



Serpentina



por Brigitte Pokornik

Jogadores: 2 - 5

Idade: maiores de 4 anos

Duração: aproximadamente 15 minutos.

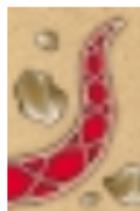
Conteúdo: 50 cartas
regras do jogo



secção
da cabeça



secção
do corpo



secção
do rabo

IDEIA DO JOGO

Os jogadores devem tentar formar serpentes, quanto maior, melhor. Uma serpente sempre consta de três partes, a cabeça, o corpo e o rabo. O jogador que formar a serpente mais longa ganha o jogo.

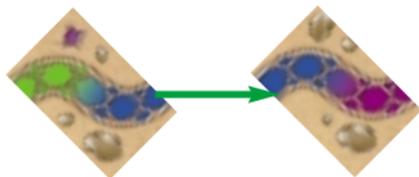
COMO PREPARAR

As cartas são embaralhadas e colocadas na mesa, viradas para baixo e em forma de “leque”. Em seguida, uma das cartas é retirada do “leque” e colocada no centro da mesa.

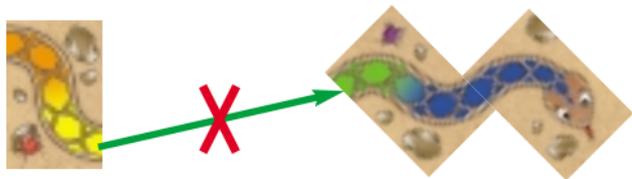


O JOGO

O jogador mais jovem dá início a partida, que deve seguir o sentido horário. O jogador da vez deve tirar uma das cartas do “leque”. Esta carta só pode ser colocada ao lado da carta do centro da mesa, se a cor das cartas combinarem. A carta pode ser colocada de cabeça para baixo, se isso for necessário para que elas combinem. Se as cartas combinarem, começa a surgir uma serpente.



Se um jogador tira uma carta que não pode ser colocada ao lado das cartas do centro da mesa que estão a formar uma serpente, ele deve deixar esta carta sozinha no centro da mesa, para dar início a uma nova serpente.



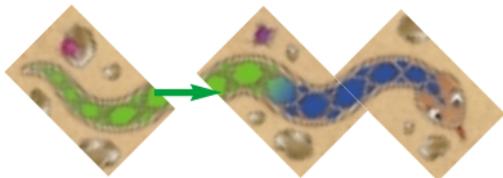
As cartas retiradas do “leque”, podem ser colocadas para aumentar qualquer serpente da mesa. Uma serpente pode crescer para os dois lados. No entanto, caso a serpente já tenha de um lado um rabo ou uma cabeça, ela só pode ser aumentada pelo seu outro lado.



Uma serpente sem rabo ou cabeça é uma serpente incompleta. Enquanto uma serpente estiver incompleta, ela deve ficar no centro da mesa.

Uma Serpente completa

Uma serpente, para ser completa, deve possuir uma cabeça, um rabo e ao menos uma secção de corpo. Uma serpente, para ser completa, não precisa ter todas as cores.

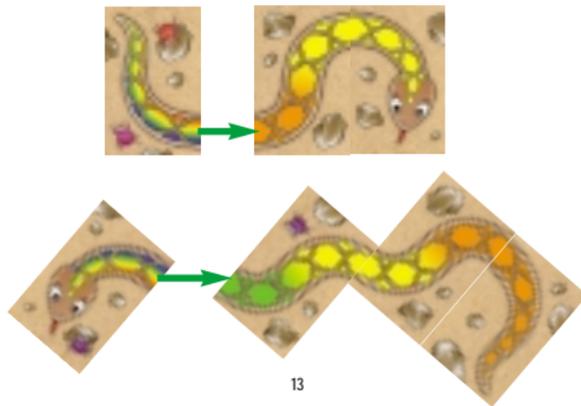


O jogador que colocar uma cabeça ou um rabo que combine com a cor de uma serpente, e com isso obtiver uma serpente completa, pode pegar toda esta serpente e colocá-la diante de si na mesa.



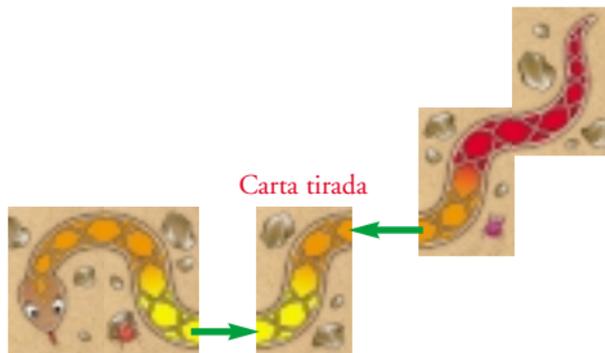
O curinga

As cartas que possuem o rabo e a cabeça com as cores do arco-íris são curingas. Eles podem ser colocados ao lado de qualquer uma das secções do corpo da serpente.



Como combinar

Se ficarem várias serpentes incompletas no centro da mesa, o jogador que tirar uma carta que combine com duas serpentes poderá colocar esta carta no meio e juntá-las. Ele pode pegar esta serpente e colocá-la diante de si na mesa.



Um jogador só está autorizado a fazer isso se ele estiver a utilizar a carta tirada do “leque” de cartas. Se ele não tirou uma carta que combina, ele não pode utilizá-la.

FIM DO JOGO

O jogo termina depois que um jogador tirar a última carta do “leque” e usá-la. Ele ainda pode completar uma serpente e colocá-la diante de si na mesa. A seguir, deve-se contar o número de cartas que cada jogador tiver diante de si.

O jogador com o maior número de cartas é o vencedor.

Se dois jogadores tiverem o mesmo número de cartas, o jogador que tiver a maior serpente é então o vencedor.



Do you have any questions? We are pleased to help you!

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH

Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach

E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MCMXCXI