


(ES) Reglas del juego (PT) Regras do jogo

ROEDORES



 Andy Niggles

 Christine Deschamps & Maëva Da Silva

 **Lúdilo**[®]

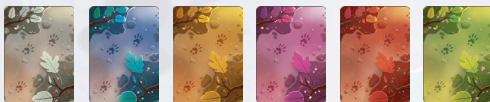
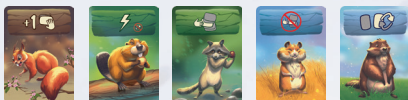
REGLAS DEL JUEGO

Contenido

- 55 cartas de semillas (11 de cada tipo: nueces, avellanas, cacahuetes, pipas y bellotas)



- 30 cartas de animales (6 sets de 5 animales: ardilla, castor, hámster, mapache y marmota)



- 1 libro de reglas del juego
- 1 token de madera – indicador del primer jugador de la ronda



Objetivo del juego

Conseguir 5 cartas de semillas iguales para ganar el juego.

Preparación

Reuníos de 3 a 6 amigos.

Reparte a cada jugador un set de 5 cartas de animales. Cada set tiene un color diferente en la parte trasera, y tiene una carta de cada animal: ardilla, castor, hámster, mapache y marmota.

Baraja todas las cartas de semillas y reparte 3 a cada jugador. El resto formarán el mazo de semillas, bocabajo en el centro de la mesa. Los jugadores deben situar sus cartas de semillas a la vista de los demás jugadores, bocarriba, frente a ellos.

Quien comience el juego coge el token y lo coloca delante de él.

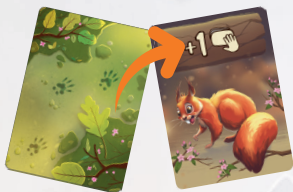


Cómo jugar

Se juegan tantas rondas como sean necesarias hasta que un jugador consiga 5 cartas de semillas iguales.

En cada ronda un jugador será el primero en destapar sus cartas de animales. El jugador que haya ido al bosque más recientemente será el primer jugador en la primera ronda. En la siguiente ronda el jugador de su izquierda será el primero.

Cada jugador, todos a la vez, elige DOS de sus cartas de animales con las que jugar la ronda y las coloca bocabajo frente a él. Cuando todos los jugadores han elegido y colocado en la mesa sus dos cartas, comienza la ronda.

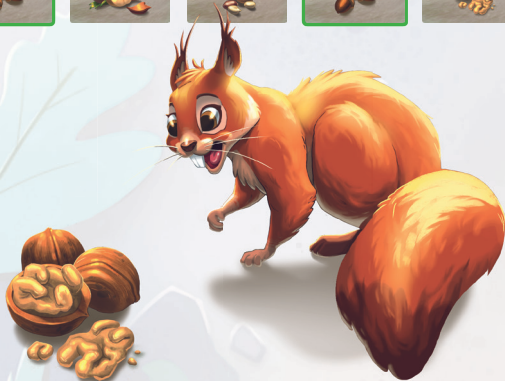
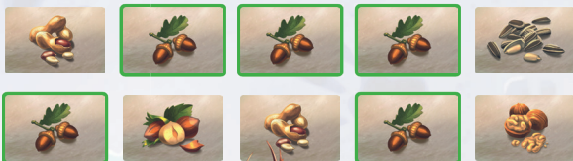


El jugador con el indicador de jugador inicial voltea una de las dos cartas seleccionadas y aplica su acción.

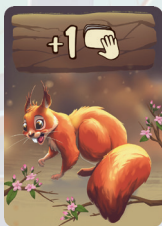
Después, el turno pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. Así hasta que todos hayan jugado sus dos cartas (dos vueltas). Si alguna acción hace que un jugador se quede sin cartas bocaabajo antes de su turno, se le salta y continúa el siguiente jugador.

Cuando todas las cartas han sido reveladas, y sus efectos aplicados, regresan a la mano de sus respectivos jugadores, quedando de nuevo disponibles para la siguiente ronda. El token pasa al jugador de la izquierda. Comienza una nueva ronda, eligiendo cada jugador las dos cartas con las que va a jugar.

El juego termina en el momento que un jugador consiga 5 semillas iguales.

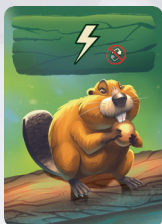


Cartas de animales (cartas de acción)



Ardilla

Coge una carta del mazo de cartas de semillas y añádela a tu colección.



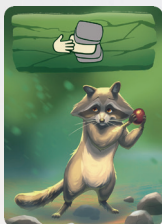
Castor

Si un jugador juega la carta de castor, el resto de los jugadores que también la hayan elegido para esta ronda, deben desvelarla.

- Si el jugador que ha desvelado el castor es el único en haberla jugado, éste coge tres cartas del mazo de cartas de semillas.

