

Cuca Fresca Jogos — Manual dos Jogos

Como jogar cada um dos 8 jogos

17 de junho de 2026

Cuca Fresca Jogos

Manual dos Jogos

Como jogar cada um dos 8 jogos, passo a passo.

Versão 1.0 — Junho de 2026 www.cucafrescajogos.com.br

Antes de começar

Este manual ensina a jogar os **8 jogos** do Cuca Fresca Jogos. Cada jogo tem uma explicação curta: o **objetivo**, **como jogar** em poucos passos, os **controles** e uma **nota de acessibilidade**.

Coisas que valem para todos os jogos

- **Sem pressa.** Nenhum jogo tem relógio te apressando. Jogue no seu ritmo.
- **Pausar quando quiser.** O botão **Pausar** está sempre visível.
- **Salva sozinho.** A cada jogada o jogo é salvo. Pode fechar e voltar onde parou.
- **Errou? Sem problema.** Onde faz sentido, há o botão **Desfazer** para voltar atrás.
- **Precisa de uma mãozinha?** Vários jogos têm o botão **Dica**.
- **Um toque resolve.** Tudo funciona com um toque simples. Você não precisa arrastar nem fazer gestos complicados.

Os 8 jogos

1. Paciência
2. Sudoku
3. Caça-Palavras
4. Memória
5. Palavras Cruzadas
6. Mahjong
7. Dominó
8. Bingo

1. Paciência

Objetivo

Organizar todas as cartas nas **quatro pilhas de cima**, cada uma de um naipe, começando do Ás e indo até o Rei.

Como jogar

1. As cartas começam espalhadas em **sete colunas**. Só a carta de baixo de cada coluna fica virada para cima.
2. Mova as cartas formando sequências **decrecentes** (do maior para o menor) e **alternando as cores**: uma carta vermelha sobre uma preta, uma preta sobre uma vermelha.
3. Sempre que aparecer um **Ás**, leve-o para uma das quatro pilhas de cima. Depois coloque o 2, o 3, e assim por diante, do mesmo naipe.
4. Uma coluna vazia pode receber um **Rei**.
5. Quando precisar de mais cartas, toque no **monte** para virar uma nova.

Você vence quando as quatro pilhas de cima estiverem completas, do Ás ao Rei.

Controles

- **Mover uma carta**: toque na carta e depois toque no lugar onde quer colocá-la. (Arrastar também funciona, se você preferir.)
- **Desfazer**: volta a última jogada.
- **Dica**: sugere um próximo passo.
- **Pausar e Reiniciar** estão no alto da tela.

Acessibilidade

As cartas são grandes, com o número e o naipe bem visíveis. No modo de **alto contraste**, as cartas ficam em preto e branco com marcações claras. Dá para

jogar **sem arrastar**, só tocando.

2. Sudoku

Objetivo

Preencher o quadro com números de **1 a 9**, sem repetir nenhum número na mesma **linha**, na mesma **coluna** ou no mesmo **quadrado de 3 por 3**.

Como jogar

1. O quadro já vem com alguns números prontos (as **pistas**). Esses não mudam.
2. Toque numa casa vazia e escolha o número certo no **teclado de números** embaixo.
3. Use a lógica: veja quais números já existem na linha, na coluna e no quadrado para descobrir o que falta.
4. Se quiser, use as **anotações** para marcar números possíveis numa casa, em letra pequena, antes de decidir.

Você vence quando o quadro inteiro estiver preenchido corretamente.

Controles

- **Escolher o nível:** Fácil, Médio ou Difícil, antes de começar.
- **Anotação:** liga o modo de marcar números possíveis.
- **Limpar:** apaga o número de uma casa.
- **Desfazer** e **Dica** estão disponíveis.

Acessibilidade

Os números são grandes e fáceis de ler. Quando há um número repetido onde não pode, a casa fica marcada de **laranja** — um aviso calmo, não um erro alarmante. Dá para navegar com as **setas do teclado**.

3. Caça-Palavras

Objetivo

Encontrar, no meio das letras, todas as **palavras da lista**.

Como jogar

1. Você vê um quadro cheio de letras e, ao lado (ou embaixo), uma **lista de palavras** de um mesmo tema (por exemplo, frutas ou cidades).
2. As palavras estão escondidas em linha reta: **na horizontal, na vertical ou na diagonal**.
3. Para marcar uma palavra, toque na **primeira letra** e depois na **última letra** dela.
4. Cada palavra encontrada fica **riscada** na lista.

Você vence quando encontrar todas as palavras.

Controles

- **Escolher o tema e o nível** antes de começar.
- **Marcar palavra:** toque no começo e no fim da palavra. (Arrastar também funciona.)

Acessibilidade

As letras são grandes e com bom contraste. As palavras já encontradas ficam **riscadas** (não dependem só da cor para você perceber). Dá para usar o **teclado** para mover o cursor e marcar.

4. Memória

Objetivo

Encontrar todos os **pares de figuras iguais**, virando as cartas duas a duas.

Como jogar

1. As cartas começam **viradas para baixo**.
2. Toque numa carta para virá-la, depois toque em outra.
3. Se as duas forem **iguais**, elas ficam viradas (você achou um par!).
4. Se forem **diferentes**, elas esperam um pouquinho para você memorizar e viram de novo.
5. Continue até virar todos os pares.

