

MÉCHANLOU



Idades: 4-7 anos



Número de jogadores: 2-4



Número de cartas: 50 cartas (24 cartas "contos" + 10 cartas "lobo" + 8 cartas "floresta-caçador" + 8 cartas "floresta-lobo").



Objectivo do jogo: ser o primeiro jogador a reunir as 6 cartas "conto" do "capuchinho vermelho".



Preparação do jogo: são colocadas 8 cartas "floresta", viradas para baixo, em círculo no meio dos jogadores. As outras cartas 'floresta' são colocadas numa pilha no centro do círculo. Baralham-se as 34 cartas e cada jogador recebe 3 cartas; o resto constitui o baralho.

Regras do jogo: Começa o mais novo.

Na sua vez um jogador escolhe fazer uma das 3 acções seguintes:

- colocar diante de si uma carta 'conto' com a face visível sem uma ordem em particular (à excepção da carta nº6 que deve ser colocada em último lugar).
- rejeitar uma das suas 3 cartas e colocá-la no final do baralho ao centro.
- tentar "roubar" uma carta "conto" de outro jogador, colocando por cima dela uma carta "lobo".

Neste caso para 'defender' a sua carta, o jogador vira uma das cartas 'floresta' do centro da mesa.

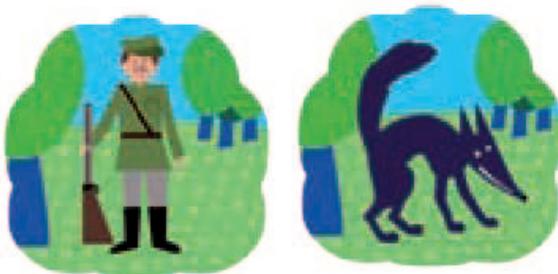
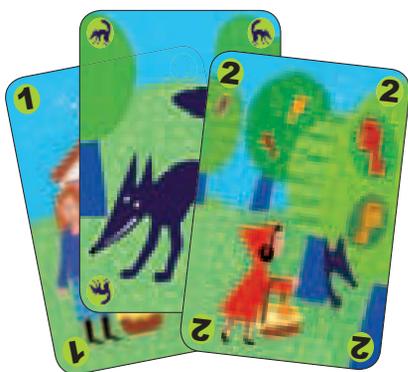
Para fazer isso, o jogador aponta o dedo sobre as cartas "floresta" cantando a canção "um-dó-li-tá" para ver qual calha. Depois, vira essa carta.

- Se a carta da floresta escondia um lobo, ele dá a sua carta 'conto' ao seu adversário, àquele que pousou diante de si para completar ou começar a sua própria série 'conto'. A carta 'lobo' é colocada no final do baralho ao sentro.
- Se a carta 'floresta' escondia um caçador, a criança diz "Pan!" Porque o caçador mata o lobo, e a carta 'conto' permanece no seu "dono". A carta "lobo" é colocada no final do baralho ao centro.

NB1: De cada vez que o jogador terminar a sua acção, ele retira uma carta do baralho de maneira a ficar sempre com 3 cartas na mão. Depois é a vez do jogador seguinte jogar de acordo com as mesmas regras.

NB2: Cada carta da floresta que tiver sido devolvida deve ser retirada do círculo e substituída pela próxima carta "floresta" do baralho ao centro. A nova carta deve ser colocada virada para baixo, no lugar da que foi retirada do círculo.

Finalidade da partida: O vencedor é quem reunir as 6 cartas do 'conto' em primeiro lugar.



DJECO

Cuidado! Perigo de asfixia.