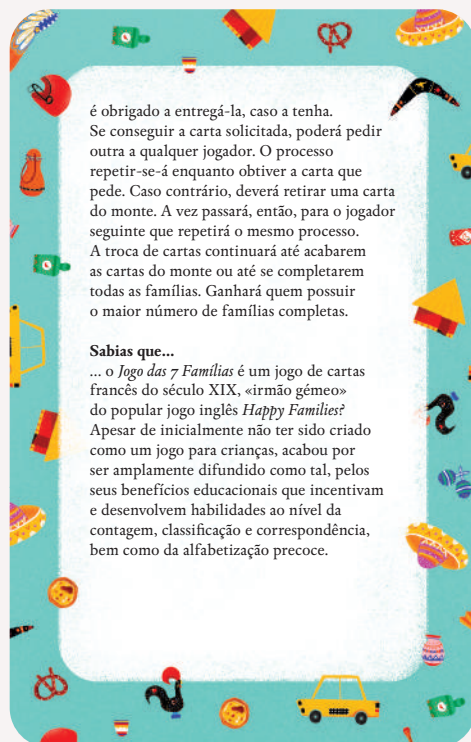
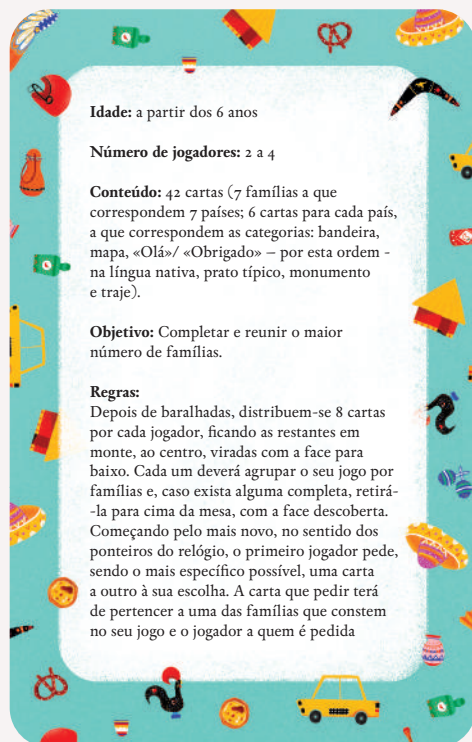
Nesta versão do clássico jogo das 7 famílias, é dia de partir à descoberta de 7 países do mundo e aprender sobre a sua cultura. De monumentos a pratos tradicionais, de trajes a línguas oficiais, há muito para conhecer. Reúne as 6 cartas de cada país e torna-te o mais sábio viajante deste jogo.

2-4 + 6 anos 42 cartas
cards

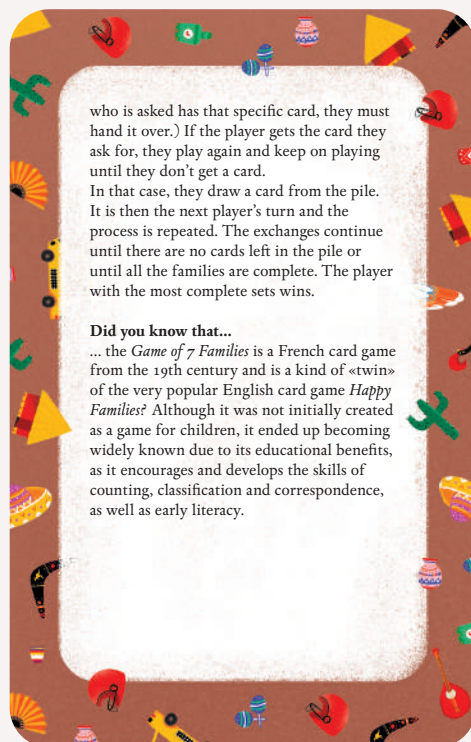
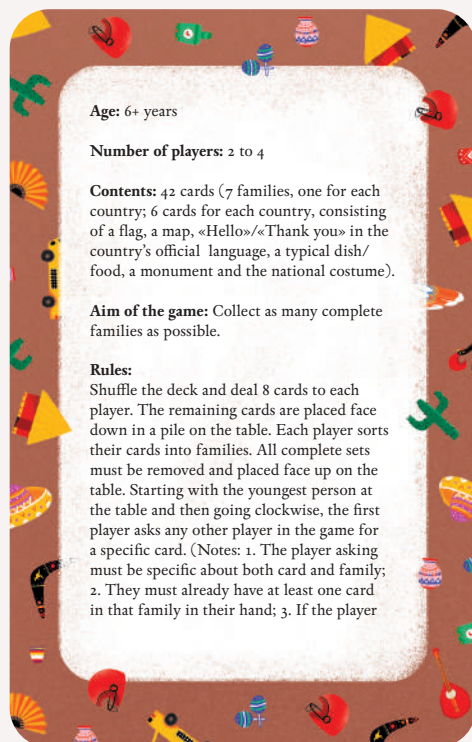
PT/EN/FR/ES

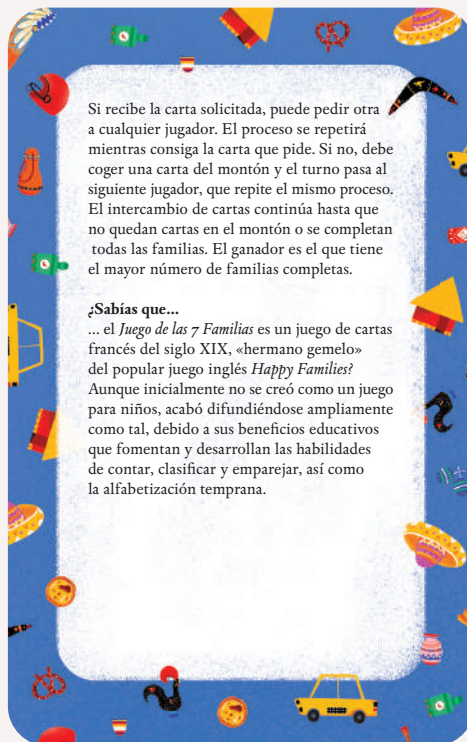
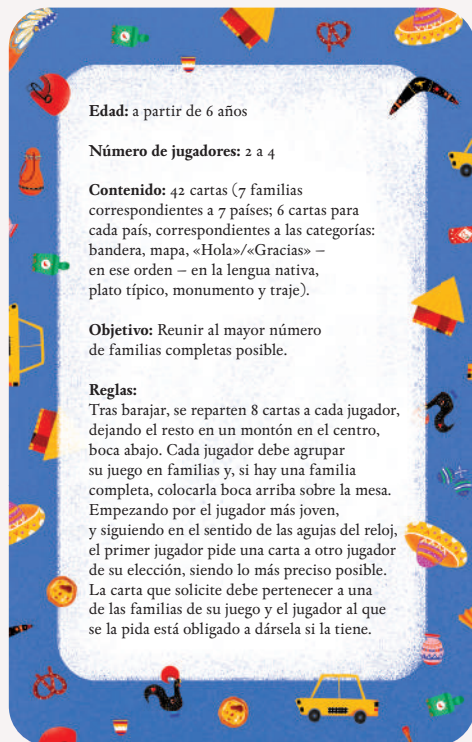
A classical 7-family card game in a version made for the ones who love to travel and to know all about different cultures. Pack your bags and join us in this adventure around the world. Playing and learning, all in one: the perfect combination!

