

The Greedy Mouse Game



Jogo do Rato Guloso

The Greedy Mouse Game



Jogo do Rato Guloso

The Greedy Mouse Game

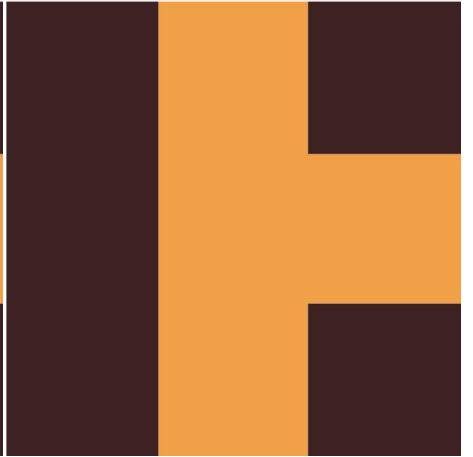
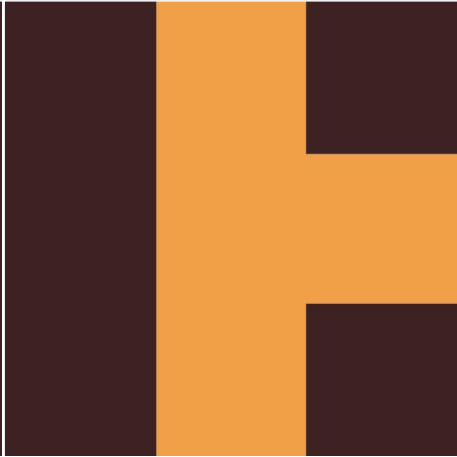


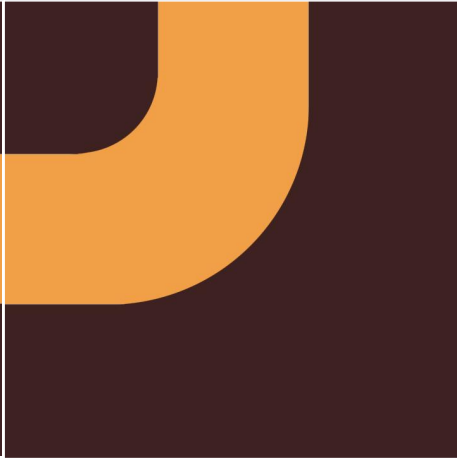
Jogo do Rato Guloso

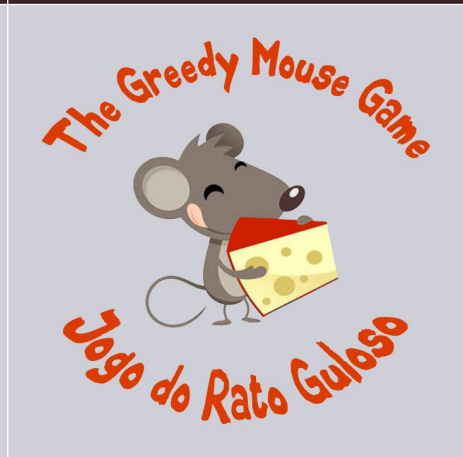
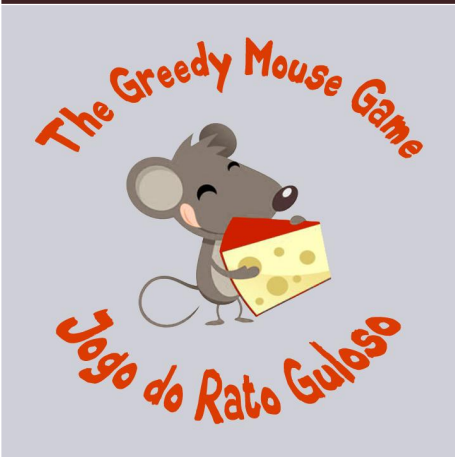
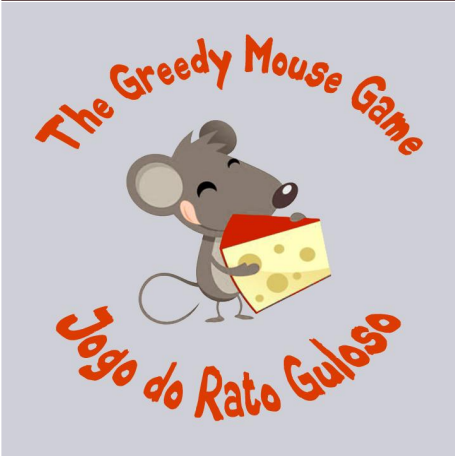
The Greedy Mouse Game

