

BLA BLA BLA

 7 - 99 anos

 3 - 5 jogadores

 **Conteúdo:** 240 cartas, 1 dado

 **Objectivo do jogo:** ganhar o máximo de cartas.

 **Preparação do jogo:** No início da partida decide-se:
- quer a duração do jogo (no final da qual, vence o jogador que tenha ganho o maior número de cartas).
- quer o número de pontos a atingir para vencer a partida.
Cada jogador recebe 5 cartas. As restantes cartas constituem o monte.

Regra do jogo: Começa o jogador mais velho. Será ele o juiz da partida. Ele lança o dado. Em função do desenho indicado no dado, os outros jogadores deverão:



Face associação: O juiz vira a primeira carta do monte. Os jogadores devem associar uma carta do seu jogo à carta virada pelo juiz. Ex: a carta virada pelo juiz é uma vaca; os jogadores podem associar a vaca com o leite (produzido pela vaca), o pato (outro animal da quinta), ou ainda com uma paisagem do campo.

Logo que todos os jogadores tenham escolhido a sua carta, eles colocam-na à sua frente e cada um na sua vez, no sentido dos ponteiros do relógio, explica ao cabecilha do jogo a associação que fez. Com certeza que entre as cartas que o jogador tenha em mão, a associação nem sempre é fácil de encontrar! É o juiz da partida que decide, arbitrariamente, a associação mais pertinente. O juiz entrega então a carta que havia retirado do monte ao jogador vencedor, que a coloca de lado uma vez que ela representa um ponto ganho. Cada jogador repõe debaixo do monte a carta utilizada e retira uma nova carta para ter sempre 5 cartas na mão. Cabe ao jogador seguinte lançar o dado, tornando-se o juiz.





Face história: O juiz vira a primeira carta do monte. Os jogadores seleccionam 2 cartas do seu jogo afim de criar uma história com a carta do juiz.

Logo que todos os jogadores tenham escolhido as suas cartas, eles colocam-nas à sua frente e cada um na sua vez, no sentido dos ponteiros do relógio, conta a história que inventou.

Exemplo: eu fiz uma bola de chiclete com gosto de coquetel de frutas e quando ela rebentou, fez “coin-coin” como um pato. É o juiz que decide, arbitrariamente, qual é a melhor história. Ele entrega então a carta que havia virado do monte ao jogador vencedor, que a coloca de lado uma vez que ela representa um ponto ganho.

Todos os jogadores colocam debaixo do monte as cartas que utilizaram e retiram novas para ter sempre 5 cartas na mão. Depois é o jogador seguinte que lança o dado, e é o juiz.



Face retrato chinês:

Cada jogador escolhe do seu jogo a carta que melhor o poderia retratar.

Depois ele coloca-a à sua frente, com a face escondida. Logo que todos os jogadores tenham colocado a sua carta, todas as cartas são misturadas, e o juiz pega nelas e observa-as.

Ele tem então de atribuir a cada jogador uma das cartas que ele tem na mão, e depois justificar a sua escolha, explicando porque pensa que tal jogador seleccionou aquela carta.

O juiz ganha cada carta que ele atribuiu à pessoa certa.

As pessoas as quais o juiz encontrou roubam elas também uma carta (estas podem ser roubadas debaixo do baralho se o animador do jogo reconheceu todas as pessoas).

As cartas não descobertas pelo juiz são colocadas debaixo do monte e os jogadores retiram novas cartas de modo a ter sempre 5 cartas na mão.

Depois cabe a vez ao jogador seguinte lançar o dado, e ser o juiz.

Quem ganha? O jogador que ganhou o maior número de cartas