PT



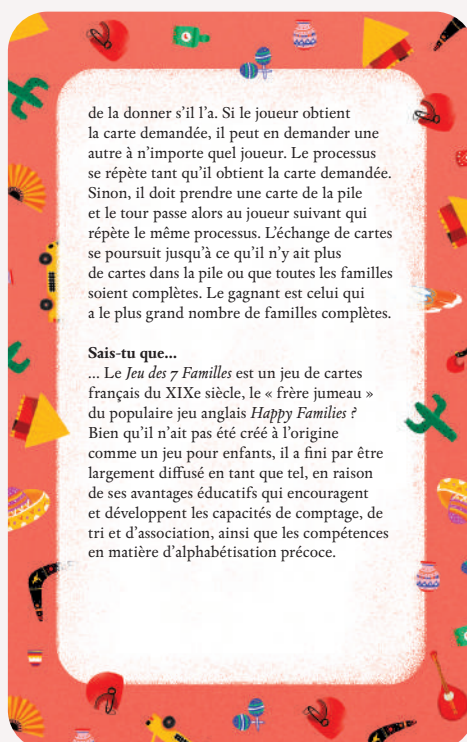
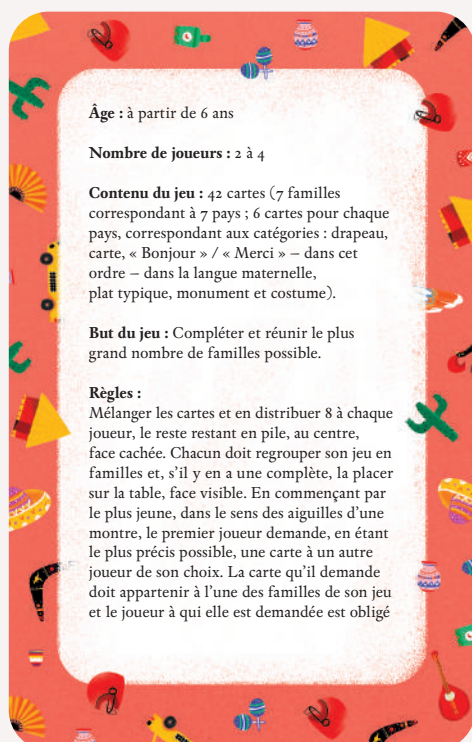
EN



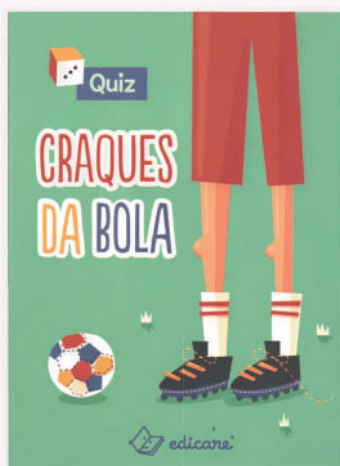


AROUND THE WORLD -
7-FAMILY CARD GAME
EC1059 / EAN 9789896798598

ES



FR



CRAQUES DA BOLA - QUIZ
EC497 / EAN 9789896792978

Um jogo de cartas para testares os teus conhecimentos sobre o mundo do futebol, com dezenas de perguntas e respostas sobre quatro áreas diferentes: Jogadores, Mundial, Factos interessantes e Equipamentos e emblemas. Segue as instruções, lança o dado e boa sorte!

2-4 + 8 anos 76 cartas
years cards

PT

A card game to test your knowledge of the world of football, with dozens of questions and answers covering four different areas: Players, World Cup, Interesting Facts, and Kits and Emblems. Follow the instructions, roll the dice, and good luck!



+8 anos



2-4 jogadores



73 cartas de perguntas, 2 cartas de respostas sobre a categoria Equipamentos e emblemas, 1 carta de regras e 1 dado.

Objetivo do jogo - Ser o primeiro a reunir 2 cartas de cada categoria: Jogadores, Mundial, Factos curiosos, Equipamentos e emblemas.



N.º da pergunta - Os números de 1 a 4 correspondem aos números das perguntas a responder nas categorias de Jogadores, Mundial e Factos curiosos. Na categoria Equipamentos e emblemas, deve responder-se sempre, seja qual for o n.º de 1 a 4 que sair.



Perder a vez - Se te sair o número 5, passas a vez ao jogador seguinte.



Ganhar uma carta - Se te sair o número 6, roubas uma carta a um adversário à tua escolha. Atenção: as cartas TAÇA não podem ser roubadas. Caso ainda ninguém tenha cartas, ganhas automaticamente a carta que está no topo do baralho.

COMO JOGAR?

Para começar, baralha as 73 cartas de perguntas e coloca-as na mesa com a face das perguntas voltada para baixo.

Para saber quem começa a jogar, lançam o dado e inicia o jogador a quem tiver saído o **número mais alto**. Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio.

Lanças o dado: se sair um número de **1 a 4**, o jogador à tua esquerda faz a pergunta correspondente. Se acertares, ganhas a carta, caso contrário deve ser colocada no fundo do baralho; se sair o **n.º 5**, perdes a vez; se sair o **n.º 6**, roubas uma carta à escolha a um adversário. Deves indicar o seu nome e pedir a carta. Na categoria **Equipamentos e emblemas** há 2 cartas com as respostas corretas que devem ser consultadas pelo jogador que está a fazer a pergunta.



Algumas cartas têm o símbolo **TAÇA**. Estas substituem qualquer uma das outras categorias e não podem ser roubadas aos outros jogadores.

Ganha o primeiro jogador que reunir **2 cartas de cada categoria** (Jogadores, Mundial, Factos curiosos e Equipamentos e emblemas).

Quando te faltar apenas uma carta, tens de dizer **Craques da Bola** para avisar todos os jogadores de que estás quase a ganhar. Caso não o faças, perdes **uma** das tuas cartas e tens de a colocar no fundo do baralho.



COMUNICARTAS
EC1170 / EAN 9789896799700

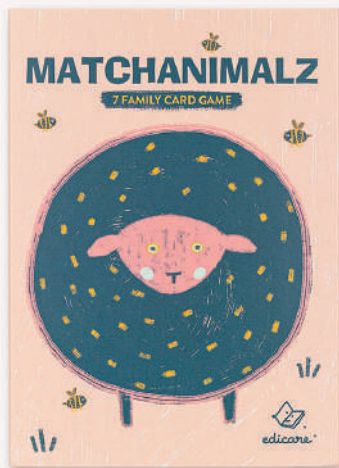
Este jogo, desenvolvido pelo Departamento de Fluência da Sociedade Portuguesa de Terapia da Fala, pretende dar a conhecer a gaguez à população em geral, mas também contribuir para a aceitação da mesma por parte da pessoa que gagueja e/ou dos seus parceiros comunicativos. Tendo por base a evidência científica disponível, a que se junta a componente jogo, é uma ferramenta que, sem preconceitos ou estereótipos, pode ser usada em múltiplos contextos, sejam eles mais terapêuticos ou lúdicos, reforçando a importância da comunicação para construir uma sociedade mais consciente, informada e inclusiva.

