

CAÇA AOS MONSTROS™

Já para o armário, seus monstros!

Um jogo de *Antoine Bauza*

Arte de *Nikao*

Dizem que todos os monstros debaixo da sua cama têm medo de certos brinquedos. Então, pegue seu patinho de borracha, seu avião de madeira ou seu ursinho de pelúcia e grite bem alto: "Já para o armário, seus monstros!"

Componentes

- 20 cartas de monstro (exibem uma criança na cama no verso)
- 1 armário
- 10 cartelas de brinquedo
- 2 cartelas expert (fundo azul)
- 3 cartas de progressão (vermelho de um lado e azul do outro)
- Este folheto de regras.



Preparação

- Embaralhe as cartas de monstro em uma pilha com o lado da criança voltado para cima (os monstros estão escondidos). Use 10 cartas para uma partida rápida, 15 para uma partida de duração média e todas as 20 cartas para uma partida longa. Cartas não usadas voltam para a caixa.
- Sem olhá-las, coloque as 10 cartelas de brinquedo voltadas para baixo em volta da cama, certificando-se de que há espaço para manipulá-las.
- Monte o monstro com as 3 cartas de progressão, lado azul para cima.
- Posicione o armário a cerca de 15 cm da cama.
- Revele uma carta de monstro e coloque-a acima da cama (como na figura abaixo).
- Não use as 2 cartelas expert em sua primeira partida.

Cartas de Progressão



Jogo Básico

Cada jogador joga uma vez em sentido horário. O jogador com menos medo de monstros começa o jogo. Os jogadores devem encontrar os brinquedos que espantam os monstros. Cada monstro tem medo de um brinquedo específico, exibido no canto superior direito da carta de monstro.

Turno do Jogo

Na sua vez de jogar, vire uma cartela de brinquedo e veja o que acontece:

1. Se o brinquedo puder espantar um dos monstros em volta da cama:

- Você diz "Já para o armário, seus monstros!" e coloca a carta do monstro debaixo da carta do armário.
- Se você se livrar do último monstro em volta da cama, um novo monstro aparece! Revele um novo monstro e coloque-o em volta da cama.
- Vire a cartela do brinquedo para baixo e encerre seu turno.

2. Se o brinquedo não espantar nenhum monstro (não estiver em nenhuma das cartas de Monstro reveladas):

- Vire UMA das cartas de progressão. Após três tentativas fracassadas, adicione um novo monstro em volta da cama. Revele um novo monstro e coloque-o em um espaço VAZIO perto da cama: acima, abaixo, à esquerda ou à direita.
- Vire a cartela do brinquedo para baixo e encerre seu turno.

Resumindo, cada vez que um jogador erra, ele deve virar uma carta de progressão. Após três tentativas mal sucedidas, quando todas as cartas de progressão estiverem na mesma cor (todas azuis ou todas vermelhas), você adiciona um novo monstro em volta da cama.



Final do Jogo

Os jogadores vencem se conseguirem mandar todos os monstros para o armário!

Os monstros vencem se ocuparem todos os quatro espaços em volta da cama. Eles também vencem se você tiver de revelar uma carta de monstro (porque a terceira carta de progressão foi virada) e a pilha de monstros estiver vazia.

Se os monstros vencerem, a melhor coisa a se fazer é jogar mais uma partida para dar uma lição neles.

Variantes

Nesta seção, apresentamos algumas variantes que aumentam (•) ou diminuem (•) a dificuldade do jogo.

• Variante Caçadores Experientes

As cartelas expert são azuis. Recomendamos usá-las apenas depois de dominar o jogo básico. Se você estiver se sentindo valente o suficiente, coloque-as no jogo da seguinte maneira: No início do jogo, misture-as com as cartelas de brinquedo sem olhá-las. Durante a partida, na primeira vez que você virar uma delas, ela não tem efeito. Você a devolve voltada para baixo SEM virar uma carta de progressão. Na próxima vez que você virar uma das cartelas expert (a mesma que você já virou ou a outra), aplique o efeito apropriado:



1. A meia

A meia não espanta nenhum monstro, mas faz uma bagunça no quarto! Devolva-a voltada para baixo e troque-a de lugar com outra cartela voltada para baixo. Então, conforme as regras, vire uma carta de progressão.



2. O monstro debaixo do cobertor

Todas as cartas de progressão que faltam para que um novo monstro apareça são viradas e um monstro sai de baixo da cama imediatamente.

• Variante Caçadores em Bando

Os monstros se juntam e formam um bando. Quanto mais monstros, mais difícil de espantá-los! Todos os monstros que estiverem em volta da cama devem ser eliminados ao mesmo tempo. Ao virar uma cartela que espanta um monstro, você a mantém virada para cima e deve encontrar todos os brinquedos necessários para espantar os outros monstros em volta da cama. Se cometer um erro, você vira os brinquedos para baixo, nenhum monstro vai para o armário e, como mandam as regras, uma carta de progressão é virada.



• Variante Caçadores Destemidos

Antes do primeiro turno, vire todas as cartelas de brinquedo para cima durante 10 segundos para que todos possam vê-las e em seguida vire-as para baixo. Remova a carta de progressão do meio, deixando apenas as duas cartas das extremidades. Nesta variante, uma nova carta de monstro aparece após apenas duas tentativas fracassadas em vez de três!



• Modo fácil para os pequeninos

Use as mesmas regras, mas sem as cartas de progressão. Isso significa que haverá apenas um monstro na mesa por vez... Não tem como perder! Um novo monstro aparece apenas depois que você mandar o que estava em volta da cama para o armário.

• Variante Competitiva

Quando um jogador virar o brinquedo certo, ele fica com a carta de monstro em vez de mandá-la para o armário. No final do jogo, o jogador com a maior quantidade de cartas vence.



Créditos

O autor gostaria de agradecer cada professor que testou este jogo em suas aulas e também seus pais por terem lido “Il y a un cauchemar dans mon placard” de Mercer Mayer, muitas e muitas vezes...

O uso dessas cartas, ilustrações, título, o nome e o logo da Masked Scorpion é proibido sem consentimento prévio da Masked ScorpionTM.

Galápagos Jogos

Tradução: Fabiano Guolo

Revisão: Evelyn Trippo e Priscilla Freitas

Diagramação BR: Danilo Sardinha e Felipe Godinho

www.GalapagosJogos.com.br

