



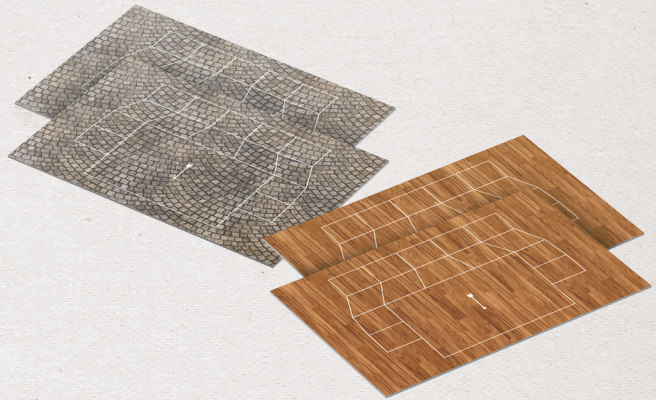
REGRAS



COMPONENTES



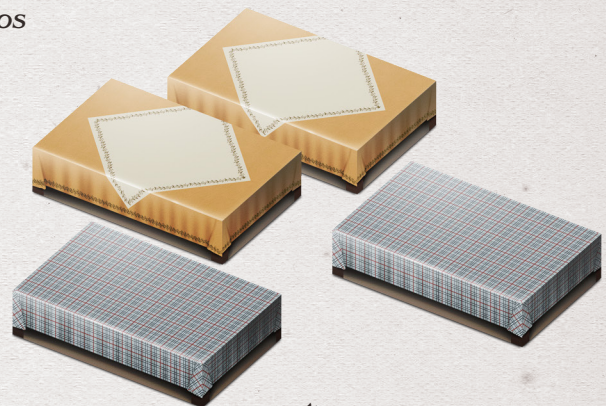
4 biombos de jogador com a pontuação (A) e resumo da pontuação (B)
 Para esconder sua composição dos seus companheiros fotógrafos!



4 tabuleiros de assoalho impressos em ambos os lados
 É aqui que a festa acontece!



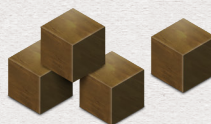
4 conjuntos de 14 figuras com suportes
 Estes são os convidados da festa. Coloque as figuras nos suportes antes de o jogo começar.



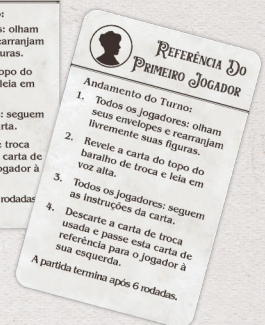
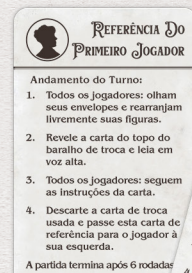
4 mesas
 Os convidados se reunirão em torno destas mesas. É necessário montar antes da primeira partida.



4 cartas VIP
 Estas cartas indicam os convidados mais importantes.



4 marcadores de pontuação
 Usados ao final do jogo, para marcar sua pontuação.



1 carta de referência do jogador inicial
 Posicionada na frente do jogador inicial para auxiliá-lo no fluxo de cada rodada.



14 envelopes de convidados

Durante o jogo, cada envelope conterá as cartas de preferências do convidado ilustrado.



42 cartas de preferências

Colocadas nos envelopes dos convidados no início do jogo para indicar as preferências de cada um para a foto.



12 cartas de troca:
6 para 2 jogadores e 6 para 3 a 4 jogadores
 Estas cartas determinam como os envelopes são trocados a cada rodada.



40 decorações
 No jogo básico, são usadas apenas como decoração. Algumas devem ser colocadas em suportes antes de o jogo começar.

LEILÕES



Componentes adicionais para uso na variante avançada de leilão.
 Veja a página 3 do Guia Fotográfico.



9 cartas de leilão:
3 para 2 jogadores e 6 para 3 a 4 jogadores
 Torna as trocas mais interessantes!



Na variante de leilão, as decorações são usadas como dinheiro.

PREPARAÇÃO



1 Prepare os envelopes.

Embaralhe as cartas de preferência viradas para baixo. Em seguida, coloque 3 em cada envelope de convidado, sem olhar quais são. Todos os jogadores podem ajudar a completar os envelopes para acelerar este processo.

2 Entregue a cada jogador uma quantidade de envelopes de acordo com a tabela a seguir. Cada jogador deixa os envelopes com a imagem do convidado voltada para cima, à sua frente.