This game, developed by the Fluency Department of the Portuguese Society of Speech Therapy, aims to raise awareness of stuttering among the general public, but also to contribute to its acceptance by the person who stutters and/or their communication partners. Based on available scientific evidence, combined with a game component, it is a tool that, without prejudice or stereotypes, can be used in multiple contexts, whether more therapeutic or recreational, reinforcing the importance of communication in building a more conscious, informed and inclusive society.

+ 2 + 5 anos
years 38 cartas
cards

PT





MATCHANIMALZ -
7-FAMILY CARD GAME
EC1160 / EAN 97898967999601

Para seres o vencedor deste jogo só tens de conseguir reunir todas as cartas de cada grupo de animais. Um simples e divertido jogo de 7 famílias para jogares onde e quando quiseses.

The winner of this game is the one who completes the most families by collecting all the cards in each group of animals. A simple and fun 7-family card game to take everywhere and enjoy anytime.

JOGOS DE CARTAS CARD GAMES

 2-4  + 5 anos
years  28 cartas
cards

PT/EN

PT

Idade: a partir dos 5 anos

Número de jogadores: 2 a 4 jogadores

Conteúdo: 28 cartas (7 famílias de 4 animais cada)

 savana	 aves
 quinta	 insetos
 floresta	 domésticos
 peixes	

Objetivo: Completar e reunir o maior número de famílias.

Regras:
Depois de baralhadas, distribuem-se 5 cartas por cada jogador, ficando as restantes em monte, ao centro, viradas com a face para baixo. Cada um deverá agrupar o seu jogo por famílias e, caso exista alguma completa, retirá-la para cima da mesa, com a face descoberta. Começando pelo mais novo, no sentido dos ponteiros do relógio, o primeiro jogador pede, sendo o mais específico possível, uma carta a outro à sua escolha. A carta que pedir terá de pertencer a uma das famílias que constem no seu jogo e o jogador a quem

é pedida é obrigada a entregá-la, caso a tenha. Se conseguir a carta solicitada, poderá pedir outra a qualquer jogador. O processo repetir-se-á enquanto obtiver a carta que pede. Caso contrário, deverá retirar uma carta do monte. A vez passará, então, para o jogador seguinte que repetirá o mesmo processo. A troca de cartas continuará até acabarem as cartas do monte ou até se completarem todas as famílias. Ganhará quem possuir o maior número de famílias completas.

Sabias que...
...o Jogo das 7 Famílias é um jogo de cartas francês do século XIX, «irmão gémeo» do popular jogo inglês *Happy Families*? Apesar de inicialmente não ter sido criado como um jogo para crianças, acabou por ser amplamente difundido como tal, pelos seus benefícios educacionais que incentivam e desenvolvem habilidades ao nível da contagem, classificação e correspondência, bem como da alfabetização precoce.

EN

Age: 5+ years

Number of players: 2 to 4

Contents: 28 cards (7 animal families)

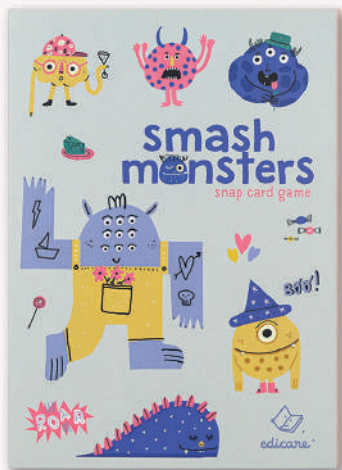
 savannah	 birds
 farm	 insects
 forest	 pets
 fish	

Aim of the game: Collect as many complete families as possible.

Rules:
Shuffle the deck and deal 5 cards to each player. The remaining cards are placed face down in a pile on the table. Each player sorts their cards into families. All complete sets must be removed and placed face up on the table. Starting with the youngest person at the table and then going clockwise, the first player asks any other player in the game for a specific card. (Notes: 1. The player asking must be specific about both card and family; 2. They must already have at least one card

in that family in their hand; 3. If the player who is asked has that specific card, they must hand it over.) If the player gets the card they ask for, they play again and keep on playing until they don't get a card. In that case, they draw a card from the pile. It is then the next player's turn and the process is repeated. The exchanges continue until there are no cards left in the pile or until all the families are complete. The player with the most complete sets wins.

Did you know that...
...the Game of 7 Families is a French card game from the 19th century and is a kind of "twin" of the very popular English card game *Happy Families*? Although it was not initially created as a game for children, it ended up becoming widely known due to its educational benefits, as it encourages and develops the skills of counting, classification and correspondence, as well as early literacy.



SMASH MONSTERS -
SNAP CARD GAME
EC1161 / EAN 9789896799618

Socorro! Andam monstros loucos à solta na Terra e cabe ao mais rápido humano reuni-los todos para que possamos regressar à normalidade! Estarás à altura deste desafio? Observação e rapidez postos à prova num jogo de cartas simples, divertido e para toda a família.

Help! Crazy monsters are on the loose on Earth and it's down to the fastest human to catch them all so things can get back to normal! Are you up to the challenge? A simple and fun card game that will put your powers of observation and reactions to the test!

JOGOS DE CARTAS CARD GAMES

2-6 + 5 years 40 cartas cards

PT/EN

PT

Idade: a partir dos 5 anos

Número de jogadores: 2 a 6 jogadores

Conteúdo: 40 cartas

Objetivo: Ganhar o maior número de cartas.

Regras:

Depois de baralhadas, distribuem-se as cartas por todos os jogadores, devendo cada um colocá-las à sua frente num monte, de face para baixo. Começando pelo mais novo, no sentido dos ponteiros do relógio, cada jogador retira uma carta do seu monte, colocando-a no centro da mesa, virada para cima. Se a carta jogada for igual à anterior, o primeiro jogador a dizer "Snap" ganha todas as que estiverem no centro da mesa. Começará nova ronda quem tiver ganho a anterior. À medida que vão ficando sem cartas, os jogadores irão saindo do jogo. O último jogador será o vencedor da partida.

Sabias que...

...o baralho de cartas português foi um dos primeiros a espalhar-se pelo mundo? Era um baralho muito particular, com características únicas, produzido e fabricado em Portugal pela Real Fábrica de Cartas de Jogar de Lisboa. Mas em meados do século XIX, o baralho português caíria completamente em desuso, tomando o baralho francês o destaque nas casas de jogo.

EN

Age: 5+ years

Number of players: 2 to 6

Contents: 40 cards

Aim of the game: Win the most cards.

Rules:

Shuffle the cards and deal them out among the players. Each player places their cards face down in a pile in front of them. Starting with the youngest player, and going clockwise, each player takes a card from their pile and places it face up in the middle of the table. If their card is the same as the previous one, the first player to say "Snap" wins all the cards in the middle of the table. The player who won the previous round starts the next one. Any player who runs out of cards is out of the game. The winner is the last player with cards.

