

Emely + Lukas Brand

El abejorrea tramposa



D R E I
M A G I C E R

¡Se pueden
hacer trampas!



ARVI



DEVIR

ESP

El abejorro tramposo

82 cartas



10 × abejorro tramposo



38 × cartas de flores



7 × araña



5 × telaraña



6 × avispa



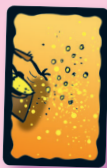
1 × gusano guardián



5 × langosta



4 × abeja polinizadora



1 × polen



5 × mariposa

Objetivo del juego

Normalmente en los juegos no se permite hacer trampas. Pero, en este juego... ¡sí! Se trata de ser el primer jugador en deshacerse de todas las cartas y, para ello, tendréis que ser ingeniosos a la hora de descartarlas y, ciertamente, hábiles haciendo trampas.

Preparación

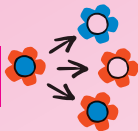
Primero, separad de la pila las cartas de langostas, la de polen y la del gusano guardián. El jugador de más edad recibe el gusano guardián y lo coloca delante de él, de modo que no muestre el lado con el catalejo. A continuación, entre cada dos jugadores se pone una carta de langosta, de manera que quede al alcance de ambos; si sobran langostas, se devuelven a la caja ya que no harán falta. La carta de polen se deja en medio de la mesa, al alcance de todos los jugadores.

Barajad el resto de cartas y repartid ocho, boca abajo, a cada jugador. Los jugadores toman sus cartas y las restantes se colocan boca abajo, formando un mazo en el centro de la mesa. Voltead la carta superior del mazo y dejadla boca arriba junto a este, para empezar a formar una pila de descarte. Si esta carta es una carta de acción, su acción no se ejecuta, pero sí se tienen en cuenta los dos colores de la flor.

La partida

Los jugadores juegan por turnos. Empieza a jugar el jugador que tiene el gusano guardián. Cuando sea tu turno, juega una de las cartas de tu mano y déjala en la pila de descarte, teniendo en cuenta que la carta jugada debe mostrar una flor que tenga, como mínimo, uno de los colores de la flor de la carta superior de la pila de descarte. No importa qué parte de la flor muestre el mismo color. Siempre hay dos posibles colores que puedes jugar.

Ejemplo: sobre una flor azul y roja solo se puede jugar una flor que muestre el color azul, el rojo o ambos colores.



¿No tienes ninguna carta en la mano que cumpla esta regla? Entonces tienes que robar una carta del mazo y después el turno pasa al siguiente jugador.

Hacer trampas

Podéis hacer desaparecer las cartas hábilmente, de una en una (no importa que sea un abejorro tramposo, una carta de acción o una carta de flor), por ejemplo dejándolas caer bajo la mesa, tirándolas por encima del hombro o escondiéndolas en la manga...

¡Podéis hacer cualquier cosa que sea divertida!

Pero incluso para hacer trampas hay que seguir algunas reglas:

- 🐛 Siempre tenéis que mantener la mano de cartas sobre la mesa.
- 🐛 No podéis hacer desaparecer más de una carta a la vez cuando hagáis trampas.
- 🐛 Si pilláis a un jugador mientras hace trampas, nadie puede hacer más hasta que hayáis resuelto el problema.
- 🐛 No podéis hacer desaparecer la última carta de la mano haciendo trampas.

El gusano guardián

Si tienes esta carta, eres el gusano guardián de esta ronda. Básicamente, juegas igual que el resto de jugadores, pero tienes que vigilarlos atentamente. Todos ellos intentarán hacer desaparecer las cartas sin que se vea. Como gusano guardián, siempre tienes que jugar honradamente y no se te permite hacer trampas. Si atrapas a otro jugador en el instante en que hace trampas, debes decir en voz alta: «¡Te pillé!».



¡Te pillé!

Si el jugador que tiene el gusano guardián te ha pillado mientras hacías trampas, la partida se interrumpe para resolverlo.

¿Te han acusado justamente? Entonces tienes que volver a coger inmediatamente la carta que querías hacer desaparecer. Además, el jugador guardián te da una de sus cartas y también la carta del gusano guardián. ¡A partir de ahora eres el nuevo guardián!

¿Te han acusado injustamente? Entonces el guardián debe robar una carta del mazo y sigue siendo el guardián.

¡Los otros jugadores no se pueden denunciar entre ellos!

