

SWEET MONSTER

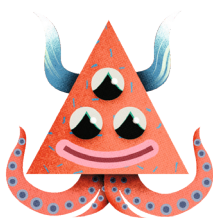
Guillaume Desportes
Philip Giordano



ans years
años Jahre

4-99

Jeu de mémoire
A memory game
Merkspiel
Juego de memoria



SWEET MONSTER



PT

Regras do jogo

SWEET MONSTER



Idade: 4-99 anos



N.º de jogadores: de 2 a 5 jogadores



Conteúdo: 12 cartas de frente e verso diferentes (1 frente com um monstro e 1 verso com uma guloseima ou um peixe podre), 21 peças de guloseima e 2 dados (1 dado com monstros e 1 dado com guloseimas).



Princípio: Sweet Monster é um jogo de memória e dedução com cartas de frente e verso. Cada lançamento dos dois dados permite obter uma combinação monstro/guloseima que corresponde a uma das cartas. O objetivo é encontrá-la.



Preparação do jogo:

Coloca as 12 cartas no centro da mesa, formando um retângulo de 4 cartas por 3. Todas as cartas devem ser colocadas com a frente do monstro visível. Os jogadores não devem saber qual é o verso das cartas.



O jogador mais novo fica com os dois dados. As peças de guloseima são colocadas perto.

Decorrer do jogo:

Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio.

O jogador mais novo começa e lança os dois dados. Estes indicam um monstro e uma guloseima. O jogador deve então encontrar a carta que corresponde a esta combinação, ou seja, a que apresente a frente com o monstro do dado e o verso com a guloseima do outro dado. Escolhe uma carta de entre as 12 existentes e vira-a.

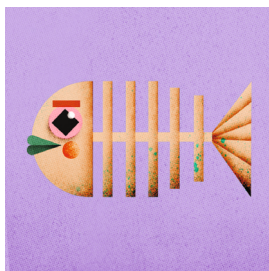
Atenção: por dedução, escolhe então virar uma das quatro cartas que apresentam o monstro do dado.

- **Se o jogador virar a carta correta:**

Recebe uma peça de guloseima. A carta virada é deixada nesta nova face e cabe ao jogador seguinte lançar os dados.

- **Se o jogador não virar a carta correta:**

Não acontece nada. A carta virada é deixada nesta nova face e cabe ao jogador seguinte lançar os dados.



- **Se o jogador virar uma carta e descobrir um peixe podre:**

Perde imediatamente uma peça de guloseima que ganhou anteriormente (se tiver alguma). Vira a carta de peixe podre do lado do monstro e pode trocar

2 cartas de lugar. Depois é a vez do jogador seguinte lançar os dados.

Atenção: As cartas viradas permanecem no respetivo lugar e com a nova face, salvo se for descoberto um peixe podre. Assim, é necessário usar a memória para o jogador se lembrar da outra face.

Atenção: o jogador também se deve lembrar do lugar dos peixes podres para não voltar a virar essas cartas!

Fim do jogo: quando um jogador ganhar a sua 5.^a peça de guloseima, o jogo termina e é o vencedor.