



REGRAS



LOUCURAS



O JOGO MAIS LOUCAMENTE DIVERTIDO!

Bem-vindos ao reino da loucura onde nada é aquilo a que estão habituados. Falar? Olhar? Desenhar? Esqueçam as velhas regras porque tudo aqui é diferente.

Mostrem que são capazes de dar a volta à vossa própria forma de pensar e que não se assustam com os desafios mais ridículos para serem coroados como o novo Rei Louco!

COMPONENTES

LOUCURAS



52 Locus
em 4 cores (verde,
azul, roxo e vermelho)



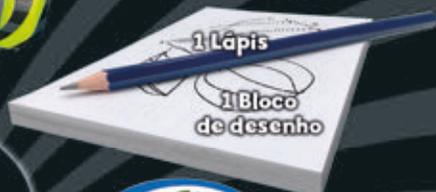
1 Dado
gigante



1 Ampulheta



Óculos de distorção



1 Lápis

1 Bloco
de desenho



6 bases de desafio



1 Base
Loucura Final



1 Coroa
de Rei Louco

1 Suporte
de Coroa



231 Cartas de Desafio
(em 6 categorias diferentes)



10 Cartas de Loucura Final

OBJETIVO DO JOGO

Ser o primeiro a conseguir fazer a Loucura Final
para ser coroado como o novo Rei Louco.
Mas para te habilitares, primeiro tens de conseguir ganhar
5 Locus de 6 loucos desafios.

COMO SE JOGA

Preparação:

Destaca todas as peças das respectivas pranchas. Monta a Coroa do Rei Louco no suporte de plástico e coloca-a ao centro da mesa. Todos os Locus devem ser colocados dentro desta. Depois, coloca a base de Loucura Final no topo da coroa e, sem ver, junta aleatoriamente uma carta de Loucura Final.



Distribui as bases dos 6 desafios à volta da coroa e coloca, em cada uma destas, o respetivo baralho, com a face voltada para baixo. Os Óculos de Distorção, o dado, a ampulheta, o lápis e o bloco de desenho devem estar ao alcance de todos os jogadores. Tens então tudo preparado para começar a jogar.

Colocação dos vários componentes para começar a jogar.



O jogador mais velho será o primeiro a jogar e os turnos continuarão no sentido horário.

TURNO DE JOGO

O jogador detentor do turno rola o dado para saber que desafio deve jogar.



Mímica Mix:



O jogador que rolou o dado busca a primeira carta do baralho de Mímica Mix, sem a revelar aos outros, e vira a ampuheta. Tem um minuto para imitar a imagem da carta através de mímica. Pode fazer sons com a boca e sibilar, mas não pode falar. Se alguém adivinhar qual é a personagem e a ação indicadas antes do tempo terminar, ambos os jogadores ganham um Locus, retirado do interior da Coroa.

Olho-Louco:



O jogador busca a primeira carta do baralho e vê-a, sem mostrar aos adversários. Depois, coloca os Óculos de Distorção e vira a ampuheta. Tem um minuto para desenhar, com os óculos postos, a imagem indicada. Se alguém adivinhar o que está a desenhar, ambos ganham um Locus.

Cruzamento Mental:



O jogador bisca a primeira carta do baralho e revela a imagem a todos os jogadores, de modo a que pensem, em segredo, algo relacionado com isso (ex: se virem uma tenda de campismo, podem pensar em “excursão”, “montanha”, “saco-cama”...). Depois, o jogador que tem o turno conta até 3, a olhar para os olhos de quem está à sua esquerda, e ambos dizem, ao mesmo tempo, a palavra em que pensaram ao ver a imagem da carta. Não é permitido dizer nenhum dos objetos que aparecem na carta. Se disserem ambos a mesma palavra, cada um pode retirar um Locus da Coroa. Se disserem palavras diferentes, o jogador que rolou o dado repete a ação com a pessoa seguinte até encontrar um palpite coincidente ou até que todos já tenham tentado uma vez.

Não se pode repetir uma palavra já dita. Caso isso aconteça, deve-se pensar numa nova e repetir o processo. Se nenhum par de jogadores conseguir dizer a mesma palavra no final da ronda, passa-se o turno e ninguém recebe um Locus.

Orelha de Coelho:



O jogador vira a ampuheta e coloca sobre a mesa a primeira carta do baralho, com a face voltada para cima (a mostrar os animais). Depois, deve imitar, à sua escolha, o som do instrumento ou aparelho que um dos animais carrega e enquanto todos olham para a carta para tentar perceber qual é. O primeiro a descobrir qual o animal que está a tocar esse instrumento, deve fazer o som característico desse mesmo animal (miar, ladrar, coaxar...) e colocar o dedo nesse personagem, para ganhar a carta.