El abejorro tramposo

El abejorro, descartado y tramposo, **no** se puede jugar en la pila de descartar y **no se puede dar a ningún otro jugador**. ¡Solo os podéis deshacer de él si sois hábiles haciendo trampas!

Excepción: el jugador que tiene el gusano guardián puede jugar el abejorro en la pila de descartar.

Consejo: ¡intentad deshaceros de los abejorros lo antes posible!



Cartas de acción

Se juegan según la regla habitual de descartar.

Avispas

Fijaos bien que hay avispa con aguijón y avispa sin aguijón. **Si se juega una avispa sin aguijón**, todos (excepto el jugador que la ha jugado) deben golpear la carta de avispa con la palma de la mano, tan rápidamente como puedan. El jugador más lento recibe una carta de la mano de cada uno de los otros jugadores (que nunca podrá ser, sin embargo, un abejorro tramposo).



Si se juega una avispa con aguijón, ¡no golpeéis la carta! El primer jugador que golpee la avispa, recibe una carta de la mano de cada uno de los otros jugadores (que nunca podrá ser, sin embargo, un abejorro tramposo). Si todo el mundo está atento y nadie palmea la avispa pasados unos tres segundos, el juego continúa.

Arañas y telarañas

La telaraña se puede jugar sobre cualquier carta (independientemente de los colores). Luego, el siguiente jugador tendrá que jugar una carta que muestre una araña; si no tiene ninguna, deberá robar una carta del mazo y el turno pasará al siguiente jugador, que también tendrá que jugar una araña... y así hasta que alguien juegue una araña.



Mariposas

Cuando un jugador juega una mariposa, entrega una de las cartas de su mano, boca abajo, al jugador que desee.

Consejo: esta es una buena manera de deshacerse de un abejorro tramposo.

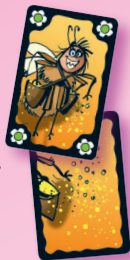


Abejas polinizadoras

Cuando alguien juega una abeja polinizadora, debe decir «**¡Polinización!**» en voz alta y tiene que coger la carta de polen.

Al mismo tiempo, los demás jugadores tienen que huir corriendo, ya que quien ha jugado la abeja debe intentar tocar a uno de los otros jugadores con la carta de polen... ¡en menos de tres segundos! Si lo consigue, el jugador que ha sido tocado con el polen debe robar dos cartas del mazo; si no lo consigue, el juego continúa. En ambos casos, volved a dejar la carta de polen en medio de la mesa.

Importante: ¡durante la polinización no está permitido hacer trampas!



Langostas

Cada jugador tiene una langosta a su derecha y otra a su izquierda, que debe vigilar. En cualquier momento durante la partida, los jugadores pueden intentar robar las langostas de los jugadores sentados a su lado. Cuando alguien roba una langosta al vecino, si este se da cuenta, puede reclamarla siempre que aún no se haya jugado ninguna otra carta en la pila de descarte (de hecho, si la siguiente carta jugada es una carta del propio ladrón, el robo debe permanecer oculto una carta más para considerar que ha tenido éxito).

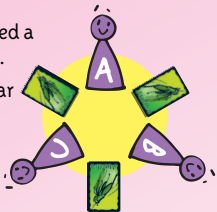


🐜 Si la víctima detecta el robo a tiempo, volved a poner la langosta en su sitio y la partida continúa.

🐜 Si la víctima no se da cuenta, y una vez avisada del robo por el mismo

ladrón, tiene que coger dos cartas del mazo. Volved a poner la langosta en su sitio y la partida continúa.

Atención: los otros jugadores no pueden informar del robo de una langosta que no les pertenezca, ni siquiera el jugador con el gusano guardián. Si lo preferís, cuando el gusano guardián sea uno de los más peques, podéis eximirle de vigilar también sus langostas.



Si se agota el mazo, barajad la pila de descarte y colocadla boca abajo para formar un nuevo mazo.

Final de la ronda

La ronda termina cuando un jugador se queda sin cartas en la mano.

Puntuación de la ronda

Recibís puntos negativos por las cartas que os queden en la mano: cada carta de flores vale 1 punto negativo; cada carta de acción, 5 puntos negativos y cada abejorro tramposo, 10 puntos negativos.

En la siguiente ronda, el jugador a la izquierda del jugador que empezó a jugar en la última ronda recibe el gusano guardián.