3 Posicione os envelopes restantes, com a imagem do convidado voltada para cima, no centro da mesa.

4 (Não ilustrado) Entregue a cada jogador 1 biombo, 1 marcador de pontuação, 1 tabuleiro de assoalho, 1 mesa, 1 carta VIP, 1 conjunto de 14 figuras de convidados e 10 decorações quaisquer (para os propósitos do jogo, todas as decorações são iguais e não importa quais sejam entregues aos jogadores).

5 Encontre as 6 cartas de troca com o símbolo , na frente e com a quantidade de jogadores listada no verso (por exemplo, em uma partida em 2 jogadores, use as cartas com o símbolo  no verso).

Embaralhe as cartas e forme uma pilha de compras virada para baixo, no centro da mesa. Retorne as cartas de troca remanescentes para a caixa do jogo.

6 O jogador que mais recentemente tirou uma selfie será o primeiro jogador e recebe a carta de referência de jogador inicial.



2 ENVELOPES POR JOGADOR

- 2 Jogadores: 5 envelopes por jogador - 4 no centro
- 3 Jogadores: 4 envelopes por jogador - 2 no centro
- 4 Jogadores: 3 envelopes por jogador - 2 no centro
- 5 Jogadores: 2 envelopes por jogador - 4 no centro
- 6 Jogadores: 2 envelopes por jogador - 2 no centro

Observação: partidas com 5 ou 6 jogadores requerem componentes adicionais da expansão para 5 e 6 jogadores.

Cada jogador organiza sua própria área de jogo da seguinte forma:

7 Posicione o tabuleiro de assoalho à sua frente, com a seta apontando para você (você pode escolher qualquer lado do tabuleiro).

8 Posicione sua mesa no espaço grande do tabuleiro de assoalho marcado com a seta.

9 Posicione todas as suas decorações sobre a mesa.

10 Coloque seu biombo atrás de seu tabuleiro de assoalho.

11 Posicione suas figuras de convidados ao lado do seu biombo.

12 Mantenha sua carta VIP escondida atrás do seu biombo.

Agora a partida pode começar!



FOTO PERFEITA

A festa já foi um grande sucesso e os convidados estão aproveitando imensamente. Agora tudo o que resta é fazer uma foto de todos para lembrar deste momento. Sendo fotógrafo, será que você conseguirá deixar todos satisfeitos com a foto? Talvez seja impossível agradar a todos... mas se você for bem-sucedido, talvez consiga tirar a foto perfeita!

— VISÃO GERAL —

Em "Foto Perfeita", você será um dos vários fotógrafos que tentará tirar a foto perfeita. Você competirá com seus oponentes para descobrir as preferências dos convidados da festa. Posicione-os na sua foto para deixá-los o mais satisfeitos possível! Quanto mais convidados satisfeitos, mais pontos você fará ao final do jogo. O jogador cuja foto fizer mais pontos, ganha.

— ESTE MANUAL —

Este manual tem tudo o que você precisa para jogar rapidamente. Para mais detalhes ou em caso de dúvidas sobre as regras, use o "Guia Fotográfico".

— ANDAMENTO DO JOGO —

O jogo ocorre ao longo de 6 rodadas. A cada rodada, você trocará os convidados para aprender novas informações sobre como eles querem ser posicionados na foto. Ao fim do jogo, você receberá pontos para cada convidado em sua foto. Quanto mais as preferências deles forem atendidas, mais pontos os convidados lhe trarão. Mas cuidado: se nenhuma das preferências de um convidado for atendida, você perderá pontos!

— 3 — A PRIMEIRA RODADA — 4 —

O jogador inicial controla a rodada e ajudará todos os jogadores a completar os passos a seguir.

— 3 — PASSO 1 — 4 —

ABRIR ENVELOPES & POSICIONAR FIGURAS

Todos os jogadores abrem seus próprios envelopes e olham as cartas de preferência que eles contêm. Os jogadores fazem isso simultaneamente, mas cada jogador só pode abrir 1 envelope por vez (retornando as cartas para o envelope antes de abrir outro envelope). A qualquer momento durante este passo, os jogadores podem posicionar ou rearranjar as figuras dos convidados na área da foto (atrás de seus biombos), de modo a atender as preferências deles. Durante este passo, não existem regras específicas para o posicionamento de figuras e os jogadores podem posicioná-los de forma a facilitar a lembrança de suas respectivas preferências (seus envelopes usualmente não serão mantidos e você pode não ter mais chance de olhá-los novamente). Você pode posicionar quaisquer figuras que quiser, incluindo aquelas cujas preferências ainda não conhece.

Para mais detalhes sobre as cartas de preferência, veja a pág. 9 do “Guia Fotográfico”.