Imediatamente, o jogador detentor do turno bisca outra carta e continua-se a jogar desta forma até que o tempo se esgote.

No final do desafio, o jogador com mais cartas ganha um Locus.
Se durante essa prova forem ganhas mais de 5 cartas (não importa entre quantos jogadores estejam repartidas), também o detentor do turno ganhará um Locus.

Respostas Loucas:



O jogador busca a primeira carta do baralho e pergunta ao jogador à sua esquerda: "Estrela, Espiral ou Flor?". Depois, lê a pergunta correspondente ao símbolo escolhido e dá uma resposta. Bate 3 palmas enquanto conta até 3 e aponta para outro jogador para que este dê uma nova resposta à mesma pergunta. Depois de responder, o jogador bate palmas da mesma forma e indica outra pessoa para dar uma nova resposta.

Não pode escolher a pessoa que o escolheu a si.

Continua-se, assim, a jogar até que um jogador não seja capaz de dar uma nova resposta em 5 segundos, repita uma que já tenha sido dita ou diga algo que os restantes jogadores considerem que não se enquadra na pergunta lida. Esse jogador é então eliminado e quem lhe passou a pergunta começa de novo a responder à mesma questão. A ronda vai continuar até que restem apenas dois jogadores em prova, ganhando cada um deles um Locus.

És tu!:



O jogador busca a primeira carta do baralho e pergunta ao jogador à sua esquerda: "Estrela, espiral ou flor?". De seguida, lê a frase correspondente ao símbolo escolhido e todos os jogadores apontam o dedo indicador para cima, contando até 3 em voz alta.

Quando terminarem a contagem, devem apontar para a pessoa que melhor se adequa à descrição que foi lida. Um jogador pode apontar para si próprio, se achar que cumpre o que é descrito. Todos os que tenham escolhido o jogador mais votado podem retirar um Locus. Em caso de empate entre dois ou mais jogadores, todos os que apontaram para um deles ganham um Locus.

Os Locus:

Ao superar-se um desafio, vários jogadores poderão ganhar um Locus do interior da Coroa. Para retirá-los, o jogador deve colocar a sua mão na abertura da Coroa e agarrar num, sem ver. Há 4 tipos de Locus. Em qualquer uma das situações ficas com o Locus que retiraste, mas alguns têm efeitos adicionais.



É o Locus básico.
Não tem nenhum efeito extra.



Estás com sorte!
Podes retirar mais um Locus.



Rouba um Locus a outro jogador e entrega-o a quem queiras (não, não podes tu ficar com ele).



Deves segurar este Locus com o polegar e o dedo indicador da tua mão direita (ou esquerda, se fores canhoto) até ganhares um novo Locus. Não podes largá-lo, nem mesmo para realizar os desafios. E se em algum momento o largares e outro jogador se aperceber disso, deverás colocá-lo dentro da Coroa.

A Loucura Final:

Se no início do seu turno o jogador tiver 5 Locus, pode usá-los, colocando-os dentro da Coroa, para tentar superar a Loucura Final.

Deve biscar a carta de Loucura Final que está em cima da Coroa, pedir ao jogador à sua esquerda que escolha “Estrela, espiral ou flor?” e ler em voz alta a loucura correspondente a esse símbolo.

Depois, vira a ampulheta e tenta executá-la. Se o conseguir fazer antes do tempo terminar, parabéns! É o novo Rei Louco!



Caso não o consiga fazer, deve-se colocar uma nova carta de Loucura Final no topo da coroa e continuar a jogar. Esse jogador terá, contudo, de conseguir 5 novos Locus para voltar a tentar.

FIM DO JOGO

Quando um dos jogadores supera a Loucura Final, ganha a partida e tem direito a colocar a Coroa e ser aclamado pelos outros como o novo Rei Louco. VIDA LONGA AO REI LOUCO!



ATENÇÃO!



PEQUENAS PARTES. RISCO DE ASFIXIA.
GUARDE ESTA INFORMAÇÃO
PARA FUTURAS REFERÊNCIAS.
O CONTEÚDO DESTES CONJUNTOS PODE VARIAR
DO QUE É MOSTRADO NAS FOTOGRAFIAS.



Fabricado em Espanha por EDUCA BORRAS, S.A.U.
Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallés • Espanha
www.educaborras.com