Final de la partida

Se juegan tantas rondas como jugadores.

Gana el jugador que tenga menos puntos negativos al final de la partida.

Para tramposos muy profesionales...

El gusano guardián debe estar siempre bien visible para todos. En cualquier momento, después de haberse jugado una carta, el jugador que tiene el gusano puede dar la vuelta a la carta del gusano, para cambiar así la manera en que deben jugarse las cartas.

Sin catalejo: se juega tal como ya se ha explicado, haciendo que coincida alguno de los colores de las flores.

Con catalejo: ahora solo se pueden jugar flores con colores que NO coincidan con los de la flor de la carta superior de la pila de descarte. Jugaréis así hasta que se le dé otra vez la vuelta el gusano guardián...

Ejemplo: sobre una flor roja y azul solamente podréis jugar flores de color verde, amarillo o lila y que no tengan nada de azul ni de rojo.

Consejo: las trampas «involuntarias» se castigan según las reglas de trampas ya mencionadas.



CAT

El borinot trampós

82 cartes



10 × borinot trampós



38 × cartes de flors



7 × aranya



5 × teranyina



6 × vespa



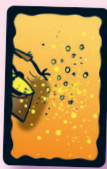
1 × cuc guardià



5 × llagosta



4 × abella pol·linitzadora



1 × pol·len



5 × papallona

Objectiu del joc

Normalment en els jocs no es permet fer tramps. Però en aquest joc sí que es pot! Es tracta de ser el primer jugador a desfer-se de totes les cartes i per a això us caldrà ser enginyosos a l'hora de descartar-vos-en i haureu de ser hàbils fent tramps.

Preparació

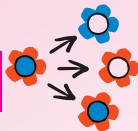
Primer, separeu de la pila les cartes de llagostes, la de pol·len i la del cuc guardià. El jugador de més edat rep el cuc guardià i el col·loca al seu davant, de manera que no mostri el costat amb la ullera de llarga vista. A continuació, entre cada dos jugadors es posa una carta de llagosta, de manera que quedi a l'abast de tots dos; si sobren llagostes, es retornen a la capsa, ja que no caldran. La carta de pol·len es deixa al mig de la taula, a l'abast de tots els jugadors.

Remeneu bé la resta de cartes i repartiu-ne vuit, cap per avall, a cada jugador. Els jugadors prenen les cartes corresponents i les restants es col·loquen cap per avall en una pila al centre de la taula. Doneu la volta a la carta superior de la pila i col·loqueu-la cap per amunt al costat, per començar a formar una pila de descart. Si aquesta carta és una carta d'acció, la seva acció no es duu a terme, però sí que es tenen en compte els dos colors de la flor.

La partida

Els jugadors juguen per torns. Comença a jugar el jugador que té el cuc guardià. Quan sigui el vostre torn, jugueu una de les cartes de la mà a la pila de descart, tenint en compte que la carta jugada ha de mostrar una flor que tingui, com a mínim, un dels colors de la flor de la carta que hi ha dalt de la pila de descart. No importa quina part de la flor mostri el mateix color. Sempre hi ha dos possibles colors que podeu jugar.

Exemple: sobre una flor blava i vermella només podeu jugar una flor que mostri el color blau, el vermell o tots dos colors.



No tens cap carta a la mà que compleixi aquesta regla?
Llavors has de robar una carta de la pila i després el torn passa al següent jugador.

Fer trampes

Podeu fer desaparèixer les cartes hàbilment, d'una en una (no importa que sigui un borinot trampós, una carta d'acció o una carta de flor), per exemple deixant-les caure sota la taula, tirant-les per sobre de l'espatlla o amagant-les a la màniga...

Podeu fer qualsevol cosa que sigui divertida!

Però fins i tot per fer trampes cal seguir algunes regles:

- 🍷 La mà de cartes sempre s'ha de mantenir sobre la taula.
- 🍷 No podeu fer desaparèixer més d'una carta alhora quan feu trampes.
- 🍷 Si enxampeu un jugador mentre fa trampes, ningú no en pot fer més fins que resolgueu el problema.
- 🍷 No podeu fer desaparèixer l'última carta de la mà fent trampes.