Você vence quando encontrar todos os pares.

Controles

- **Escolher o tamanho e o tema** antes de começar (do menor, mais fácil, ao maior).
- **Virar carta:** um toque.

Acessibilidade

As cartas são grandes e cada figura também tem o **nome escrito** (por exemplo, “Maçã”), para não depender só da imagem. O tempo que as cartas ficam viradas ao errar pode ser **aumentado** nas preferências, para dar mais tempo de memorizar.

5. Palavras Cruzadas

Objetivo

Preencher o quadro com as **palavras certas**, descobrindo-as pelas **dicas**.

Como jogar

1. Cada espaço no quadro corresponde a uma palavra, **na horizontal** ou **na vertical**.
2. Toque numa palavra para selecioná-la. A **dica** dela aparece em destaque.
3. Digite as letras no **teclado** da tela.
4. As dicas usam palavras do dia a dia, sem termos difíceis.

Você vence quando o quadro estiver todo preenchido corretamente.

Controles

- **Escolher o nível e o tema** antes de começar.
- **Selecionar palavra:** um toque sobre ela.
- **Trocar entre horizontal e vertical:** toque de novo na casa.

Acessibilidade

As letras são grandes e a **dica da palavra atual** fica sempre visível. Dá para andar pelas palavras usando as teclas **Tab** e as **setas**. O leitor de tela lê a dica quando você entra em cada palavra.

6. Mahjong

Objetivo

Retirar todas as peças da mesa, formando **pares de peças iguais**.

Como jogar

1. As peças ficam empilhadas formando um desenho.
2. Você só pode usar uma peça que esteja **livre**: sem nenhuma peça em cima dela e com o **lado esquerdo ou o direito** desocupado.
3. Toque em **duas peças livres iguais** para retirá-las da mesa.
4. Vá retirando os pares até esvaziar a mesa.
5. Se travar (sem pares possíveis), use **Embaralhar** para reorganizar as peças que sobraram.

Você vence quando a mesa ficar vazia.

Controles

- **Selecionar peça**: um toque. Toque na segunda peça igual para formar o par.
- **Desfazer**, **Dica** (mostra um par possível), **Embaralhar** e **Pausar** estão disponíveis.

Acessibilidade

As peças são grandes e se diferenciam por **símbolos claros**, não apenas por cor. As peças que estão bloqueadas aparecem mais **apagadas**, para você ver de relance quais dá para usar.

7. Dominó

Objetivo

Ser o **primeiro a colocar todas as suas peças** na mesa.

Como jogar

1. O dominó tem **28 peças**. Você joga contra **1 a 3 adversários do computador**.
2. Cada peça tem dois lados com pontos (de 0 a 6).
3. Na sua vez, encaixe uma peça em **uma das duas pontas** da mesa, fazendo o número **bater** com a ponta.
4. Se você não tiver nenhuma peça que encaixa, **compre** uma (quando houver) ou **passe** a vez.
5. A mesa cresce em forma de “cobra”. A **peça inicial** e as **duas pontas onde dá para jogar** ficam destacadas, para você se localizar.

Você vence quando ficar **sem peças na mão**. Se a mesa travar, ganha quem tiver **menos pontos** somados.

Controles

- **Jogar uma peça:** toque na peça da sua mão e depois toque na ponta (**esquerda** ou **direita**) onde quer encaixá-la.
- As peças que **dão para jogar** ficam destacadas; as que não servem ficam apagadas.
- **Comprar** e **Passar** aparecem quando são possíveis.

Acessibilidade

Os pontos das peças são grandes. A **peça inicial** tem uma cor mais escura e as **pontas jogáveis** têm uma cor mais clara, para você saber onde começou e

onde pode jogar. Quando a mesa enche, ela se ajusta para caber na tela.

8. Bingo

Objetivo

Completar o **padrão escolhido** na sua cartela (uma linha, uma coluna, uma diagonal, os quatro cantos ou a cartela cheia).

Como jogar

1. Você recebe de **1 a 3 cartelas** com números.
2. Os números são **sorteados** um a um. Uma voz também pode **anunciar** cada número (por exemplo, “B-12”).
3. Quando um número sorteado estiver na sua cartela, **marque-o** com um toque.
4. Se preferir, ligue a **marcação automática**, e o jogo marca para você.

Você vence quando completar o padrão que escolheu antes de começar.

Controles

- Antes de começar, escolha: **quantas cartelas**, a **velocidade** do sorteio, o **padrão** de vitória e se a marcação é **manual ou automática**.
- **Marcar número**: um toque sobre ele na cartela.

Acessibilidade

Os números são grandes. O que está marcado se diferencia por **borda e sinal**, não só por cor. Você pode **deixar o sorteio mais devagar** e **ligar ou desligar a voz** e os sons.

Precisa de ajuda?

- Em qualquer jogo, toque no botão **Como jogar** para rever estas explicações.
- Central de Ajuda: toque em **Ajuda** no menu do site.
- E-mail: **suporte@cucafrescajogos.com.br**

Bom jogo! E lembre-se: aqui é sem pressa e sem pressão. O importante é se divertir e dar um exercício gostoso para a memória.

Cuca Fresca Jogos — jogos clássicos e treino para a mente, feitos com carinho para você.