

TEM PURR A



MANUAL DE REGRAS

INTRODUÇÃO



Você e seus companheiros felinos estão em uma competição de comilança! Ao longo de várias rodadas, passe pratos para seus vizinhos ou caia de cara no buffet. Mas acima de tudo, tome cuidado com a indigestão!

OBJETIVO

Coma o máximo possível e evite a indigestão, ao mesmo tempo em que empurra seus oponentes além de seus limites. Torne-se o ganhador do grande prêmio do concurso!



CONTEÚDO

Esta caixa contém todo o material necessário para jogar:



72 cartas de Prato, numeradas de 2 a 7



17 cartas de Ação



6 cartas de Indigestão



15 marcadores de Indigestão



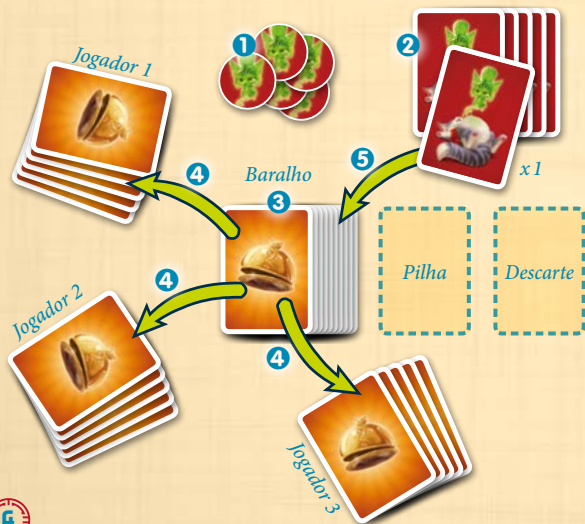
1 marcador de sentido da jogada

+ Este manual de regras



PREPARAÇÃO

- 1 Ponha os marcadores de Indigestão e de sentido da jogada no meio da mesa.
- 2 Remova as cartas de Indigestão do baralho e as posicione perto dos marcadores de Indigestão.
- 3 Embaralhe as demais cartas para formar um baralho.
- 4 Distribua 5 cartas do baralho para cada jogador.
- 5 Adicione uma carta de Indigestão ao baralho, embaralhe, e coloque o baralho no meio da mesa.



VISÃO GERAL

O jogo se passa ao longo de várias rodadas. No seu turno, você pode comprar cartas para comer os pratos oferecidos a você pelos outros gatos, ou jogar cartas na pilha para servi-las ao seu vizinho. Se você comer demais e comprar uma carta de Indigestão, a rodada termina e você recebe um marcador de Indigestão. Ao receber seu terceiro marcador, você é eliminado e o jogo termina imediatamente.

O JOGO

O primeiro jogador em uma rodada escolhe uma carta de Prato de sua mão e começa uma pilha ao botá-la virada para cima no centro da mesa. Em seguida, o jogador à esquerda começa sua jogada ao escolher uma entre quatro ações.

1 - Servir um Prato

Jogue uma carta da sua mão na pilha. A carta que você jogar deve combinar com a carta de Prato no topo da pilha.

Por exemplo: se a carta de Prato no topo tem um valor 6 e você escolher Servir, você deve jogar uma carta de Prato de valor 6.

2 - Abocanhar

Compre um número de cartas igual à soma das cartas de Prato em jogo, e as revele. Se você revelar uma ou mais cartas de Indigestão, a rodada termina! (Veja Fim da Rodada na página 7).

De qualquer maneira, adicione todas as cartas que não sejam de Indigestão reveladas por você à sua mão. Em seguida, descarte a pilha.

Se você não comprou cartas de Indigestão, jogue uma carta de sua mão para começar uma nova pilha.

Por Exemplo: quatro cartas de Prato de valor 2 estão em jogo. Se você decide Abocanhar, você deve comprar $2+2+2+2 = 8$ cartas de Prato. Então, descarte a pilha e jogue uma nova carta de Prato da sua mão.

Nota: ao Abocanhar, se você esvaziar o baralho, compre o resto de suas cartas da pilha de descarte.

3 - Jogar uma carta de Ação

Jogue uma carta de Ação em cima de qualquer prato na pilha:



Adicione 1 prato ao total de pratos a serem comidos.



Reverta o sentido da jogada. Vire o marcador de sentido da jogada para o outro lado.



Escolha o próximo jogador e continue a jogada no sentido atual.

4 - Pular um Prato

Jogue duas cartas de Prato idênticas para descartar a pilha e mudar o Prato em jogo. Coloque uma dessas duas cartas na pilha de descarte, e a segunda

no centro da mesa para começar uma nova pilha. O próximo jogador agora joga em cima dessa nova carta de Prato.

Por Exemplo: A carta de Prato em jogo tem um valor 6. Você não tem uma carta de Prato com este valor na sua mão, mas você tem duas cartas de Prato de valor 3. Você coloca uma na pilha que você descarta, e começa uma nova pilha com a segunda carta. O próximo jogador deve agora Abocanhar três pratos, Servir um Prato de valor 3, Jogar uma carta de Ação ou Pular um Prato novamente.

Depois que sua ação terminar, cheque o marcador de sentido da jogada para ver para onde a jogada segue.

Nota: se você não tiver cartas em sua mão quando for seu turno, compre três cartas e jogue seu turno normalmente. Se você comprar uma carta de Indigestão desta maneira, seu turno termina e a rodada segue de acordo com as regras.

FIM DA RODADA

Uma rodada termina assim que um jogador comprar uma carta de Indigestão. Esse jogador pega um marcador de Indigestão e o coloca à sua frente para mostrar seu status no concurso. Descarte a pilha.

NOVA RODADA

Todos os jogadores mantêm suas mãos. Embaralhe a pilha de descarte, o baralho, e todas as cartas de Indigestão reveladas para formar um novo baralho. O jogador que tomou o marcador de Indigestão pode escolher adicionar uma carta extra de Indigestão ao baralho ou não. Então, esse jogador escolhe uma carta de Prato de sua mão e começa uma nova





pilha. Vire o marcador de sentido da jogada para indicar sentido horário. Uma nova rodada começa.

Nota: pode haver um máximo de 6 cartas de Indigestão no baralho. Ninguém pode remover cartas de Indigestão durante o jogo.



FIM DE JOGO

O jogo acaba assim que um jogador azarado receber um terceiro marcador de Indigestão. Entre os jogadores restantes, quem tiver a menor quantidade de marcadores de Indigestão ganha o jogo. No caso de um empate, quem tiver mais cartas na mão ganha o jogo.

CRÉDITOS

Autor: Kuraki Mura • **Ilustrações:** Wee Yee Chong

Gerente de Produto EUA: Jeff Quick • **Gerente de Produto:** Ludovic Papaïs

Tradutor (ING): Danni Loe-Sterphone

Adaptação & Publicação: IELLO

CRÉDITOS DA VERSÃO BRASILEIRA

Editor Geral: Antonio Sá Neto • **Coordenação de Projeto:** Flávia Najar

Tradução (POR): Luisa Kühner • **Revisão:** Flávia Najar

Adaptação & Publicação em português: Redbox

© 2016 IELLO USA LLC. IELLO, TEM-PURR-A e suas logos são marcas registradas de IELLO USA LLC. © 2016 SWAN PANASIA. SWAN PANASIA e suas logos são marcas registradas de SWAN PANASIA.



redboxeditora.com.br