El cuc guardià

Si tens aquesta carta, ets el cuc guardià d'aquesta ronda. Bàsicament, jugues igual que la resta de jugadors, però has de vigilar-los atentament. Tots ells intentaran fer desaparèixer les cartes sense que es vegi. Com a cuc guardià, sempre has de jugar honradament i no se't permet de fer trampes. Si atrapes un altre jugador en l'instant en què fa trampes, has de dir en veu alta: «**T'he enxampat!**».



T'he enxampat!

Si el jugador que té el cuc guardià t'ha enxampat mentre feies trampes, la partida s'interromp per resoldre-ho.

T'han acusat justament? Llavors has de tornar a agafar immediatament la carta que volies fer desaparèixer. A més, el jugador guardià et dona una de les seves cartes i també la carta del cuc guardià. A partir d'ara ets el nou guardià!

T'han acusat injustament? Llavors el guardià ha de robar una carta de la pila i continua essent el guardià.

Els altres jugadors no es poden denunciar entre ells!

El borinot trampós

El borinot, descarat i trampós, **no** es pot jugar a la pila de descart i **no es pot donar a cap altre jugador**. Només podeu desfer-vos-en si sou hàbils fent trampes!

Excepció: el jugador que té el cuc guardià pot jugar el borinot a la pila de descart.

Consell: intenteu desfer-vos dels borinots tan aviat com pugueu!



Cartes d'acció

Es juguen segons la regla habitual de descart.

Vespes

Fixeu-vos bé que hi ha vespes amb fibló i vespes sense fibló. **Si es juga una vespa sense fibló**, tothom (excepte el jugador que l'ha jugada) dona un cop amb el palmell de la mà sobre la carta de vespa, tan ràpidament com pugui. El jugador més lent rep una carta de la mà de cada un dels altres jugadors (que mai podrà ser, però, un borinot trampós).



Si es juga una vespa amb fibló, no piqueu sobre la carta! El primer jugador que li doni un cop, rep una carta de la mà de cada un dels altres jugadors (que mai podrà ser, però, un borinot trampós). Si tothom és al cas i ningú pica sobre la vespa després d'uns tres segons, el joc continua.

Aranyes i teranyines

La teranyina es pot jugar sobre qualsevol carta (independentment dels colors). Ara, però, el jugador següent haurà de jugar una carta que mostri una aranya; si no en té cap, haurà de robar una carta de la pila i el torn passarà al següent jugador, que també haurà de jugar una aranya... i així fins que algú jugui una aranya.



Papallones

Quan un jugador juga una papallona, dona al jugador que vulgui una de les cartes de la seva mà, cap per avall.

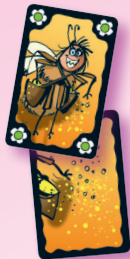
Consell: és una bona manera de desfer-se d'un borinot trampós!



Abelles pol·linitzadores

Quan algú juga una abella pol·linitzadora, ha de dir ben fort

«**Pol·linització!**» i ha d'agafar la carta de pol·len. Al mateix temps, tots els altres jugadors han de fugir corrents, ja que qui ha jugat l'abella ha d'intentar tocar un dels altres jugadors amb la carta de pol·len... en tres segons com a molt! Si ho aconsegueix, el jugador que ha rebut el cop de pol·len ha de robar dues cartes de la pila; si no ho aconsegueix, el joc continua. En tots dos casos, deixeu després la carta de pol·len altra vegada al mig de la taula.



Compte! Durant la pol·linització no es permet fer trampes!!

Llagostes

Cada jugador té una llagosta a la seva dreta i una altra a la seva esquerra, que cal que vigilin. En qualsevol moment durant la partida, els jugadors poden intentar robar les llagostes dels jugadors asseguts al seu costat, en qualsevol moment. Quan algú roba una llagosta al veí, si aquest se n'adona, és a temps de reclamar-la sempre que encara no s'hagi jugat cap altra carta a la pila de descart (de fet, si la següent carta jugada és una carta del mateix lladre, el robatori ha de romandre ocult una carta més per considerar-se reeixit).



👉 Si la víctima detecta el robatori a temps, torneu a posar la llagosta al seu lloc i la partida continua.

 Si la víctima no se n'adona, un cop avisada del robatori pel mateix lladre, ha d'agafar dues cartes de la pila. Torneu a posar la llagosta al seu lloc i la partida continua.

Atenció! els altres jugadors no poden informar del robatori d'una llagosta que no els pertany, ni tan sols el jugador amb el cuc guardià. Si voleu, els cucs guardians més jovenets no cal que vigilin també les seves llagostes.