— 3 — PASSO 2 — 4 —

REVELAR CARTA DE TROCA

O jogador inicial revela a carta de cima do baralho de cartas de troca e a lê em voz alta. Esta carta descreve como os envelopes serão trocados nesta rodada.

— 3 — PASSO 3 — 4 —

FAZER AS TROCAS

Realize os passos descritos na carta de troca. Para mais detalhes sobre as cartas de troca, veja a pág. 6 do “Guia Fotográfico”.

— 3 — PASSO 4 — 4 —

DESCARTE A CARTA DE TROCA

& PASSE A CARTA DE REFERÊNCIA DO JOGADOR INICIAL

Uma vez que a troca esteja concluída, descarte a carta de troca e passe a carta de referência do jogador inicial no sentido horário.

Exemplo de Rodada:

Letícia é a jogadora inicial e guia o grupo pelos passos da rodada.

Passo 1: todos os jogadores olham seus envelopes e posicionam suas figuras. Letícia vê que o menino quer ficar perto da mulher de vestido amarelo, então ela coloca ambas as figuras, uma ao lado da outra (*mesmo ainda sem saber onde a mulher quer ficar*).

Passo 2: Letícia revela a carta de troca (*Escolha seu Parceiro*) e a lê em voz alta.

Passo 3: Como Letícia é a jogadora inicial, ela é a primeira a pegar 2 envelopes do centro da mesa e retornar quaisquer 2 de seus envelopes para lá. Então Gustavo (o jogador à esquerda dela) faz o mesmo. Isso continua sendo feito em sentido horário até que todos os jogadores realizem a troca.

Passo 4: Letícia descarta a carta de troca e passa a carta de referência do primeiro jogador para Gustavo (que está à sua esquerda).

A próxima rodada começa...

—& AGORA? —&



Continue jogando a rodada, seguindo os passos mostrados. A qualquer momento, você pode decidir usar sua carta VIP. Você pode escolher colocar secretamente sua carta VIP em um dos envelopes (junto com as cartas de preferência) após vê-las. Tenha certeza de atender as preferências deste convidado. Uma vez colocada, sua carta VIP deve permanecer naquele envelope pelo resto do jogo. Para cada carta VIP no envelope de um convidado, aquele convidado será pontuado uma vez mais. Cartas VIP são pontuadas para todos os jogadores, independentemente de quem colocou a carta VIP no envelope.

Após a 6ª rodada terminar (ou seja, de a última carta de troca ter sido jogada), siga para a foto final e para a pontuação, descritas a seguir.

—A FOTO —&

Você tem, agora, uma última oportunidade de posicionar as figuras dos convidados para atender tantas preferências quanto possível. Você ainda pode olhar quaisquer envelopes que tenha consigo (assim como no Passo 1 das rodadas), mas, desta vez, o posicionamento dos convidados será definitivo. Você pode posicionar tantos convidados quanto quiser (convidados não posicionados não adicionam nem subtraem pontos). Cada convidado deve estar sozinho em um dos espaços marcados no tabuleiro de assoalho e voltado para frente (imagem voltada para a câmera).

Quando terminar de posicionar os convidados, tire uma foto deles com seu celular. Após tirar a foto, proceda para a pontuação. Deixe os convidados no lugar para o caso de você ter que verificar suas posições novamente.

—PONTUAÇÃO —&

Deite seu biombo virado para baixo e posicione o marcador de pontuação no espaço 0. Então, envelope por envelope, remova as cartas de preferência e mostre-as a todos os jogadores. Todos os jogadores aumentam ou diminuem sua pontuação movendo seu marcador de pontuação nas trilhas, com base em quantas preferências de cada convidado eles atenderam (veja tabela abaixo). Veja a pág. 9 do “Guia Fotográfico” para mais detalhes sobre as cartas de preferência. Após verificarem todos os convidados, o jogador com mais pontos é o vencedor!

Cartas de Preferência Atendidas		Pontos
0	→	-3
1	→	1
2	→	3
3	→	6
Não Posicionado	→	0

Compartilhe sua foto nas redes sociais usando

#FotoPerfeita e #MeepleBR

Cartas VIP: para cada carta VIP em um envelope, pontue este convidado completamente uma vez mais. *Por exemplo, se um envelope contém 2 cartas VIP, este convidado será pontuado 3 vezes. Se você atendeu todas as preferências dele, você recebe 18 pontos por ele! Se você o posicionou, mas não atendeu nenhuma de suas preferências, então você perde 9 pontos. Lembre-se que você não precisa posicionar convidados se não quiser!*

—JOGUE NOVAMENTE! —&

Uma vez que você esteja familiarizado com o jogo básico, tente jogar novamente usando as regras do leilão (veja pág. 3 do “Guia Fotográfico”).