



Regras

Um jogo de Roberto Fraga, com ilustrações de Ian Fortin, para 2 a 5 jogadores de 5 anos ou mais

Sois uns encantadores monstros, glutões e gulosos. Mas quando chega a hora da sobremesa, apenas um de vós poderá comer uma guloseima... e tem de ser a guloseima correta! Encontra-a antes que a devore outro monstro!

Componentes

34 cartas de jogo: 17 fáceis (com linhas brancas, recomendadas para principiantes) e 17 difíceis (com linhas vermelhas, para os mais experientes; estas cartas têm uma estrela vermelha no verso)

5 cartas de monstro

6 peças de madeira e 6 autocolantes (as guloseimas)

1 dado

Estas regras

Objetivo

Ser o primeiro monstro a devorar cinco guloseimas.

Preparação

Antes do vosso primeiro jogo, cola os autocolantes sobre as peças de madeira correspondentes.

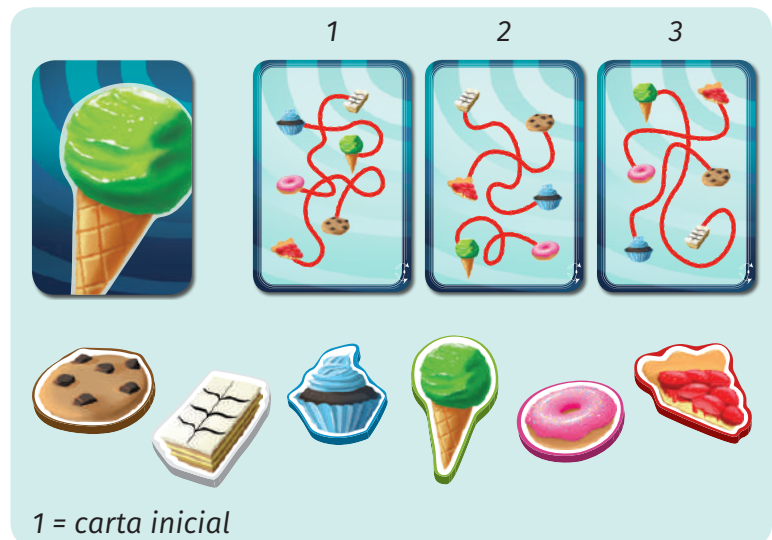


Cada jogador escolhe uma carta de monstro e coloca-a diante de si.

Escolhe o nível de dificuldade (principiante ou avançado), baralha as cartas de jogo correspondentes e coloca-as numa pilha no centro da mesa, de face para baixo. Retira três cartas e coloca-as em fila ao lado da pilha, de face para cima.



Coloca as seis guloseimas sobre a mesa, ao alcance de todos.



1 = carta inicial

Vamos jogar! Nham, nham!

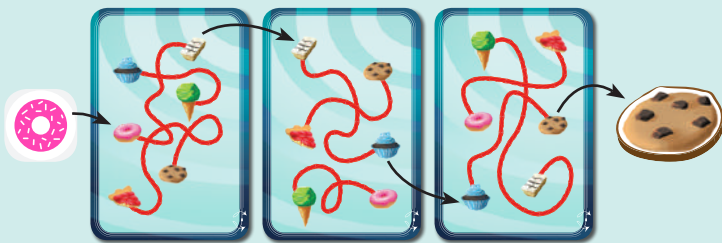
Um jogo é constituído por diversas rondas, em cada uma das quais apenas um monstro poderá comer uma das guloseimas. O vosso objetivo é ser o primeiro a identificar a sobremesa correta, mas... como?

Todos os jogadores jogam à vez. Um dos monstros lança o dado e o resultado indica qual a guloseima que se situa no início da cadeia alimentar. Localiza rapidamente esta guloseima na carta inicial (a que está imediatamente ao lado da pilha).

Agora, segue a linha de alçaçuz desde o desenho da guloseima indicada pela carta até à guloseima no seu outro extremo. De seguida, procura esta mesma guloseima na segunda carta e percorre de novo a linha de alçaçuz para descobrires qual a guloseima que se encontra na sua extremidade.

