

# BATASAURUS



**Idades:** 5 - 99 anos



**N.º de jogadores:** 2-4



**Conteúdo:** 48 cartas dinossauros (4 séries de 12 dinossauros). Cada dinossauro está associado a um número de 1 a 12 que indica o seu valor (sendo o 12 o que vale mais e o 1 o que vale menos).



*Compsognatho*



*Kentrossauro*



*Pteranodonte*



*Anquilossauro*



*Estegossauro*



*Dimetrodon*



*Tricerátoto*



*Velociraptor*



*Estiracossauro*



*Espinossauro*



*Diplodoco*



*T Rex*



**Objetivo do jogo:** Vencer o máximo de combates para ganhar o maior número de cartas dinossauros.



**Preparação do jogo:** Cada jogador pega numa série de 12 dinossauros. Baralha as cartas e, em seguida, coloca-as à sua frente, com as faces visíveis, na ordem em que aparecem. (Pode formar 2 filas de cartas ou 3 filas de cartas).

Durante 30 segundos, os jogadores memorizam a localização dos seus 12 dinossauros e, em seguida, viram as cartas a fim de ocultarem as suas faces, mantendo-as no lugar em que se encontravam.

**Desenrolar do jogo:** Começa a jogar o jogador mais novo. Vira uma carta à sua escolha de entre as suas 12 cartas e coloca-a no centro da mesa. Seguidamente, cada um na sua vez, no sentido dos ponteiros do relógio, os jogadores escolhem uma das suas cartas, viram-na e colocam-na no centro da mesa. O que tiver jogado a carta mais alta ganha todas as cartas jogadas e guarda-as num monte ao seu lado como pontos ganhos. O jogador que tiver ganho o lance é o primeiro a jogar, e assim por diante.

**Casos especiais:** Quando vários jogadores jogarem uma carta com o mesmo valor, há uma "batalha" entre eles. Cada um dos jogadores envolvidos coloca sobre a carta que jogou uma outra carta à sua escolha, com a face oculta. Quando todos os jogadores tiverem feito o mesmo, viram todos ao mesmo tempo a respetiva carta. O jogador que tiver jogado a carta mais alta ganha todas as cartas colocadas no centro da mesa. Se, pelo menos, dois jogadores tiverem jogado de novo uma carta com o mesmo valor, eles – e só eles – continuam a batalha do mesmo modo até que um dos jogadores ganhe o lance.

**Atenção:** - se vários jogadores jogarem uma carta com o mesmo valor e um outro jogar uma com um valor mais alto, não há batalha. É este último que ganha o lance.

-no fim de uma partida com 3 ou 4 jogadores, é possível que ainda reste a alguns deles uma ou várias cartas; nesse caso, os jogadores juntam essas cartas ao seu monte de cartas ganhas.

**Quem ganha?** O jogador que tiver ganho o maior número de cartas vence a partida.

*Jogo concebido por Grégory Kirszbaum e Alex Sanders*

**DJECO**