



MANUAL DO JOGO

Componentes



18 Cartas de
monstros



30 Cartas de
características



5 Carta de Lista
de monstros



60 Pantufas.
Sendo:

30 pantufas de valor 1
20 pantufas de valor 2
10 pantufas de valor 3



5 visualizador
de aposta

Montando a mesa

1- Os jogadores compra cartas de acordo com a quantidade de jogadores:



+4  : 3 cartas do baralho de monstros para cada jogador.

3  : 4 cartas do baralho de monstros para cada jogador.

2  : 5 cartas do baralho de monstros para cada jogador.

Depois observa em segredo, escolhe a ordem que preferir e as posiciona à sua frente, viradas para baixo;

2- Pegue $X+1$ cartas do baralho de fichas de características, sendo X igual ao número de jogadores, e coloque-as viradas para cima sobre a mesa;

3- Cada jogador pega 2 pantufas com valor 1;

4- Decidam quem será o primeiro jogador.

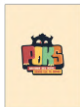
Iniciando o jogo

1- Em ordem, cada jogador deve pegar uma ficha de característica que esta na mesa e colocá-la na frente de qualquer monstro. A ficha escolhida deve corresponder corretamente a uma característica real desse monstro (salvo se a carta indicar que pode ser feito de forma diferente).

Se um jogador não encontrar nenhuma ficha que corresponda aos seus monstros, ele deve pegar qualquer uma das fichas e colocá-la na parte inferior da carta de qualquer um de seus monstros, visível para todos. Esta ficha agora representa uma característica que aquele monstro não tem.



possui a característica



não possui a característica

Em seguida o jogador irá comprar fichas de características até que a mesa tenha um total de fichas de características igual a $X+1$, conforme explicado no capítulo de Montando a Mesa.

Novamente aquele jogador deve procurar uma ficha de característica que corresponda a um de seus monstros, se encontrar, passa a vez ao próximo jogador. Caso não encontre, deve repetir o processo de colocar uma ficha de característica que seu monstro não possui e comprar mais uma ficha de característica, até encontrar alguma que identifique um de seus monstros.

Cada monstro deve ter apenas 1 ficha de característica que possui. Fichas de característica que não possui, podem ser até no máximo de 3 por monstro.

Durante esta etapa, os jogadores podem associar fichas de características aos seus monstros na ordem que desejarem.

2- Depois que todos os jogadores colocarem uma ficha de característica em um de seus monstros, o mesmo procedimento deve ser repetido para o segundo e o terceiro monstro. Uma nova rodada inicia-se com o jogador a esquerda daquele que foi o primeiro jogador.

3- Quando todos os monstros estiverem devidamente identificados com suas fichas de características, os jogadores podem iniciar a fase de adivinhação.

Fase de adivinhação

1- Os jogadores podem definir uma nova ordem de iniciativa para o turno de adivinhação. O primeiro jogador será aquele que colocará seu monstro para ser identificado pelos demais. Esse jogador deve posicionar uma das três cartas de monstros e colocar em destaque, depois colocar X-1 pantufas à sua frente (sendo X igual ao número de jogadores), retirando as pantufas da banca do jogo.

Neste momento, os jogadores também podem

3 jogadores



fazer apostas contra a banca, desde que possuam pantufas para isso. Os jogadores começam o jogo com 2 pantufas no valor de 1 cada. A aposta máxima que um jogador pode fazer é de 6.

Em seguida, os demais jogadores devem tentar adivinhar qual é o monstro do jogador, utilizando as fichas de características associadas a ele, os seus próprios monstros, e, quando já revelados, os monstros dos outros jogadores, realizando um processo eliminatório a partir das características dos 21 monstros que fazem parte do jogo.

Durante esta etapa, os jogadores podem consultar a carta de lista de monstros para auxiliá-los.



2- Durante o turno de adivinhação, os jogadores podem realizar suas apostas contra a banca, acreditando que conseguirão identificar corretamente o monstro do oponente.

Aposta
Jogador 2



Aposta
Jogador 3



O dono do monstro também pode apostar, mas sua aposta será de que nenhum dos outros jogadores conseguirá adivinhar qual é o seu monstro.