Did you know that...

...the Portuguese deck of cards was one of the first to spread around the world? It was a very distinctive deck with unique characteristics and was produced and manufactured in Portugal by a Lisbon company called Real Fábrica de Cartas de Jogar. But in the mid 19th century, the Portuguese deck fell completely out of use, and the French deck took over the prime position in gambling houses.



MIMITA -
GAME OF MIME AND SOUNDS
EC1077 / EAN 9789896798772

De acordo com a carta que tirou do baralho, por meio de mímica, sons ou ambos, um jogador descreve uma imagem. Quem conseguir adivinhar mais rapidamente o que está a ser representado ganha a carta. Parece fácil... mas será mesmo?

2-6 + 5 anos 42 cartas cards

PT/EN/FR/ES

One player communicates an image on a card using mime, sounds or both, depending on the card they take from the pack. Whoever guesses what is on the card quickest wins. Sounds easy... but is it?

PT

Idade: a partir dos 5 anos

Número de jogadores: 2 a 6

Conteúdo: 42 cartas

14 cartas de mímica

14 cartas de sons

14 cartas de mímica e sons

Objetivo: Ganhar o maior número de cartas possível, adivinhando o que descrevem os sons/ações representados.

Regras:
Depois de baralhadas, colocam-se as cartas num monte, de face virada para baixo, no centro da mesa. Começando pelo mais novo, no sentido dos ponteiros do relógio, o primeiro jogador retira uma carta do monte e observa-a sem a mostrar aos outros jogadores. De acordo com a categoria da carta, por meio de mímica, som ou ambos, tentará representar a imagem que consta na mesma.

O primeiro jogador que conseguir adivinhar o que está a ser representado, ganha a carta desse desafio. Se ninguém conseguir adivinhar no espaço de 1 minuto a carta deverá voltar para o monte, sendo colocada no fundo do mesmo. A vez de representar passará sempre, havendo ou não quem adivinhe, para o jogador seguinte. O jogo terminará quando já não houver cartas no monte, sendo o vencedor quem tiver ganho mais cartas ao longo do jogo.

Sabias que...
... a Mímica tem origem no Teatro? Já na Grécia antiga a Mímica era uma técnica de interpretação em desenvolvimento, mas tem acompanhado as artes de palco ao longo dos séculos, sendo uma das mais importantes e difíceis de dominar. Enquanto brincadeira ou jogo, a sua importância ao nível do desenvolvimento infantil (e não só) é também reconhecida. Uma ferramenta ao alcance de todos, com vantagens ao nível da motricidade e agilidade, da imaginação e criatividade, da concentração e da capacidade de nos expressarmos e interagirmos com os outros.

EN

Age: 5+ years

Number of players: 2 to 6

Contents: 42 cards

14 mime cards

14 sound cards

14 mime and sound cards

Aim of the game: Win as many cards as possible by guessing what the others are describing with the sounds and/or actions.

Rules:
Shuffle the pack and then place the cards in a pile, face down in the middle of the table. Starting with the youngest person and then going clockwise, the first player takes a card from the pile and looks at it without showing it to the other players. The player then tries to communicate the image on it using mime, sounds or both, according to the category of the card. The first player to guess what is on the card wins the challenge and

keeps the card. If no one guesses within 1 minute, the card goes back on the bottom of the pile. After each card, it's always the next player's turn, whether anyone guesses correctly or not. The game ends when there are no more cards in the pile, and whoever won the most cards is the winner.

Did you know that...
... Mime has its origins in the Theatre? This performance technique started in ancient Greece, but it has been part of the performing arts over the centuries, and is one of the most important and difficult to master. As a game or just for fun, it is also recognized as being important for child development (and more). This tool is available to everyone and carries advantages in terms of motor skills and agility, imagination and creativity, concentration and the ability to express oneself and interact with others.

Edad: a partir de 5 años

Número de jugadores: de 2 a 6

Contenido: 42 cartas





14 cartas de acciones 14 cartas de sonidos 14 cartas de acciones y sonidos

Objetivo: Ganar el mayor número posible de cartas adivinando qué describen los sonidos/acciones representados.

Reglas:
Tras barajar las cartas, se colocan boca abajo en un montón en el centro de la mesa. Empezando por el más joven, en el sentido de las agujas del reloj, el primer jugador saca una carta del montón y la mira sin mostrarla a los demás jugadores. Según la categoría de la carta, utilizando la mímica, el sonido o ambos, intentará representar la imagen de la carta.

El primer jugador que adivine lo que se está representando gana la carta de desafío. Si nadie lo adivina en 1 minuto, la carta debe devolverse al montón y colocarse al fondo del mismo. El turno de actuación pasará siempre, adivine o no alguien, al siguiente jugador. El juego termina cuando no queden cartas en el montón, y el ganador es el jugador que ha ganado más cartas durante el juego.

¿Sabías que...
... se originó la Mímica en el Teatro? Ya en la antigua Grecia, el Mimo era una técnica actoral en desarrollo, pero ha acompañado a las artes escénicas a lo largo de los siglos, siendo una de las más importantes y difíciles de dominar. Como juego, también se reconoce su importancia en términos de desarrollo infantil (y más allá). Una herramienta al alcance de todos, con ventajas en términos de motricidad y agilidad, imaginación y creatividad, concentración y capacidad para expresarnos e interactuar con los demás.



MIMITA -
GAME OF MIME AND SOUNDS
EC1077 / EAN 9789896798772

ES

Âge : à partir de 5 ans

Nombre de joueurs : 2 à 6

Contenu du jeu : 42 cartes





14 cartes de mime 14 cartes de sons 14 cartes de mime et sons

But du jeu : Gagner le plus grand nombre de cartes possible, en devinant ce que décrivent les sons/actions représentés.

Règles :
Mélanger les cartes et les placer en pile face cachée au centre de la table. En commençant par le plus jeune, dans le sens des aiguilles d'une montre, le premier joueur prend une carte de la pile et la regarde sans la montrer aux autres joueurs. Selon la catégorie de la carte, il essaiera de représenter l'image qui y apparaît par la mimique, le son ou les deux. Le premier joueur qui parvient à deviner ce qui est représenté gagne

la carte de ce défi. Si personne ne parvient à deviner, dans un délai d'une minute, la carte doit être remise dans la pile, en bas. Le tour de représenter passe toujours, que quelqu'un ait deviné ou non, au joueur suivant. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pile, et le gagnant est celui qui a gagné le plus de cartes au cours du jeu.

Sais-tu que...
... Le Mime trouve ses origines dans le Théâtre ? Dans la Grèce antique, le Mime était déjà une technique de jeu en développement, mais il a accompagné les arts de la scène au fil des siècles, étant l'un des plus importants et des plus difficiles à maîtriser. En tant que jeu, son importance en termes de développement de l'enfant (et au-delà) est également reconnue. Un outil à la portée de tous, qui présente des avantages en termes de motricité et d'agilité, d'imaginer et de créativité, de concentration et de capacité à s'exprimer et à interagir avec les autres.