- Si hay más de un jugador que haya jugado la carta de castor, todos los jugadores que NO lo hayan hecho roban una carta de semillas del mazo.

Si esto resulta en que varios jugadores obtienen su quinta carta de semilla idéntica al mismo tiempo, la de la victoria, el ganador se determina por orden de turno.



Mapache

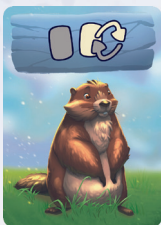
Elige un jugador y róblele de su colección una carta de semillas a tu elección.



Hámster

Con esta carta puedes defenderte de un jugador que quiera robarte una carta de semilla. Para poder usarla deberás tenerla bocabajo, como una de las dos cartas elegidas para la ronda. Destápala de inmediato cuando intenten robarte una carta para cancelar la acción. Una vez destapada no protege

de futuros ataques. Si llegado tu turno solo dispones de esta carta para jugar, deberás revelarla sin que tenga efecto alguno.



Marmota

Sirve para realizar de nuevo el efecto de la carta anterior, por ello se desvela siempre en la segunda vuelta.

- Si en la primera vuelta se ha utilizado un mapache, no podrá volver a usarse contra el mismo jugador.
- El efecto de la carta de castor no puede repetirse, por lo que nunca podrán jugarse juntas las cartas de castor y marmota.

Nota: en Lúdilo sabemos que el mapache no pertenece a la familia de los roedores, pero nos hemos tomado esta licencia creativa para el título del juego.

Créditos

Inventor: Andy Niggles

Desarrollo: Eric Hanuise

Diseño: Christine Deschamps y Maëva Da Silva

©Flatlined Games 2019 – todos los derechos reservados

– solo con fines de entretenimiento.

CONOCE OTROS JUEGOS LÚDILLO



Taco, gato, cabra, queso, pizza

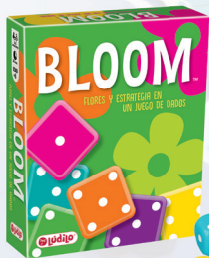
El Party Game del que todo el mundo hablará,
¡un trabalenguas para tu cerebro!



Reinas durmientes

El exitoso juego de cartas inventado
por una niña de 11 años.





Bloom

¡Un Roll and Write para toda la familia!

Sospechosos inusuales

Un culpable entre inocentes, doce sospechosos, un equipo de detectives y un testigo con una extraña manera de describir a las personas.



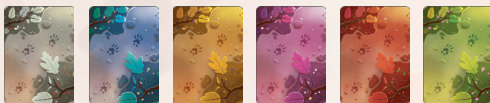
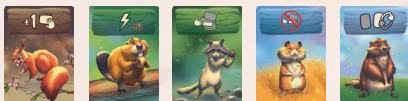
REGRAS DO JOGO

Conteúdo

- 55 cartas de sementes (11 de cada tipo: nozes, avelãs, amendoins, sementes de girassol e bolotas)



- 30 cartas de animais (6 conjuntos de 5 animais: esquilo, castor, hamster, guaxinim e marmota)



- 1 livro de regras do jogo
- 1 trunfo de madeira – indicador do primeiro jogador da partida



Objetivo do jogo

Conseguir 5 cartas de sementes iguais para ganhar o jogo.

Preparação

Grupos de 3 a 6 amigos.

Cada jogador recebe um conjunto de 5 cartas de animais. Cada conjunto tem uma cor diferente na parte de trás e uma carta de cada animal: esquilo, castor, hamster, guaxinim e marmota.

Baralha todas as cartas de sementes e dá três a cada jogador. O resto será o baralho de sementes, devendo ser colocado virado para baixo no centro da mesa. Os jogadores deverão colocar as suas cartas de sementes à vista de todos os outros jogadores, viradas para cima e à sua frente.

O jogador que começa o jogo recolhe o trunfo e coloca-o à sua frente.

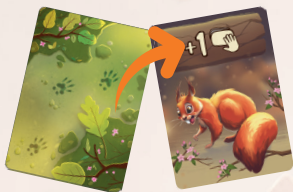


Como jogar

São jogadas as rodadas necessárias até que um jogador consiga 5 cartas de sementes iguais.

Em cada rodada, um jogador é o primeiro a destapar as suas cartas de animais. O último jogador a ter ido à floresta será o primeiro jogador na primeira rodada. Na seguinte, o primeiro a jogar será o jogador à sua esquerda e assim sucessivamente.

Cada jogador escolhe, à vez, DUAS das suas cartas de animais com as quais jogará nessa rodada e coloca-as viradas para baixo à sua frente. Quando todos os jogadores tiverem escolhido e colocado as suas duas cartas à sua frente, a rodada começa.