Jogador 1



Aposta do dono
do monstro



Jogador 2



3- Após todos os jogadores realizarem suas apostas, inicia-se a fase de revelação dos palpites. Para isso, todos devem, simultaneamente, posicionar um pino de identificação em sua tabela de apostas, indicando o número do monstro que acreditam ser o do jogador que está no turno de identificação.

Jogador 1



Jogador 2



Quando todos tiverem colocado seus palpites na tabela, devem revelá-los ao mesmo tempo para os demais. A partir desse momento, nenhum jogador poderá alterar seu palpite.

Em seguida, o jogador dono do monstro deve verificar todos os palpites e, então, revelar a identidade do seu monstro para todos.

4- Alguns monstros possuem habilidades que são ativadas quando são revelados. Nesse momento, se o monstro tiver uma habilidade, o dono deve anunciá-la para todos e realizar a ação descrita, desde que as condições para isso sejam atendidas. Uma vez revelado, aquele monstro permanece assim até o final do jogo.



Se a condição envolver a colocação de fichas de característica, deve-se seguir a mesma lógica descrita no item 1. Iniciando o jogo, o jogador coloca $X+1$ fichas de característica na

mesa (sendo X igual ao número de jogadores) e escolhe uma que atenda ao requisito da carta do monstro revelado.

Importante: monstros que já foram revelados não podem ser usados para a colocação de fichas de característica. Se o jogador já tiver revelado todos os seus monstros, não será necessário colocar fichas de característica em nenhum deles.

Caso nenhuma das fichas sirva, o jogador deve seguir o mesmo processo descrito nas regras de uso de fichas de características dos monstros. Caso acabem as fichas de característica, os jogadores podem reutilizar as fichas de monstros já revelados. Quando não houver fichas o suficiente para realizar esta ação, ela pode ser ignorada.

5- Ao final da rodada de adivinhação, cada jogador que acertar o monstro deve coletar uma pantufa da aposta inicial e, caso tenha feito uma aposta, também coleta da banca a mesma quantidade de pantufas apostadas.

Se o jogador errar a adivinhação, não receberá nada e as pantufas apostadas irão para a banca.




Perdeu uma
pantufa da
aposta e
ganhou uma
do monstro

Jogador 1
errou

Perdeu as
pantufas

Jogador 2
acertou


Pantufa dele, da
banca e da aposta
do monstro

O jogador dono do monstro coleta, da aposta inicial, uma pantufa para cada jogador que errou a adivinhação. Além disso, se ele tiver feito uma aposta e nenhum jogador acertou seu monstro, poderá coletar da banca a mesma quantidade de pantufas que apostou.

6- Em seguida, passa-se para o próximo jogador da rodada. Quando todos tiverem revelado o seu primeiro monstro, inicia-se uma nova rodada de identificação para os monstros restantes.

Para essa nova rodada, uma nova ordem de jogo pode ser estabelecida.

7- Quando todos os três monstros tiverem sido revelados, os jogadores contam suas pantufas. O jogador com o maior número de pantufas é declarado o vencedor.

8- Em caso de empate, cada jogador empatado pega mais um monstro do baralho e realiza uma nova rodada de identificação com a ficha de característica, seguida de uma nova rodada de adivinhação.

Se o empate persistir, o processo pode ser repetido até que acabem os monstros. Caso ainda permaneça o empate, todos os jogadores empatados são declarados vencedores.

Cartas de características



Duas
características
de duas cores
iguais.



Uma
característica
de uma cor e 3
de outra cor.



4 características
de cores
diferentes.



Exatamente
duas
características
da cor
especificada.



Cabeça da cor
especificada.



Exatamente
uma
características
da cor
especificada.



Pernas da cor
especificada.



Torso da cor
especificada.



Braços da cor
especificada.



Cabeça e
braços tem a
mesma cor.



Braços e
torso tem a
mesma cor.



Braços e
pernas tem a
mesma cor.



Acesse o QRcode e veja o
vídeo de como jogar

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

chavemestralab.com