FR



PAIR OR PANDA -
PAIRS CARD GAME

EC1060 / EAN 9789896798604

Neste jogo, o vencedor será quem conseguir reunir o maior número de pares de ursos. Mas cuidado, anda um panda à solta que terás de evitar a todo o custo ter na mão! E a ti, o que calhou? É par ou panda?

2-6 + 4 anos 33 cartas
cards

PT/EN/FR/ES

PT

Idade: a partir dos 4 anos

Número de jogadores: 2 a 6

Conteúdo: 33 cartas (32 ursos e 1 panda)

Objetivo: Formar pares; Chegar ao final do jogo sem escolher a única carta sem par.

Regras:

Baralham-se e distribuem-se todas as cartas pelos jogadores. Cada um deverá verificar os pares que possui e retirá-los para cima da mesa, com a face descoberta. Começando pelo mais novo, no sentido dos ponteiros do relógio, o primeiro jogador retira uma carta ao acaso do jogo do vizinho da esquerda. Se a carta que tirou formar um par com outra na sua mão, este par é retirado para junto dos outros. Caso contrário, fica com ela.

A vez passa, então, para o jogador seguinte que repetirá o mesmo processo. A troca de cartas continuará até que se forme o último par. Perderá quem ficar com a única carta impossível de emparelhar.

Sabias que...

... este jogo em inglês se chama *Old Maid*? Era muito popular em Inglaterra, na época Vitoriana, mas está difundido por vários países por ser um jogo simples e divertido. Jogar às cartas é um dos passatempos mais antigos da história e está amplamente difundido por todo o mundo. As vantagens ao nível do desenvolvimento das capacidades sociais, de aprendizagem, memorização e pensamento estratégico são inquestionáveis. E ainda é uma maneira excelente de passar tempo em família!

EN

Age: 4+ years

Number of players: 2 to 6

Contents: 33 cards
(32 bears and 1 panda)

Aim of the game: Make pairs; Get to the end of the game without choosing the only card without a pair.

Rules:

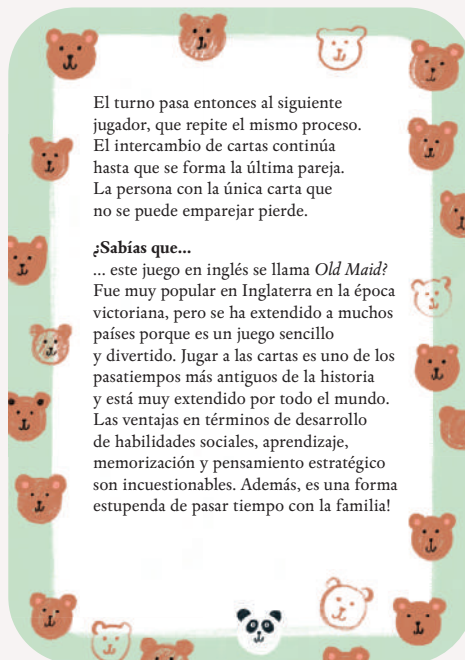
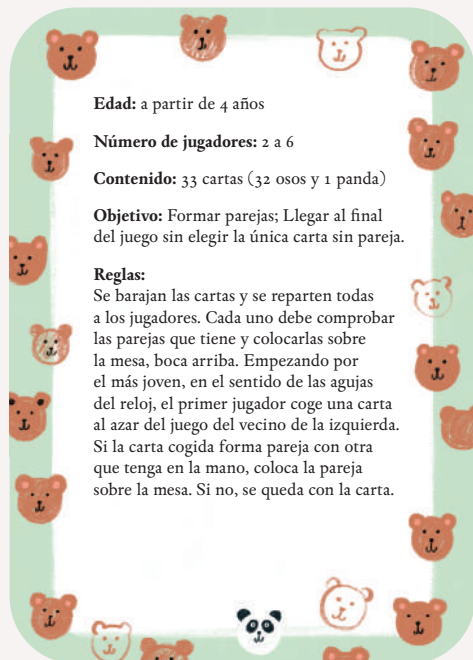
Shuffle and deal out the whole deck. Each player finds the pairs in his hand and discards them all, face up on the table. Starting with the youngest person at the table and then going clockwise, the first player takes a card from the player on his left. If the card they take matches one in their hand, they discard this pair too. If not, they keep it.

It's now the next player's turn and the same process is repeated.

The exchange of cards continues until the last pair is discarded. Whoever has the card with no pair in his hand at the end, loses.

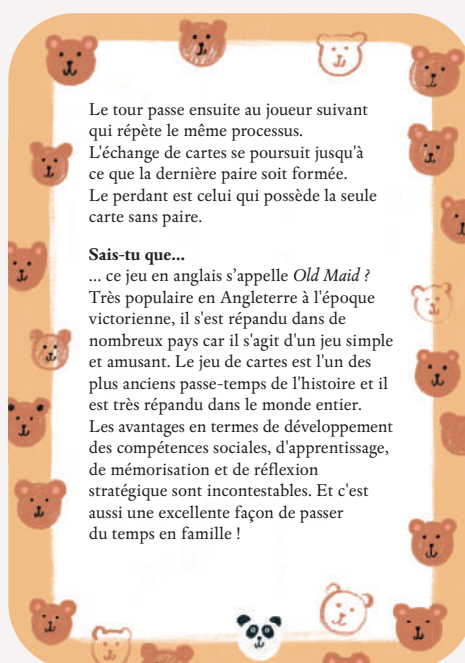
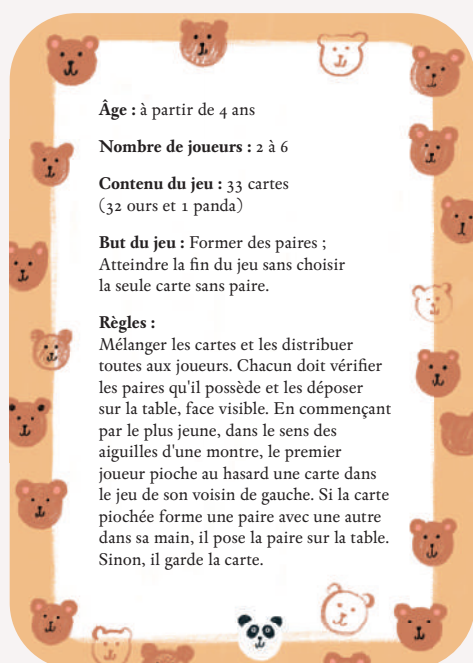
Did you know that...

... this game in English is called *Old Maid*? It was very popular in England in the Victorian era but quickly became a classic in various countries, as it is a very simple and fun game. Playing cards is one of the oldest pastimes in history and is popular all around the world. The benefits of playing cards for the development of social skills, learning, memorizing and strategic thinking are beyond question. And it's still an excellent way to spend time with the family!



PAIR OR PANDA -
PAIRS CARD GAME
EC1060 / EAN 9789896798604

ES



FR



SPACE SNAP -
SNAP CARD GAME
EC1214 / EAN 9789895730148

Houston, temos um problema!
Alguém deixou a porta do vaivém espacial aberta e há de tudo a flutuar pelo espaço sideral. Conseguirás ser o mais rápido astronauta a reunir todas as cartas e restabelecer a ordem no universo? Observação e rapidez postos à prova num jogo de cartas simples, divertido e para toda a família.