Si s'esgota la pila de cartes, remeneu la pila de descart i col·loqueu-la cap per avall per formar una nova pila.



Final de la ronda

La ronda acaba quan un jugador es queda sense cartes a la mà.

Puntuació de la ronda

Rebeu punts negatius per les cartes que us queden a la mà: cada carta de flors val 1 punt negatiu; cada carta d'acció, 5 punts negatius i cada borinot trampós, 10 punts negatius.

En la ronda següent, el jugador a l'esquerra del jugador que va començar a jugar en l'última ronda rep el cuc guardià.

Final de la partida

Es juguen tantes rondes com jugadors.

Guanya el jugador que tingui menys punts negatius al final de la partida.

Per a tramosos molt professionals...

El cuc guardià ha d'estar sempre ben visible per a tothom.

El jugador que té el cuc pot girar la carta en qualsevol moment després d'haver-se jugat una carta, per tal de canviar la manera en què s'han de jugar les cartes:

Sense ullera de llarga vista: es juga tal com ja s'ha explicat, de manera que coincideixi algun dels colors de les flors.

Amb ullera de llarga vista: ara només es poden jugar flors amb colors que NO coincideixin amb els de la flor de la carta que hi ha dalt de la pila de descart. Jugareu així fins que el cuc guardià es torni a girar...

Exemple: sobre una flor vermella i blava només podreu jugar flors que tinguin colors verd, groc o lila i que no tinguin gens de blau ni de vermell.

Consell: les trampes «involuntàries» es castiguen d'acord amb les regles de trampes que ja hem esmentat.



POR

O abelhão trapaceiro

82 Cartas de jogo



10 x Abelhão Trapaceiro



38 x Cartas de flores



7 x Aranha



5 x Teia de aranha



6 x Vespa



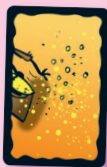
1 x Minhoca Guardiã



5 x Gafanhoto



4 x Abelha polinizadora



1 x Pólen



5 x Borboleta

Objetivo do jogo

Normalmente, não é permitido fazer trapaças nos jogos. Mas, neste jogo... sim! O objetivo é ser o primeiro jogador a desfazer-se de todas as cartas e, para isso, terão que ser engenhosos na altura de descartá-las e, certamente, ágeis na arte da trapaça.

Preparação

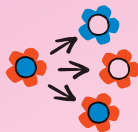
Em primeiro lugar, separam-se do monte as cartas de gafanhoto, a do pólen e a da minhoca guardiã. O jogador mais velho recebe a minhoca guardiã e o coloca à sua frente, de maneira a não mostrar o lado com a luneta. A seguir, põe-se uma carta de gafanhoto entre cada dois jogadores, ao alcance de ambos; se sobrarem gafanhotos, retorne-os à caixa, já que não irão ser utilizados. A carta de pólen é colocada no centro da mesa, ao alcance de todos os jogadores.

É embaralhado o resto das cartas e dão-se oito, viradas para baixo, a cada jogador. Os jogadores recebem as suas cartas e as restantes colocam-se num monte, virado para baixo, no centro da mesa. Vira-se a carta superior do monte e deixa-se, virada para cima, ao lado deste para formar a pilha de descarte. Se esta carta for uma carta de ação, essa ação não é executada, mas tenham em atenção as duas cores da flor.

A partida

Os participantes jogam por turnos. O jogador que tem a minhoca guardiã começa o jogo. Quando for o seu turno, jogue uma das cartas da sua mão e deixe-a na pilha de descarte, tendo em conta que a carta jogada deve mostrar uma flor que tenha, pelo menos, uma das cores da flor na carta superior da pilha de descarte. Não interessa que parte da flor mostra a mesma cor. Há sempre duas cores possíveis que pode jogar.

Exemplo: só se pode jogar uma flor que mostre a cor azul, a vermelha ou ambas em cima de uma flor azul e vermelha.



Não tem nenhuma carta na mão que cumpra esta regra? Então vai ter que sacar uma carta do monte e depois o turno passa para o jogador seguinte.

Fazer trapaças

Podem fazer desaparecer as cartas habilmente, uma a uma (não interessa que seja um abelhão trapaceiro, uma carta de ação ou uma carta de flor), por exemplo deixando-as cair para debaixo da mesa, atirando-as para trás das costas ou escondendo-as dentro das mangas...