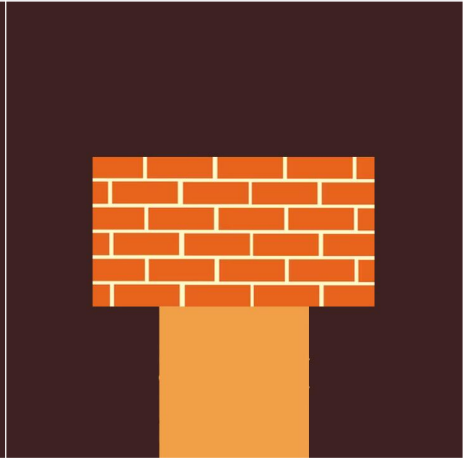
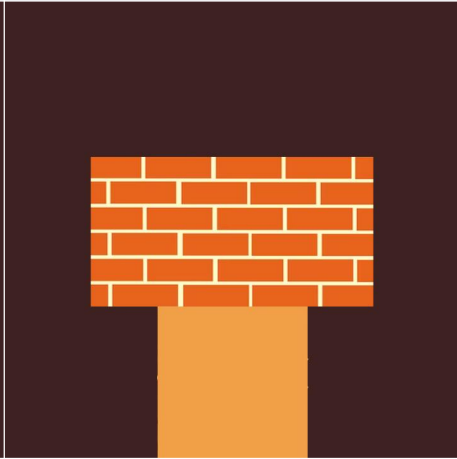