2-6 + 5 anos 40 cartas
years cards

PT/EN/FR/ES

Houston, we have a problem!
Someone left the space shuttle door open and everything is floating around in space. Will you be the fastest astronaut to collect all the cards and restore order to the universe? Put your powers of observation and reactions to the test in a simple, fun card game for the whole family.

PT

Idade: a partir dos 5 anos

Número de jogadores: 2 a 6

Conteúdo: 40 cartas

Objetivo: Ganhar o maior número de cartas.

Regras:

Depois de baralhadas, distribuem-se as cartas por todos os jogadores, devendo cada um colocá-las à sua frente num monte, de face para baixo. Começando pelo mais novo, no sentido dos ponteiros do relógio, cada jogador, na sua vez, retira uma carta do seu monte, colocando-a no centro da mesa, virada para cima. Se a carta jogada for igual à anterior, o primeiro jogador a dizer «Snap» ganha todas as que estiverem no centro da mesa. Começará nova ronda quem tiver ganho a anterior. À medida que vão ficando sem cartas, os jogadores irão saindo do jogo. O último jogador será o vencedor da partida.

Sabias que...

... o baralho de cartas português foi um dos primeiros a espalhar-se pelo mundo? Era um baralho muito particular, com características únicas, produzido e fabricado em Portugal pela Real Fábrica de Cartas de Jogar de Lisboa. Mas em meados do século XIX, o baralho português cairia completamente em desuso, tomando o baralho francês o destaque nas casas de jogo.



EN

Age: 5+ years

Number of players: 2 to 6

Contents: 40 cards

Aim of the game: Win the most cards.

Rules:

Shuffle the cards and deal them out among the players. Each player places their cards face down in a pile in front of them. Starting with the youngest player, and going clockwise, each player, one at a time, takes a card from their pile and places it face up in the middle of the table. If their card is the same as the previous one, the first player to say «Snap» wins all the cards in the middle of the table. The player who won the previous round starts the next one. Any player who runs out of cards is out of the game. The winner is the last player with cards.

Did you know that...

... the Portuguese deck of cards was one of the first to spread around the world? It was a very distinctive deck with unique characteristics and was produced and manufactured in Portugal by a Lisbon company called Real Fábrica de Cartas de Jogar. But in the mid 19th century, the Portuguese deck fell completely out of use, and the French deck took over the prime position in gambling houses.



Edad: a partir de 5 años

Número de jugadores: 2 a 6

Contenido: 40 cartas

Objetivo: Ganar tantas cartas como sea posible.

Reglas:

Tras barajar las cartas, se reparten a todos los jugadores, cada uno de los cuales debe colocarlas frente a sí en un montón, boca abajo. Empezando por el más joven, en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador, en su turno, saca una carta de su montón, colocándola en el centro de la mesa, boca arriba. Si la carta jugada es la misma que la anterior, el primer jugador que diga «Snap» gana todas las cartas del centro de la mesa. El ganador de la ronda anterior iniciará la nueva ronda. Conforme se van quedando sin cartas, los jugadores abandonan la partida. El último jugador es el ganador de la partida.

¿Sabías que...

... la baraja portuguesa fue una de las primeras en extenderse por el mundo? Era una baraja muy especial, con características únicas, producida y fabricada en Portugal por la Real Fábrica de Cartas de Jogar de Lisboa (Real Fábrica de Naipes de Lisboa). Pero a mediados del siglo XIX, la baraja portuguesa cayó completamente en desuso, y la baraja francesa pasó a ocupar el primer plano en las casas de juego.



SPACE SNAP -
SNAP CARD GAME

EC1214 / EAN 9789895730148

ES

Âge : à partir de 5 ans

Nombre de joueurs : 2 à 6

Contenu du jeu : 40 cartes

But du jeu : Gagner le plus grand nombre de cartes.

Règles :

Mélanger les cartes et les distribuer à tous les joueurs, qui les placent devant eux en pile, face cachée. En commençant par le plus jeune, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur, à son tour, prend une carte de sa pile et la place au centre de la table, face visible. Si la carte jouée est la même que la précédente, le premier joueur à dire « Snap » ramasse toutes les cartes du centre de la table. Le vainqueur du tour précédent commencera le nouveau tour. Lorsqu'ils n'ont plus de cartes, les joueurs quittent le jeu. Le dernier joueur sera le vainqueur du jeu.

Sais-tu que...

... le jeu de cartes portugais a été l'un des premiers à se répandre dans le monde ? Il s'agissait d'un jeu très particulier, aux caractéristiques uniques, produit et fabriqué au Portugal par la Real Fábrica de Cartas de Jogar de Lisboa (Fabrique Royale de Cartes à Jouer de Lisbonne). Mais au milieu du XIXe siècle, le jeu portugais tombera complètement en désuétude, le jeu français prenant le devant de la scène dans les maisons de jeux.



FR



USE # REUSE –
7-FAMILY CARD GAME
EC1279 / EAN 9789895730797

A partir de 7 peças do acervo do MUDE – Museu do Design, este jogo mostra como objetos do dia a dia se podem transformar noutros, com utilidades novas e diferentes.

 2-4  + 5 anos years  28 cartas cards

PT/EN/FR/ES

Using 7 items from the MUDE – Museum of Design collection, this game shows how everyday objects can be transformed into something else, with new and different uses.

PT

Idade: a partir dos 5 anos

Número de jogadores: 2 a 4 jogadores

Conteúdo: 28 cartas (7 famílias de 4 objetos)

 ÍCONE: TECLA FAMÍLIA: MALA	 ÍCONE: ATACADOR FAMÍLIA: SAIA
 ÍCONE: LÁPIS FAMÍLIA: TAÇA	 ÍCONE: CLIP FAMÍLIA: COLAR
 ÍCONE: LIVRO FAMÍLIA: MESA	 ÍCONE: PENEIRA FAMÍLIA: CANDEIEIRO
	 ÍCONE: LAÇO FAMÍLIA: CASACO

Objetivo: Completar e reunir o maior número de famílias.

Regras: Depois de baralhadas, distribuem-se 5 cartas por cada jogador, ficando as restantes em monte, ao centro, viradas com a face para baixo. Cada um deverá agrupar o seu jogo por famílias e, caso exista alguma completa, retirá-la para cima da mesa, com a face descoberta. Começando pelo mais novo, no sentido dos ponteiros do relógio, o primeiro jogador pede uma carta a outro à sua escolha. Só poderá pedir cartas de famílias que constem no seu jogo e o jogador a quem é pedida é obrigado a entregá-la, caso a tenha. Mesmo que o jogador a quem foi pedida a carta tenha mais que uma da mesma família, só deverá entregar uma carta. Se conseguir a carta solicitada, poderá pedir outra a qualquer jogador. O processo repetir-se-á enquanto obtiver a carta que pede. Caso contrário, deverá retirar uma carta do monte. A vez passará, então, para o jogador seguinte que repetirá o mesmo processo. Enquanto houver cartas no monte, caso algum jogador fique sem cartas no decorrer do jogo, poderá ir buscar uma, ficando depois a aguardar a sua vez de jogar. A troca de cartas continuará até acabarem as cartas do monte ou até se completarem todas as famílias. Ganhará quem possuir o maior número de famílias completas.

