

Ταπικέκοι ?



5 años
5 años Jahre
5-99

Jeu de mémoire
Memory game
Gedachtnisspiel
Juego de memoria





Conteúdo do jogo: 4 tabuleiros (cozinha, sala, quarto e jardim), 36 fichas de objeto (9 por tabuleiro), 1 peça de família e 1 saco.



Agarra que é ladrão! De manhã, a família descobre que uns rufias roubaram uns objetos da casa. Conseguirão encontrar os objetos em falta?

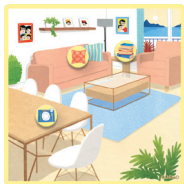
Princípio: Tapikekoí é um jogo de memória. Um jogador será, à vez, a família, enquanto os restantes jogadores serão ladrões. Enquanto a família estiver a dormir, os ladrões vão roubar 1 ou vários objetos nos tabuleiros. Compete ao jogador "família" encontrar os objetos em falta.

Preparação:

Coloquem os 4 tabuleiros no centro da mesa para que todos os jogadores os possam ver.

Coloquem todas as fichas de objeto no saco. Escolham à sorte 12 fichas e distribuam-nas por cada tabuleiro. Os objetos pertencem a um tabuleiro específico: têm a mesma cor que o contorno do tabuleiro a que se referem.

***Nota 1:** antes de iniciar o jogo, recomenda-se que todos os jogadores olhem juntos para as diferentes fichas de objeto e decidam que nome vão dar a cada um.*



Decorrer do jogo:

O jogador mais velho é o jogador "família" para esta 1.ª ronda e depois este papel é atribuído ao jogador que vem a seguir no sentido dos ponteiros do relógio. Coloca a peça de família à sua frente.

É de noite, o jogador "família" fecha os olhos e conta até 10 em voz alta. Entretanto, os outros jogadores pegam nos objetos que quiserem da casa. Escondem na sua mão o(s) objeto(s) em que pegaram.

- Com 2 jogadores: o ladrão deve pegar em 4 objetos
- Com 3 jogadores: cada um dos ladrões deve pegar em 2 objetos
- Com 4 jogadores: cada um dos ladrões deve pegar em 1 objeto

Quando termina de contar até 10, o jogador "família" abre os olhos e vai inspecionar a casa.

Aponta para cada tabuleiro e indica o(s) objeto(s) em falta.

Se encontrar um objeto em falta, ganha a ficha roubada que coloca à sua frente, virada para cima.

O jogador "família" continua a inspecionar a casa. Passa a vez quando:

- recuperou todos os objetos roubados durante a noite;
- comete um erro (anuncia um objeto não roubado ou engana-se no tabuleiro para um objeto);
- desiste da sua busca porque não se lembra dos objetos que desapareceram.

No fim da ronda, os jogadores "ladrão" que ainda têm uma ou várias fichas na mão ganham-nas e colocam-nas à sua frente, viradas para cima.

Um novo jogador passa a ser o jogador "família". Tira 4 novas fichas do saco que coloca nos tabuleiros correspondentes e pega na peça de família. Começa então uma nova ronda.

***Nota 2:** para facilitar a memorização das fichas, basta colocá-las no seu lugar nos tabuleiros como se estivessem a mobilar as divisões!*

Fim do jogo:

O jogo termina quando já não há objetos para colocar na casa ao iniciar uma nova ronda.

O jogador que tiver mais objetos ganha o jogo.

Variante para jogadores experientes: "A casa de pernas para o ar!"

As fichas de objeto são colocadas em qualquer tabuleiro, independentemente da sua cor.

Um jogo de Romaric Galonnier e Laurent Toulouse.