

MICROMONTE, o jogo das células microbianas

Instruções e Regras

Equipes formadas por até 6 jogadores sendo um deles o mediador.

- Cabe ao mediador:
 - manter consigo:
 - as cartas retangulares “Sorteio” embaralhadas,
 - as cartas quadradas “Pega e Cola”embaralhadas,
 - a caixa com as peças das estruturas e organelas.
 - sortear entre os jogadores as cartas identidade (grandes)
 - distribuir para cada jogador:
 - as pranchas correspondentes aos microrganismos sorteados.
 - uma mãozinha “Cola e Pega”
 - esclarecer aos jogadores que o objetivo do jogo é completar a célula da prancha com as estruturas e organelas que estão faltando. Ganha o jogador que primeiro completar a sua célula.

A RODADA É INICADA:

- o mediador espalha as cartas “Pega e Cola” com a face ilustrada voltada para cima, no centro da mesa, sempre uma a menos do que o número de jogadores,
- o mediador solicita ao jogador a sua direita que diga um número de 1 a 3. Ele corresponde ao número de cartas “Sorteio” que serão viradas pelo mediador. **ATENÇÃO:** terão validade apenas as instruções contidas na carta referente ao número solicitado.
 - **Exemplo 1:** o jogador escolhe o número 2. O mediador vira uma primeira que deve ser desconsiderada. Na segunda carta está escrito: “Ganhe uma mitocôndria”. O mediador fornece ao jogador a mitocôndria, desde que ele tenha onde encaixa-la. Caso contrário, ele fornece a própria carta sorteada. Esta carta é guardada para futuras “negociações”.
 - **Exemplo 2:** o jogador escolhe o número 1. A primeira carta virada tem a instrução “Acabou a luz! Perca o cloroplasto”. O jogador terá que devolver o cloroplasto já inserido na prancha ou uma carta “Cloroplasto” guardada para negociação. Se ele não tiver nenhuma das duas, nada acontece e o jogo prossegue.
 - **Exemplo 3:** O jogador escolhe o número 3. Na terceira carta está escrito “Perca a sua vez”. Neste caso, o jogador passa a vez.
 - **Exemplo 4:** O jogador escolhe o número 2. Se a segunda carta virada for “Zapt”, os jogadores poderão disputar as cartas “Pega e Cola” espalhadas sobre a mesa, usando as “mãozinhas”. O mediador fornece a cada jogador a peça correspondente à carta capturada desde que ele tenha onde encaixa-la. Caso contrário, ele fornece a própria carta sorteada. Esta carta é guardada para futuras “negociações”.
 - **Atenção:** A disputa pelas cartas “Pega e Cola” apenas poderá ser iniciada se a carta “ZAPT” for virada exatamente no número solicitado! Se o jogador pedir o número 2 e a primeira carta virada for a “ZAPT” a disputa NÃO poderá ser iniciada. Se algum jogador ameaçar “bater” em uma carta ele deve ser penalizado perdendo uma de suas peças ou a carta para negociação.

Observações importantes:

- Um jogador não pode guardar para negociação mais do que uma carta.
- A carta guardada deverá ficar sempre à vista dos demais jogadores.
- Quando um jogador disputa e ganha uma carta “Pegue uma estrutura qualquer de um adversário” ele pode escolher tanto uma peça que está encaixada como uma carta guardada. O adversário é obrigado a concordar com a escolha.
- Negociações: Devem se feitas sempre nos intervalos entre as rodadas.

Bom divertimento!