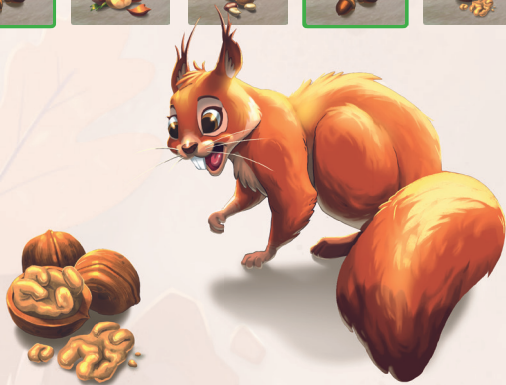
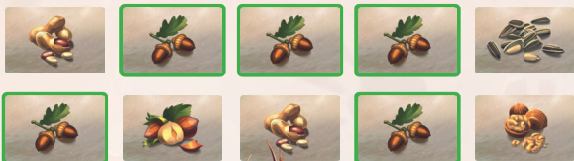


O jogador com o trunfo, ou seja, o primeiro a jogar, vira uma das duas cartas que escolheu e executa a sua ação.

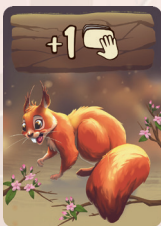
Depois, a vez passa para o jogador seguinte no sentido dos ponteiros do relógio e assim sucessivamente até todos terem jogado as suas duas cartas (duas rodadas). Se alguma ação fizer com que um jogador fique sem cartas viradas para baixo antes de chegar a sua vez, este deverá passar e será a vez do próximo jogador.

Quando todas as cartas tiverem sido reveladas e os seus efeitos aplicados, estas deverão regressar para a mão dos seus respetivos jogadores, ficando novamente disponíveis para a rodada seguinte. O trunfo passa para o jogador à esquerda. Começa-se uma nova rodada, devendo cada jogador escolher novamente duas cartas para ir a jogo.

O jogo termina quando um jogador conseguir 5 sementes iguais.

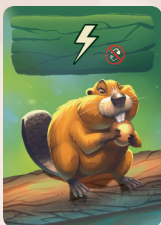


Cartas de animais (cartas de ação)



Esquilo

Recolhe uma carta do baralho de cartas de sementes e junta-a à tua coleção.



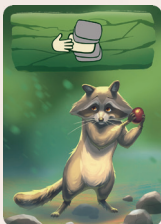
Castor

Se um jogador jogar a carta do castor, os outros jogadores que também a tenham escolhido para a rodada em jogo deverão revelá-la.

- Se o jogador que jogou o castor tiver sido o único a fazê-lo, deverá recolher três cartas do baralho de cartas de sementes.

- Se houver mais de um jogador que tenha jogado a carta do castor, todos os jogadores que NÃO o tenham feito podem roubar uma carta de sementes do baralho.

Se isto fizer com que vários jogadores recebam a sua quinta carta de sementes idênticas ao mesmo tempo, ganhará o jogador que seria o próximo a jogar.



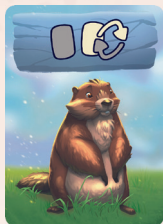
Guaxinim

Escolhe um jogador e rouba-lhe uma carta de sementes à tua escolha.



Hamster

Com esta carta poderás defender-te de um jogador que pretenda roubar-te uma carta de sementes. Para poder usá-la terás de ter ido com ela a jogo. Destapa-a de imediato quando tentarem roubar-te uma carta ou para cancelar a ação. Uma vez destapada, deixará de te proteger de ataques posteriores. Se ainda tiveres esta carta quando chegar a tua vez, terás de a revelar sem que esta tenha algum efeito.



Marmota

Serve para realizar novamente o efeito da carta anterior, pelo que só poderá ser jogada na segunda rodada.

- Se tiver sido utilizado um guaxinim na primeira rodada, não poderás tirar uma carta novamente ao mesmo jogador.
- O efeito da carta do castor não pode ser repetido, pelo que as cartas de castor e marmota não poderão nunca ser jogadas em conjunto.

Nota: na Lúdilo, sabemos que o guaxinim não pertence à família dos roedores, no entanto adoptámos esta licença criativa para o título do jogo.

Créditos

Inventor: Andy Niggles

Desenvolvimento: Eric Hanuise

Design: Christine Deschamps e Maëva Da Silva

©Flatlined Games 2019 – todos os direitos reservados – destinado apenas a fins de entretenimento.



 **Lúdilo**®

Importado y distribuido por: Lúdilo
S.L. C/ Corretger, 127. Parque
Empresarial Táctica. Paterna, Valen-
cia, Spain. www.ludilo.es

¡Atención! No recomendable para
niños menores de 3 años. Contiene
piezas pequeñas. Peligro de asfixia.
Atenção! Não recomendado para
crianças com menos de 3 anos.
Contém peças pequenas que podem
provocar asfixia.

© Flatlined Games 2019. All
rights reserved.

Fabricado en CHINA / Fabricado na CHINA