Podem fazer qualquer coisa que seja divertida!

Mas mesmo para fazer trapaças, deve seguir algumas regras:

- 🐛 Têm sempre que manter a mão de jogo sobre a mesa.
- 🐛 Não podem fazer desaparecer mais do que uma carta de cada vez quando fazem trapaças.
- 🐛 Se apanharem um jogador a fazer trapaças, ninguém pode fazer mais nada até que resolvam o problema.
- 🐛 Não podem desfazer-se da última carta da mão fazendo trapaças.

A minhoca guardiã

Se tiver esta carta, é a minhoca guardiã nesta ronda (rodada). Basicamente, joga da mesma maneira que os outros jogadores, mas tem que os vigiar atentamente. Todos vão tentar fazer desaparecer as cartas sem que ninguém os veja. Como minhoca guardiã, vai ter que jogar honestamente e não lhe é permitido fazer trapaças. Se apanha um outro jogador no momento em que faz trapaça, deve dizer em voz alta: **“Apanhado!”**.



Apanhado!

Se o jogador que tem a minhoca guardiã o apanhou a fazer trapaça, a partida é interrompida para se resolver a situação.

Foi acusado justamente? Então vai ter que recolher imediatamente a carta que queria fazer desaparecer. Além disso, o jogador guardião dá-lhe uma das suas cartas e também a carta da minhoca guardiã. A partir de agora é o novo guardião!

Foi acusado injustamente? Nesse caso, o guardião terá que sacar uma carta do monte e continuar a ser o mesmo.

Os outros jogadores não se podem denunciar uns aos outros!

O abelhão trapaceiro

O abelhão, descarado e trapaceiro, **não** se pode jogar na pilha de descarte e **não pode ser dado a nenhum outro jogador**. Só podem livrar-se dele se forem espertos a fazer trapaças!

Exceção: o jogador que tem a minhoca guardiã pode jogar o abelhão na pilha de descarte.

Conselho: tentem desfazer-se do abelhão o mais rápido possível!



Cartas de ação

Jogam-se segundo a regra habitual de descarte.

Vespas

Tenham em atenção que existem vespas com ferrão e vespas sem ferrão. **Se uma vespa sem ferrão for jogada**, todos (exceto o jogador que a jogou) devem bater na carta da vespa com a palma da mão, tão rápido como possam. O jogador mais lento recebe uma carta da mão de cada um dos outros jogadores (que, porém, nunca poderá ser o abelhão trapaceiro).



Se uma vespa com ferrão for jogada, não batam na carta!! O primeiro jogador que bater na vespa recebe uma carta da mão de cada um dos outros jogadores (que, porém, nunca poderá ser o abelhão trapaceiro). Se todos estiverem atentos e ninguém bater na carta passados uns três segundos, o jogo continua.

Aranhas e teias de aranha

A teia de aranha pode-se jogar sobre qualquer carta (independentemente das cores). Assim, o jogador seguinte tem que jogar uma carta que mostre uma aranha; se não tiver nenhuma, vai ter que sacar uma carta do monte e o turno passará para o próximo jogador, que também deverá jogar uma aranha... e assim sucessivamente até que alguém jogue uma aranha.



Borboletas

Quando um jogador joga uma borboleta, entrega uma das cartas da sua mão, virada para baixo, a um jogador à sua escolha.

Conselho: esta é uma boa maneira de se desfazer de um abelhão trapaceiro.



Abelhas polinizadoras

Quando alguém joga uma abelha polinizadora, deve dizer **“Polinização!”** em voz alta e tem que apanhar a carta de pólen. Ao mesmo tempo, o resto

dos jogadores tem que fugir a correr, já que quem jogou a carta da abelha deve tentar tocar um dos outros jogadores com a carta de pólen... em menos de três segundos! Se o conseguir, o jogador que foi tocado pelo pólen tem que sacar duas cartas do monte; se não o conseguir, o jogo continua. Em ambos os casos, voltem a deixar a carta de pólen no centro da mesa.

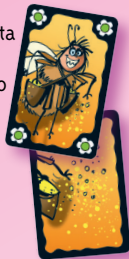
Importante: durante a polinização não é permitido fazer trapaças!