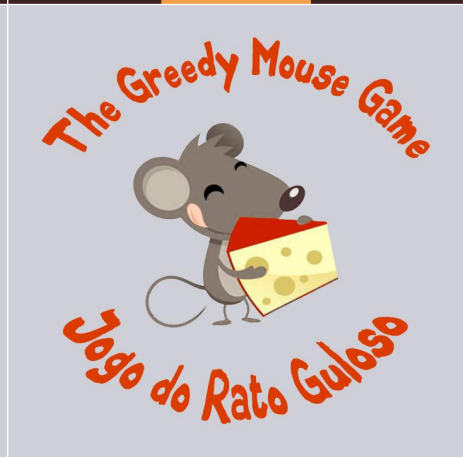
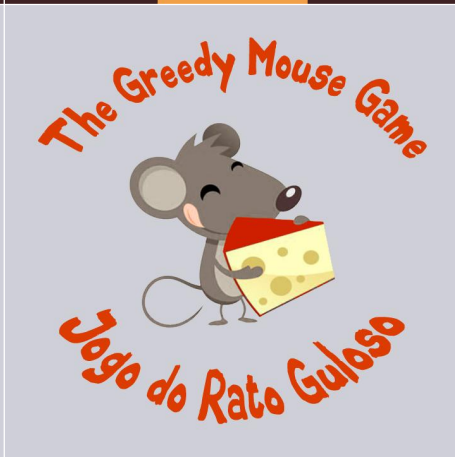
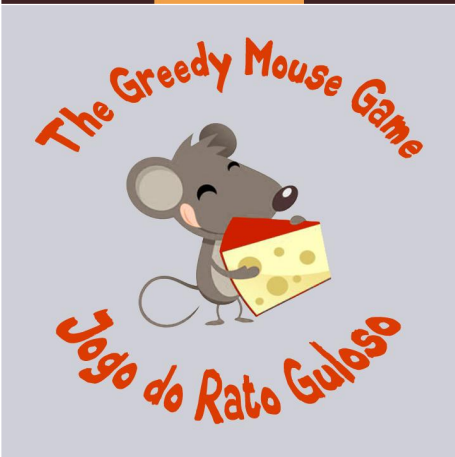
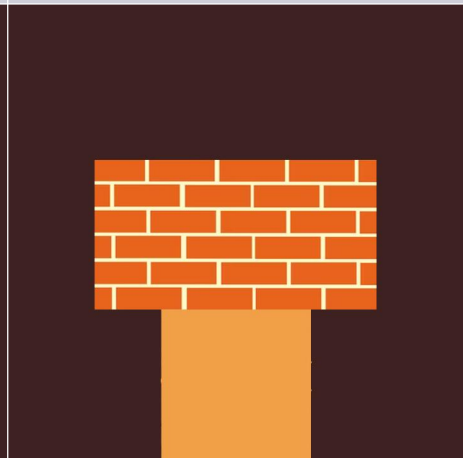
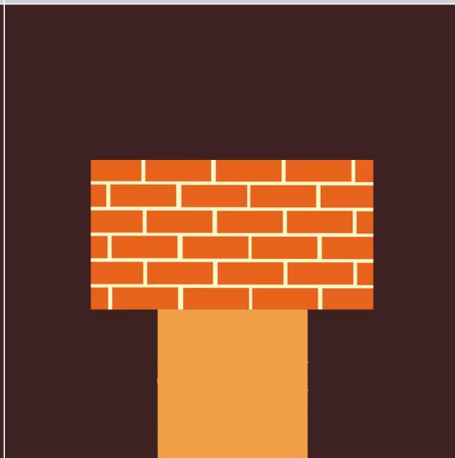
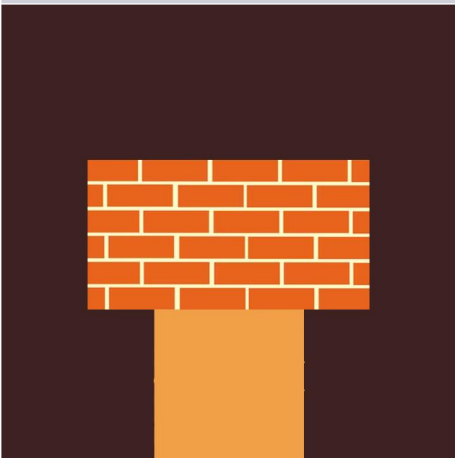
