

COOPERATIVA

Academy

Use a lógica e desafie o tempo
neste jogo cooperativo!



LIVRETO DE REGRAS



Componentes

- 20 forminhas de cupcake
(4 conjuntos de 5 tamanhos e cores diferentes)
- 12 bandejas do jogador
(4 conjuntos de 3 bandejas nas 4 cores de jogador)
- 1 bandeja compartilhada
- 60 cartas de tarefas:
 - * 20 cartas azuis para 2 jogadores
 - * 20 cartas cor-de-rosa para 3 jogadores
 - * 20 cartas verdes para 4 jogadores
- 1 carta de conquistas
- 1 ampulheta de sete minutos



Introdução

Se você realmente quer fazer parte da **Cupcake Academy**, terá de trabalhar com seus colegas confeitheiros para organizar sua cozinha de acordo com as tarefas do seu instrutor.

Comunique-se com rapidez e conquiste seu espaço na equipe! Cumpra todas as suas tarefas dentro de sete minutos para conseguir entrar nesta prestigiada escola!

Objetivo do jogo

Os jogadores terão de trabalhar em equipe para organizar as forminhas de cupcake à frente deles de acordo com a carta de tarefa escolhida.





Cada tarefa exige que as forminhas sejam organizadas de uma maneira específica na cozinha. Você precisa se comunicar rapidamente com seus colegas para mover as forminhas de modo que a disposição na sua cozinha seja igual à carta de tarefa. Tente concluir o máximo de tarefas que conseguir antes que o tempo acabe!

Preparação



1 Dê a cada jogador as 3 bandejas de jogador da mesma cor e 5 forminhas de cupcake de todas as cores. Posicione as 3 bandejas de jogador à sua frente.





2 Empilhe suas 5 forminhas de cupcake e coloque-as viradas para baixo no meio da sua bandeja, de modo que apenas a forminha maior esteja visível.

3 Coloque a bandeja compartilhada no centro da mesa, ao alcance de todos os jogadores.

4 Pegue as cartas de tarefa identificadas com o número igual ao número de jogadores na partida. Embaralhe-as e organize-as em uma pilha, virada para baixo, próximo à bandeja compartilhada de acordo com a quantidade de jogadores:

- 14 cartas azuis para 2 jogadores,
- 12 cartas cor-de-rosa para 3 jogadores,
- 10 cartas verdes para 4 jogadores.

5 Retorne as cartas remanescentes à caixa.

6 Coloque a ampulheta sobre a mesa.





Como jogar

Quando todos estiverem preparados, vire a ampulheta e abra a primeira carta da pilha de tarefas.

Coloque esta carta virada para cima próximo à pilha, e então comece a tentar **completar a tarefa seguindo as regras de movimentação das forminhas** até conseguir deixar a montagem igual à da carta de tarefa.

Completar uma tarefa

Cada seção na carta de tarefa representa a área de um jogador. Cada jogador trabalha somente em sua área, então posicione a carta de modo que fique claro para todos o que cada um deve fazer.

Uma tarefa é completada quando:

- não houver nenhuma forminha na bandeja compartilhada.

-E-

- cada jogador tiver as cores corretas das forminhas de cupcake em cada uma de suas bandejas de jogador, como mostrado na carta de tarefa (algumas bandejas podem estar vazias). As posições relativas das forminhas na bandeja na área de cada jogador não importa.

Ao completar uma tarefa, deixe a carta correspondente de lado até o fim da partida. Mantenha todas as forminhas onde elas estão.

Agora, vire uma nova carta de tarefa e posicione-a de acordo com a posição de cada jogador, de modo que fique claro para todos os jogadores quem será responsável por qual área.

Tente reorganizar suas forminhas para que elas fiquem iguais à distribuição na carta de tarefa seguindo as regras de movimentação das forminhas.



Regras para mover as forminhas:

- Você pode usar somente uma das mãos durante a partida.
- Só pode haver uma forminha visível por bandeja (incluindo a bandeja compartilhada).

Pegar uma forminha

- Você pode pegar uma das forminhas visíveis em uma de suas bandejas ou a forminha na bandeja compartilhada (se houver).
- Você pode mover apenas uma forminha de cada vez.
- Você não pode pegar a forminha da bandeja de outro jogador.

Colocar uma forminha

- Você pode colocar uma forminha em uma de suas 3 bandejas ou na bandeja compartilhada.

- Você pode colocar uma forminha sobre outra forminha menor, cobrindo-a.
- Você não pode colocar uma forminha sobre uma maior ou do mesmo tamanho que ela.
- Você não pode colocar uma forminha na bandeja de outro jogador.

***Lembre-se:** Você pode mover forminhas apenas entre suas bandejas e a bandeja compartilhada. Se você quiser uma forminha que está na bandeja de outro jogador, você deverá esperar que ele a coloque na bandeja compartilhada para você.*

***Nota:** Cada bandeja pode ter apenas uma pilha de forminhas.*

Fim do jogo

Há duas maneiras de terminar a partida:

- Se você completar todas as cartas de tarefa antes de o tempo acabar, você ganhou o jogo. Parabéns! Você é o mais novo estudante da Cupcake Academy!

• Se o tempo acabar e você ainda não completou todas as cartas de tarefa, você perdeu o jogo. Não desista! Você sempre pode tentar de novo!

Variantes

Confeiteiros Gourmet

Nesta variante, a ordem de cada forminha visível na área de cada jogador é levada em consideração.

Isso significa que você precisa prestar atenção na cor das forminhas **AO MESMO TEMPO** em que olha a posição delas.



Continue seu aprendizado sobre cupcakes!

Seu treinamento não para no momento em que você consegue entrar na Cupcake Academy... Depois de se tornar estudante em tempo integral, suas habilidades serão testadas pra valer!

Use a Carta de Conquistas para acompanhar seu progresso como confeito. Complete quantas conquistas conseguir, desde a medalha de bronze até ao reconhecimento de Confeito-Chefe!

Além das medalhas, existem também duas outras conquistas para cumprir individualmente:

- Complete suas tarefas com a sua mão não-dominante.
- Complete suas tarefas sem falar.



Tradução e Revisão: Paula Pizauro

Diagramação BR: Danilo Sardinha

© 2020 Blue Orange Edition. Cupcake Academy e Blue Orange são marcas registradas da Blue Orange Edition, França. Jogo publicado e distribuído sob licença da Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, França.

www.galapagosjogos.com.br