Gafanhotos

Cada jogador tem um gafanhoto à sua direita e outro à sua esquerda, que deve vigiar. A qualquer altura da partida, os jogadores podem tentar roubar os gafanhotos dos companheiros sentados ao seu lado. Quando alguém rouba um gafanhoto ao vizinho, se ele der conta disso, pode reclama-lo sempre que ainda não se tenha jogado outra carta na pilha de descarte (de fato, se a seguinte carta jogada for uma carta do próprio ladrão, o roubo deve permanecer oculto por mais uma carta para considerar que foi um sucesso).

🐞 Se a vítima detetar o roubo a tempo, devolva o gafanhoto ao seu lugar e a partida continua.

🐞 Se a vítima não se der conta do roubo, e quando for avisada do mesmo pelo ladrão, tem que sacar duas cartas do monte. Devolva o gafanhoto ao seu lugar e a partida continua.



Atenção: os outros jogadores não podem avisar do roubo de um gafanhoto que não lhes pertença, nem mesmo o jogador com a minhoca guardiã. Se preferirem, quando a minhoca guardiã for um dos mais jovens, podem isentá-lo de vigiar os seus gafanhotos.

Se o monte se esgotar, embaralhem a pilha de descarte e coloquem-na virada para baixo para formar um novo monte.



Fim da ronda (rodada)

A ronda termina quando um jogador ficar sem cartas na mão.

Pontuação da ronda

Recebem pontos negativos pelas cartas que fiquem na mão: cada carta de flores vale 1 ponto negativo; cada carta de ação, 5 pontos negativos e cada abelhão trapaceiro, 10 pontos negativos.

Na ronda seguinte, o jogador à esquerda do que começou a jogar na ronda anterior recebe a minhoca guardiã.

Fim do jogo

Jogam-se tantas rondas quanto jogadores houver.

Ganha o jogador que tiver menos pontos negativos no fim do jogo.

Para trapaceiros muito profissionais...

A minhoca guardiã deve estar sempre bem visível a todos. A qualquer momento, depois de se ter jogado uma carta, o jogador que tem a minhoca pode virar a carta da minhoca, para assim mudar a maneira de como se jogam as cartas.

Sem a luneta: joga-se tal como foi explicado, fazendo coincidir qualquer uma das cores nas flores.

Com a luneta: agora só se podem jogar flores com cores que NÃO coincidam com as da flor na carta superior da pilha de descarte. Continuam a jogar desta maneira até que se vire outra vez a carta da minhoca guardiã...

Exemplo: sobre uma flor vermelha e azul, só poderão jogar flores com as cores verde, amarela ou lilás e que não tenham nenhum azul e vermelho.

Conselho: as trapaças “involuntárias” são castigadas segundo as regras da trapaça já mencionadas.





Autores / Autors: Emely & Lukas Brand

Redaktion: Bastian Herfurth

Ilustración y gráficos / Il·lustració i gràfics / Ilustração e gráficos: Rolf (ARVi) Vogt

Créditos de esta edición / Crèdits d'aquesta edició / Créditos desta edição

Producción editorial / Producció editorial / Produção editorial: Xavi Garriga

Traducción / Traducció: Marià Pitarque - Marc Figueras

Tradução: Rui Ferrão e Marcelo Fernandes

Adaptación gráfica / Adaptació gràfica / Adaptação gráfica: CeciRC



No recomendado para niños menores de 36 meses. Contiene piezas pequeñas.

No recomanat per a nens menors de 36 mesos. Conté peces petites.

ATENÇÃO! NÃO É RECOMENDADO PARA CRIANÇAS MENORES DE 3 ANOS, POR CONTER PARTES PEQUENAS QUE PODEM SER ENGOLIDAS.



Licensed with permission by
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21. D-12055 Berlin
© Schmidt Spiele GmbH
www.dreimagier.de



www.devir.com

Devir Iberia S.L. Rosselló 184. 08008 Barcelona.
• **Devir Livraria, Lda.** Pólo Industrial, Brejos de Carreteiros, Escritório 2, Olhos de Água 2950-554 Palmela. devir.pt@devir.com. Tel: (351) 212 139 440 • **Devir Livraria Lda.** Rua Chamatu, 197-A. Vila Formosa, CEP 03359-095 São Paulo – SP. CNPJ 57.883.647/0001-26. sac@devir.com.br. Telefone (11) 2924-6918

Made in Germany
Fabricado na Alemanha