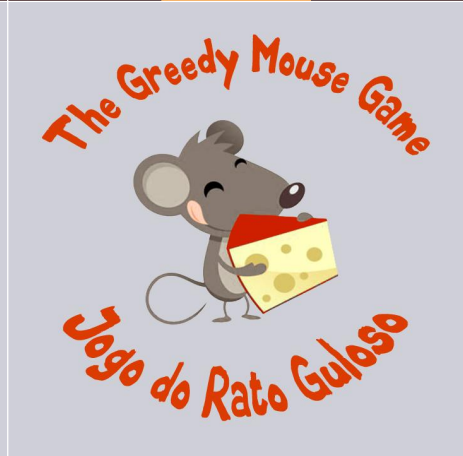
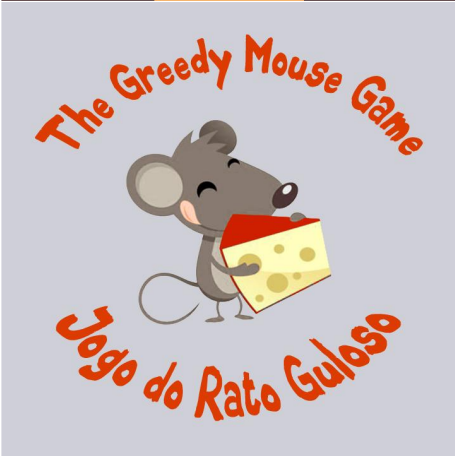
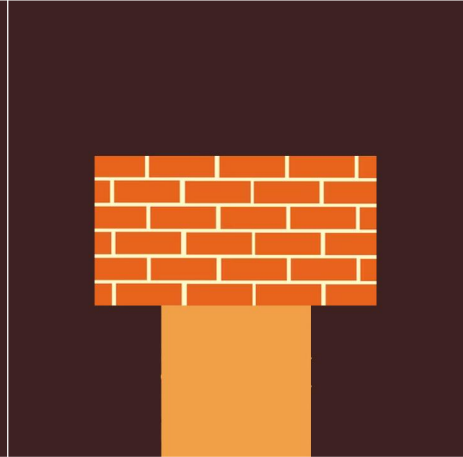
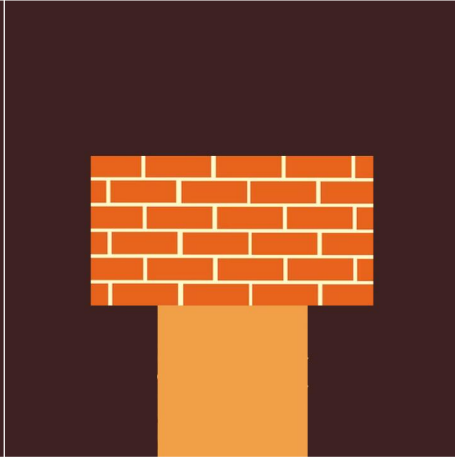
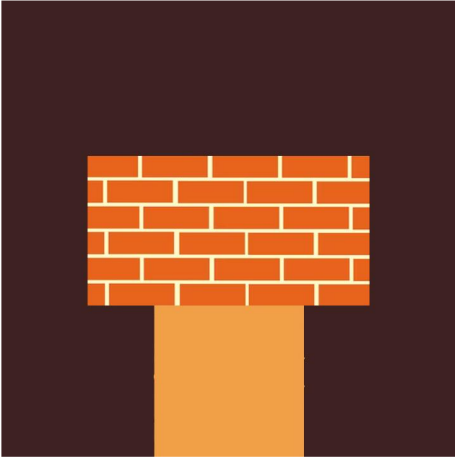
Jogo do Rato Guloso