Faz o mesmo com a terceira carta. Uma vez encontrada a guloseima final, apressa-te a agarrar a respetiva peça de madeira.

O monstro que agarre a peça correta vence a ronda.



Exemplo: Sai um donut no dado que, seguindo a rota de alçaçuz, se converte numa bolacha. Apanha-a!

O vencedor recolhe a terceira carta (a mais afastada da pilha) e coloca-a de face para baixo sob a sua carta de monstro. Como se pode ver no verso da carta, acabou de comer uma guloseima!

ATENÇÃO! Um monstro apenas pode comer uma guloseima por ronda. Se se engana, o monstro fica fora da ronda!

Uma vez terminada a ronda, coloca as peças de madeira novamente sobre a mesa.

Nova ronda

Desloca as duas cartas restantes, afastando-as um pouco da pilha. Vira a carta do topo da pilha e coloca-a ao seu lado, de face para cima, como nova carta inicial da fila. Lança o dado e continua o jogo!

Final do jogo

O jogo termina quando o maior glutão devora a sua quinta guloseima e saboreia a vitória.

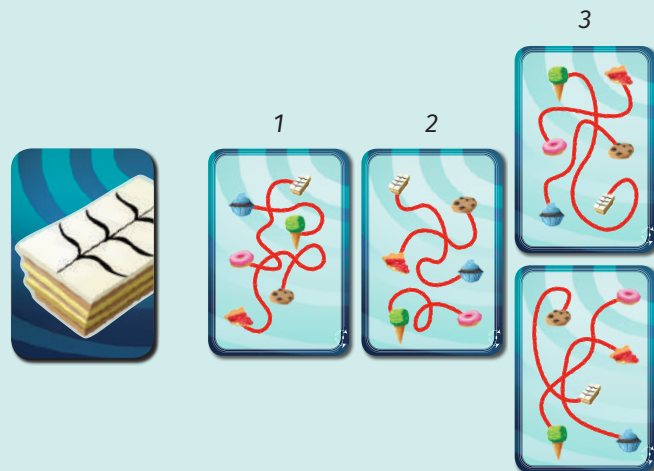
Misturas

Porque não tentar misturar cartas de ambos os graus de dificuldade e, inclusive, acrescentar mais cartas à fila?



De dois em dois... (para 3 ou mais jogadores)

Esta variante permite que em cada ronda sejam dois os monstros a comer uma guloseima. Em vez de uma, colocam-se duas cartas no final da fila (conforme ilustrado na figura). Estas duas cartas podem ser do mesmo ou de diferentes graus de dificuldade.



O percurso poderá terminar em qualquer uma das duas cartas. Assim, na maioria das rondas haverá duas guloseimas que podem ser comidas (exceto nos casos em que a guloseima final seja a mesma em ambas as cartas).

ATENÇÃO! Tal como anteriormente, um monstro apenas pode comer uma guloseima por ronda.

Se dois monstros comem ao mesmo tempo a sua quinta guloseima, ambos disputam uma última ronda de desempate para determinar quem é o vencedor.

Se gostas deste jogo, dá uma espreitadela a devir.pt

Agradecimentos a Martin Boisselle, Olivier Ménard, Alexis Anne, Mike Hezard, Jean-Michel Auzias, François Gérard, Maxime Mougins e a Yvon.

Autor: Roberto Fraga

Ilustrações: Ian Fortin

Créditos da edição em português:

Produção editorial: Xavier Garriga

Tradução: Pedro Venâncio

Adaptação gráfica: Antonio Catalán

©2015 Le Scorpion Masque, Inc.
Le Scorpion Masque, Me Want Cookies,
and their logos are trademarks of
Le Scorpion Masque, Inc.

Fabricado na China.



Este produto contém peças pequenas que podem ser ingeridas. Não aconselhável para crianças com menos de 36 meses.



DEVIR LIVRARIA, LDA
Pólo Industrial Brejos
de Carreteiros
Escritório 2,
Olhos de Água
2950-554 Palmela
www.devir.pt



SCORPION MASQUE
10740 OSCAR
Montréal (Québec)
H1H 5K2, CANADA
www.scorpionmasque.com