EN

Age: 5+ years

Number of players: 2 to 4

Contents: 28 cards (7 families of 4 objects)

 ICON: KEY FAMILY: HANDBAG	 ICON: SHOELACE FAMILY: SKIRT
 ICON: PENCIL FAMILY: BOWL	 ICON: CLIP FAMILY: NECKLACE
 ICON: BOOK FAMILY: TABLE	 ICON: SIEVE FAMILY: LAMP
	 ICON: BOW FAMILY: COAT

Aim of the game: Collect as many complete families as possible.

Rules: Shuffle the deck and deal 5 cards to each player. The remaining cards are placed face down in a pile on the table. Each player sorts their cards into families. All complete sets must be removed and placed face up on the table. Starting with the youngest person at the table and then going clockwise, the first player asks any other player in the game for a card. The player asking must have at least one card in that family in their hand. If the player who is asked has that card, they must hand it over. Even if the player who is asked has more than one card of that family, they still only hand over one card. If the player gets the card they ask for, they play again and keep on playing until they don't get a card. In that case, they draw a card from the pile. It is then the next player's turn and the process is repeated. While there are still cards in the pile, any player who runs out of cards while the game is being played can take one, and then wait for their turn to play. The exchanges continue until there are no cards left in the pile or until all the families are complete. The player with the

Edad: a partir de 5 años

Número de jugadores: 2 a 4

Contenido: 28 cartas (7 familias de 4 objetos)



ICONO: TECLA
FAMILIA: BOLSO



ICONO: CORDÓN
FAMILIA: FALDA



ICONO: LÁPIZ
FAMILIA: TAZÓN



ICONO: CLIP
FAMILIA: COLLAR



ICONO: LIBRO
FAMILIA: MESA



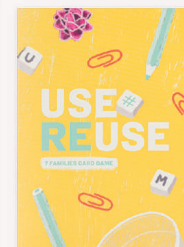
ICONO: CRIBA
FAMILIA: LÁMPARA



ICONO: LAZO
FAMILIA: ABRIGO

Objetivo: Completar y reunir al mayor número posible de familias.

Reglas: Tras barajar, se reparten 5 cartas a cada jugador, dejando el resto en un montón en el centro, boca abajo. Cada jugador debe agrupar su juego en familias y, si hay una familia completa, colocarla boca arriba sobre la mesa. Empezando por el jugador más joven, y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, el primer jugador pide una carta a otro jugador de su elección. La carta que solicite debe pertenecer a una de las familias de su juego y el jugador al que se la pide está obligado a dársela si la tiene. Aunque el jugador al que se le pide la carta tenga más de una de la misma familia, sólo debe entregar una carta. Si el jugador recibe la carta solicitada, puede pedir otra a cualquier jugador. El proceso se repetirá mientras consiga la carta que pide. Si no, debe coger una carta del montón y el turno pasa al siguiente jugador, que repite el mismo proceso. Mientras haya cartas en el montón, si un jugador se queda sin cartas durante la partida, puede coger una y esperar su turno para jugar. El intercambio de cartas continúa hasta que no quedan cartas en el montón o se completan todas las familias. El ganador es el que tiene el mayor número de familias completas.



USE # REUSE -
7-FAMILY CARD GAME
EC1279 / EAN 9789895730797

ES

Âge : à partir de 5 ans

Nombre de joueurs : 2 à 4

Contenu du jeu : 28 cartes (7 familles de 4 objets)



ICÔNE : TOUCHE
FAMILLE : SAC À MAIN



ICÔNE : LACET
FAMILLE : JUPE



ICÔNE : CRAYON
FAMILLE : POT



ICÔNE : TROMBONE
FAMILLE : COLLIER



ICÔNE : LIVRE
FAMILLE : TABLE



ICÔNE : TAMIS
FAMILLE : LAMPE

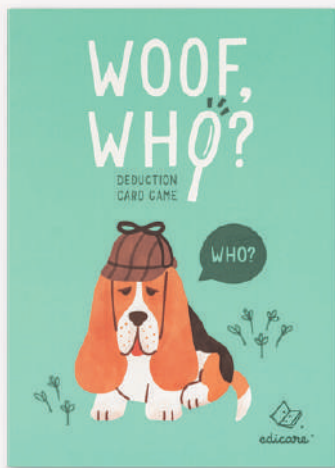


ICÔNE : NOÉUD
FAMILLE : MANTEAU

But du jeu : Compléter et réunir le plus grand nombre de familles possible.

Règles : Mélanger les cartes et en distribuer 5 à chaque joueur, le reste restant en pile, au centre, face cachée. Chacun doit regrouper son jeu en familles et, s'il y en a une complète, la placer sur la table, face visible. En commençant par le plus jeune, dans le sens des aiguilles d'une montre, le premier joueur demande une carte à un autre joueur de son choix. La carte qu'il demande doit appartenir à l'une des familles de son jeu et le joueur à qui elle est demandée est obligé de la donner s'il l'a. Même si le joueur à qui l'on demande la carte en a plusieurs de la même famille, il ne doit donner qu'une seule carte. Si le joueur obtient la carte demandée, il peut en demander une autre à n'importe quel joueur. Le processus se répète tant qu'il obtient la carte demandée. Sinon, il doit prendre une carte de la pile et le tour passe alors au joueur suivant qui répète le même processus. Tant qu'il y a des cartes dans la pile, si un joueur est à court de cartes au cours de la partie, il peut en prendre une et attendre son tour pour jouer. L'échange de cartes se poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes dans la pile ou que toutes les familles soient complètes. Le gagnant est celui qui a le plus grand nombre de familles complètes.

FR



WOOF, WHO? -
DEDUCTION CARD GAME
EC1215 / EAN 9789895730155

És bom detetive e adoras interpretar pistas? Temos o desafio ideal para ti: um divertido jogo de cartas para testar as tuas capacidades de dedução! Escolhe um cão e, com perguntas de resposta «sim» ou «não», tenta adivinhar o que escolheu o teu adversário. Depressa, antes que ele adivinhe o teu!

2
 + 6 anos
 24 cartas
 cards

PT/EN/FR/ES

Are you a good detective? Do you love solving clues? We have just the challenge for you: a fun card game to test your skills of deduction! Choose a dog and then ask «yes» or «no» questions to guess which one your opponent chose. Be quick, before they guess yours!

PT

Idade: a partir dos 6 anos

Número de jogadores: 2

Conteúdo:

- 24 cartas de cães (a cada carta corresponde 1 raça diferente);
- 2 canetas (1 para cada jogador);
- 2 desdobráveis para riscar (1 para cada jogador).