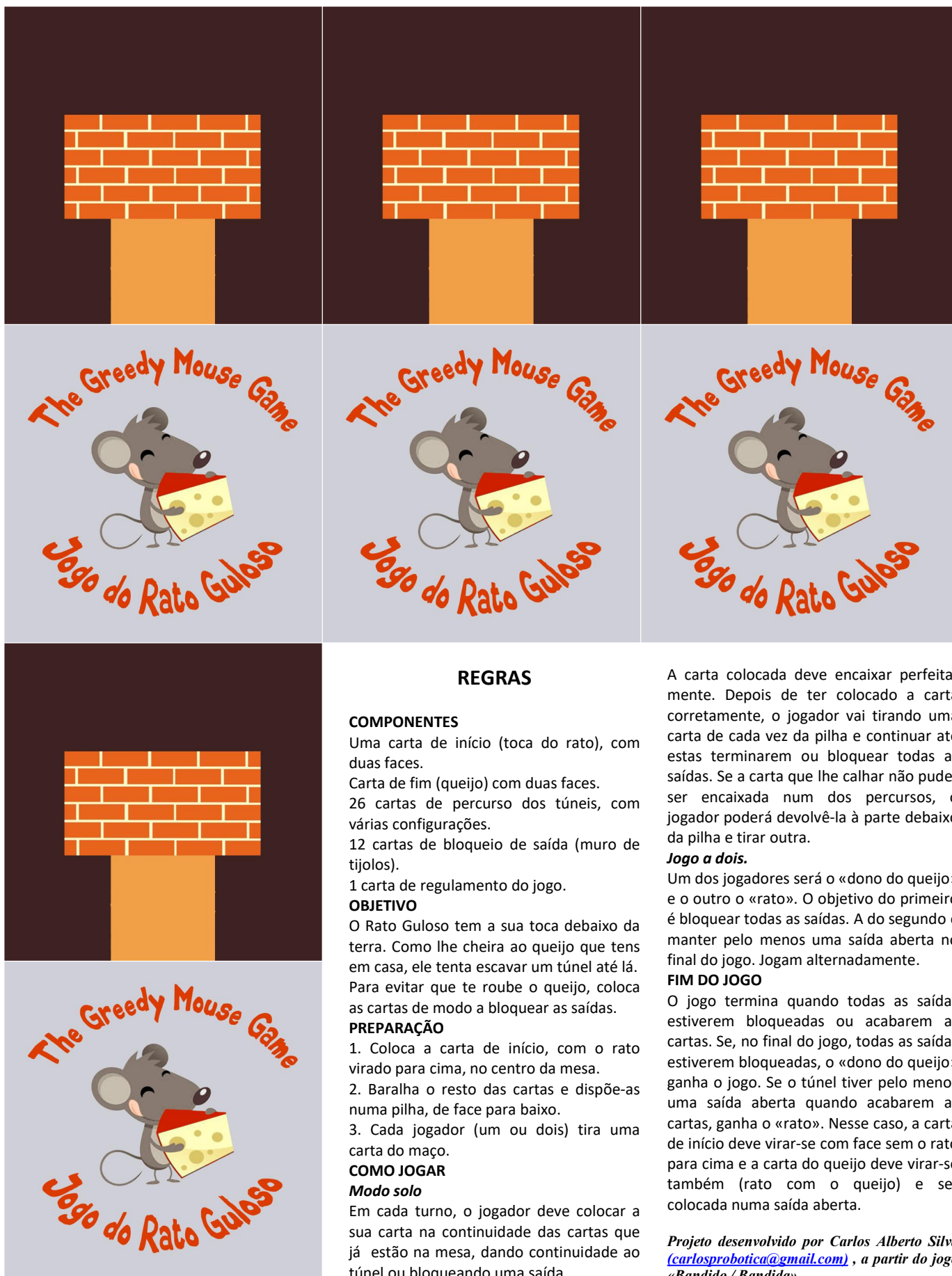












REGRAS

COMPONENTES

Uma carta de início (toca do rato), com duas faces.

Carta de fim (queijo) com duas faces.

26 cartas de percurso dos túneis, com várias configurações.

12 cartas de bloqueio de saída (muro de tijolos).

1 carta de regulamento do jogo.

OBJETIVO

O Rato Guloso tem a sua toca debaixo da terra. Como lhe cheira ao queijo que tens em casa, ele tenta escavar um túnel até lá. Para evitar que te roube o queijo, coloca as cartas de modo a bloquear as saídas.

PREPARAÇÃO

1. Coloca a carta de início, com o rato virado para cima, no centro da mesa.
2. Baralha o resto das cartas e dispõe-as numa pilha, de face para baixo.
3. Cada jogador (um ou dois) tira uma carta do maço.

COMO JOGAR

Modo solo

Em cada turno, o jogador deve colocar a sua carta na continuidade das cartas que já estão na mesa, dando continuidade ao túnel ou bloqueando uma saída.

A carta colocada deve encaixar perfeitamente. Depois de ter colocado a carta corretamente, o jogador vai tirando uma carta de cada vez da pilha e continuar até estas terminarem ou bloquear todas as saídas. Se a carta que lhe calhar não puder ser encaixada num dos percursos, o jogador poderá devolvê-la à parte debaixo da pilha e tirar outra.

Jogo a dois.

Um dos jogadores será o «dono do queijo» e o outro o «rato». O objetivo do primeiro é bloquear todas as saídas. A do segundo é manter pelo menos uma saída aberta no final do jogo. Jogam alternadamente.

FIM DO JOGO

O jogo termina quando todas as saídas estiverem bloqueadas ou acabarem as cartas. Se, no final do jogo, todas as saídas estiverem bloqueadas, o «dono do queijo» ganha o jogo. Se o túnel tiver pelo menos uma saída aberta quando acabarem as cartas, ganha o «rato». Nesse caso, a carta de início deve virar-se com face sem o rato para cima e a carta do queijo deve virar-se também (rato com o queijo) e ser colocada numa saída aberta.

Projeto desenvolvido por Carlos Alberto Silva (carlosprobotica@gmail.com), a partir do jogo «Bandido / Bandida».