



MANUAL DO JOGO

Componentes



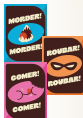
20 Cartas de
monstros de
comidas



20 Cartas de
monstros de
mordidas



20 Cartas de
monstros de
roubo



15 cartas
de ação

Preparação

- 1) Distribua 1 conjunto de 3 cartas de ação da mesma cor para cada um dos jogadores.
- 2) Embaralhe e coloque no centro da mesa, ao alcance de todos os jogadores, as cartas de monstros.
- 3) Defina quem será o primeiro jogador.

Objetivo

O objetivo do jogo é ser mais rápido e jogar a carta de ação correta com o monstro da mesa antes dos seus amigos, assim coletando o máximo possível de cartas de comida. A pontuação final do jogo pode ser definido de duas formas:

Modo Rápido:

O primeiro jogador a completar **10 pontos**, é o vencedor.

*As cartas de pontos de vitória são os monstros com **forma de alimento**, o **número da carta** representar o seu valor.*

Modo Diversão Máxima:

Os jogadores continuam jogando até o baralho acabar. Ao final da partida, vence quem tiver acumulado mais pontos de vitória nas cartas de comida.



Formas de interação do jogo

A forma como os jogadores irão interagir com suas cartas de ação, pode se dar em 2 modos que os jogadores podem escolher:

Modo Reação Rápida:

Os jogadores ficam com suas cartas de ação na mão e visíveis.



Modo Agilidade Extrema:

Os jogadores embaralham as suas 3 cartas de ação e as colocam empilhadas e viradas para baixo na sua frente.



Cartas de ação

As cartas de jogador representam as ações corretas a serem utilizadas na carta revelada na mesa durante o jogo.

Carta de morder:
é usada nas cartas dos monstros na forma horripilante.



Carta de comer:
é usada nas cartas dos monstros na forma de alimento.



Carta de roubar:
é usada nas cartas dos monstros na forma de objetos com sua máscara de ladrão.



Os monstros possuem formas parecidas para confundir os jogadores e deixar o jogo mais divertido, talvez caótico! hehe...

Cartas de monstros

As cartas de monstro tem as seguintes categorias:

Monstros de Morder:



Quando o jogador adquirir esta carta, ele ganha a ação de descartar X cartas de ação por 1 rodada. O jogador pode escolher uma ou mais cartas de ação, de qualquer jogador. Após serem escolhidas, essas cartas permanecem descartadas por uma rodada.

As cartas de morder possuem a ilustração de monstros na forma horripilante.

Monstros de Roubar:

Quando o jogador adquire esta carta, ele poderá roubar uma ou mais cartas de comer, de qualquer jogador. Se a carta de roubar tiver um símbolo de mão (🖐️), o jogador pode escolher a carta específica que deseja roubar. Caso haja um símbolo de trevo da sorte (♣️), o jogador



irá pegar uma carta aleatória de comer do seu oponente.

As cartas de roubar possuem a ilustração de monstros na forma de objetos com sua máscara de ladrão.

Monstros de Comer:



Quando o jogador adquire esta carta, ele ganha pontos de vitória. O X informa a sua quantidade de pontos, e caso seja um valor negativo, este valor será descontado de seus pontos na contagem final ao terminar o jogo.

As cartas de comer possuem a ilustração de monstros na forma de alimento.

Começando o jogo

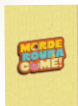
Os jogadores podem interagir com as cartas de ação da forma que preferirem, podendo inclusive alternar entre as formas ao longo dos turnos, se desejarem.

O primeiro jogador da rodada irá virar uma das cartas de monstros no centro da mesa, ao alcance de todos os jogadores.

O primeiro jogador a encostar a sua carta de ação na carta do monstro, e se for condizente com o monstro daquela mesma ação, irá coletar aquela carta. Se for uma carta de comer, o jogador coloca aquela carta à sua frente na mesa, e se for as outras cartas, deverá realizar a ação da carta e colocá-la na pilha de descarte.

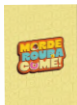


Caso o monstro da rodada seja um monstro de valor negativo e nenhum jogador realizar a ação de comer, a rodada é encerrada e a carta de monstro vai para a pilha de descarte.



Para a pilha
de descarte

Caso o jogador coloque uma carta de ação que não é a carta correta para aquele monstro, o jogador será punido e aquela carta utilizada deverá ser deixada de lado por 1 rodada.



Jogador deixa de lado a carta de
roubar por 1 rodada.

Se o primeiro jogador encostar uma carta de ação incorreta no monstro revelado, o próximo jogador que colocar a carta correta será o vencedor da rodada.



A cada rodada um jogador diferente precisa revelar uma carta de monstro no centro da mesa. Iniciando com o primeiro jogador definido, seguido pelo jogador no sentido horário do primeiro.

E assim o jogo segue, até que o critério de final de jogo escolhido pelos jogadores, seja alcançado.



Acesse o QRcode e veja o
vídeo de como jogar

Todos os direitos reservados à seus
respectivos. Detentores: Chave-Mestra Lab.

chavemestralab.com