Nota: Os desdobráveis contêm as ilustrações de todos os cães em jogo e servem para os jogadores os irem assinalando, de acordo com as respostas que vão recebendo dos adversários. Mas não te preocupes, podes riscar à vontade! O desdobrável e a caneta são mágicos! Poderás apagar tudo no final da partida e voltar a jogar as vezes que quiseres.

Objetivo: Ser o primeiro a adivinhar o cão escolhido pelo adversário.

Regras:

A cada jogador são atribuídos 1 desdobrável e 1 caneta. Baralham-se as 24 cartas de cães, com as faces viradas para baixo. Depois de baralhadas, cada jogador escolhe uma carta para si, sem a mostrar ao adversário.

Tira-se à sorte quem joga primeiro (o jogador mais novo ou o que viu um cão há menos tempo, por exemplo).

O primeiro a jogar dá início à partida, colocando uma pergunta ao adversário sobre **uma característica física do cão** da carta que ele escolheu. Por exemplo: «É pequeno?»; «Tem manchas?»; «Tem a língua de fora?»; «Tem orelhas arrebitadas?»; «Tem a cauda para cima?».

As respostas deverão ser apenas «sim» ou «não». Dependendo da resposta do adversário, o jogador que fez a pergunta deverá assinalar no seu desdobrável os cães **que não têm a característica da pergunta feita**.

A jogada passa para o jogador seguinte que deverá proceder do mesmo modo. Quando um dos jogadores achar que já sabe qual é o cão que está na carta do adversário, pode tentar adivinhá-lo! Ganha quem for o primeiro a adivinhar o cão escolhido pelo adversário.

Nota: Só quando existirem 4 ou menos cães é que se pode recorrer a perguntas sobre os acessórios que cada cão está a usar. Por exemplo: «Tem óculos?».

Age: 6+ years

Number of players: 2

Contents:

- 24 dog cards (each card has 1 different breed);
- 2 pens (1 for each player);
- 2 folding cards to mark (1 for each player).

Note: The folding cards have a picture of all the dogs in the game, so the players can mark them according to their opponents' answers. Write as much as you want – the folding card and the pen are magic! You can erase everything when you finish the game and play again as often as you want.

Aim: Be the first to guess your opponent's dog.

Rules:

Each player is given a folding card and a pen. The 24 dog cards are shuffled, face down. Each player then chooses a card for themselves, without showing it to their opponent.

Decide who plays first (the youngest player for example, or the one who saw a dog most recently). The first one to play starts by asking a question about **a physical feature of the dog** on the card their opponent has chosen. For example: «Is it small?»; «Has it got spots?»; «Is its tongue sticking out?»; «Do its ears stand up?»; «Is its tail sticking up?».

The answers should only be «yes» or «no». According to their opponent's answer, the player who asked the question marks the dogs on their folding card **that do not have the feature in the question they asked**. Now it is the next player's turn, and they do the same. When one of the players thinks they already know which dog is on their opponent's card, they can try to guess it! The first one to guess which dog was chosen by their opponent wins.

Note: You can only ask questions about what accessories each dog is wearing when you have 4 dogs or less. For example: «Does it have glasses?».

EN

Edad: a partir de 6 años

Número de jugadores: 2

Contenido:

- 24 cartas de perros (cada carta corresponde a 1 raza diferente);
- 2 bolígrafos (1 para cada jugador);
- 2 folletos rascables (1 para cada jugador).

Nota: Los folletos contienen ilustraciones de todos los perros del juego y permiten a los jugadores tomar notas, según las respuestas que reciban de sus adversarios. Pero no te preocupes, ¡puedes rascar! ¡El folleto y el bolígrafo son mágicos! Puedes borrar todo al final de la partida y volver a jugar tantas veces como quieras.

Objetivo: Ser el primero en adivinar el perro elegido por su adversario.

Reglas:

Cada jugador recibe 1 folleto y 1 bolígrafo. Se barajan las 24 cartas de perros, boca abajo. Después de barajar, cada jugador elige una carta para sí mismo, sin enseñársela a su adversario.

Se echa a suertes quién juega primero (el jugador más joven o el que haya visto a un perro hace menos tiempo, por ejemplo). El primero en jugar comienza el juego haciendo a su adversario una pregunta sobre **una característica física del perro** de la carta que ha elegido. Por ejemplo: «¿Es pequeño?»; «¿Tiene manchas?»; «¿Saca la lengua?»; «¿Tiene orejas puntiagudas?»; «¿Tiene la cola levantada?».

Las respuestas sólo deben ser «sí» o «no». Según la respuesta de su adversario, el jugador que ha hecho la pregunta debe marcar en su folleto los perros **que no tienen la característica de la pregunta formulada**. El turno pasa al siguiente jugador, que debe proceder del mismo modo. Cuando uno de los jugadores cree que ya sabe qué perro está en la carta de su adversario, puede intentar adivinarlo! Gana el primero que adivine el perro elegido por su adversario.

Nota: Sólo cuando hay 4 o menos perros se puede preguntar por los accesorios que lleva cada perro. Por ejemplo: «¿Tiene gafas?».



WOOF, WHO? - DEDUCTION CARD GAME
EC1215 / EAN 9789895730155

ES

Âge : à partir de 6 ans

Nombre de joueurs : 2

Contenu du jeu :

- 24 cartes de chiens (à chaque carte correspond 1 race différente) ;
- 2 stylos (1 pour chaque joueur) ;
- 2 dépliant à gratter (1 pour chaque joueur).

Note : Les dépliant contiennent des illustrations de tous les chiens du jeu et permettent aux joueurs de les noter, en fonction des réponses qu'ils reçoivent de leurs adversaires. Mais ne t'inquiète pas, tu peux gratter ! Le dépliant et le stylo sont magiques ! Tu pourras tout effacer à la fin du jeu et rejouer autant de fois que tu le souhaites.

But du jeu : Être le premier à deviner le chien choisi par son adversaire.

Règles :

Chaque joueur reçoit 1 dépliant et 1 stylo. Les 24 cartes de chiens sont mélangées face cachée. Après mélange, chaque joueur choisit une carte, sans la montrer à son adversaire.

Tirage au sort pour celui qui joue en premier (le joueur le plus jeune ou celui qui a vu un chien il y a le moins de temps, par exemple). Le premier à jouer commence la partie en posant à son adversaire une question sur **une caractéristique physique du chien** figurant sur la carte qu'il a choisie.

Par exemple : « Il est petit ? » ; « Il a des taches ? » ; « Il a la langue pendue ? » ; « Il a les oreilles pointues ? » ; « Il a la queue relevée ? ».

Les réponses ne doivent être que « oui » ou « non ». Selon la réponse de l'adversaire, le joueur qui a posé la question doit marquer sur son dépliant les chiens **qui ne présentent pas la caractéristique de la question posée**.

Le tour passe au joueur suivant qui doit procéder de la même manière. Lorsque l'un des joueurs pense savoir quel chien se trouve sur la carte de son adversaire, il peut essayer de le deviner ! Le premier à deviner le chien choisi par son adversaire gagne.

Note : Ce n'est que lorsqu'il y a 4 chiens ou moins qu'il est possible de poser des questions sur les accessoires portés par chaque chien.

Par exemple : « Il porte des lunettes ? ».

FR

