



BABY BLUES

COMPONENTES

- 110 cartas
- Reglas del juego

¿DE QUÉ VA, ESTE JUEGO?

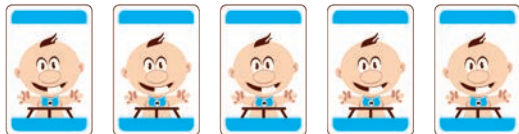
Cada jugador se encarga de un grupo de cinco mocosos en una guardería. En tu turno puedes jugar un máximo de una carta negativa contra un adversario y tantas cartas positivas como quieras para tus niños. La partida se acaba en el momento en que todos los niños de un jugador estén llorando; entonces, el jugador con más puntos será el ganador.

PREPARACIÓN

Cada jugador elige un color y coge las cinco cartas de niño contento de ese color (los valores en el dorso de estas cartas van de 0 a 4), luego las pone en fila con su valor boca abajo, en el orden que quiera. Las cartas de niño contento sobrantes se dejan en la caja. Durante la partida, los jugadores pueden mirar el valor de sus cartas de niño contento.

Formad un mazo con las cartas de rabieta (en la cara naranja hay un niño enrabietao y, en la roja, un niño llorando) y otro mazo con las cartas de guardería bien mezcladas y boca abajo (que muestren el dorso con el nombre del juego). Dejad ambos mazos al alcance de los jugadores.

Disposición inicial del jugador azul



Cartas de rabieta



Mazo de cartas de guardería

Para el juego básico, de las cartas de guardería retirad las cuatro cartas de osito de peluche. Todas las demás cartas de guardería se mezclan y se dejan al alcance de los jugadores, como hemos dicho. Dejad también un espacio para ir poniendo las cartas descartadas. El jugador inicial (escogedlo como mejor os parezca) reparte cinco cartas de guardería a cada jugador. Si se acaba el mazo, volved a barajar la pila de descarte para formar un nuevo mazo de cartas de guardería.

DESCRIPCIÓN DE LOS TURNOS

Una partida dura varias rondas y en cada ronda cada jugador tiene un turno. El jugador inicial ejecuta su primer turno, que se divide en cinco pasos:

1. Intercambiar una o más cartas con otros jugadores (opcional).
2. Jugar una carta negativa (opcional).
3. Jugar tantas cartas positivas como quiera (opcional).

Después, el jugador debe:

4. Hacer que sus niños enrabietaos rompan a llorar (girar las cartas de rabieta).
5. Robar cartas de guardería hasta tener otra vez cinco en la mano.

SI UN JUGADOR NO HA JUGADO NINGUNA CARTA EN SU TURNO, DEBERÁ DESCARTARSE DE UNA O MÁS CARTAS DE SU MANO Y ROBAR HASTA TENER CINCO OTRA VEZ.

LAS CARTAS

- Las cartas rojas son negativas, para hacer rabiar a los niños.
- Las cartas naranjas son negativas y permiten eliminar cartas verdes de un niño.
- Las cartas verdes son cartas positivas que pueden tranquilizar a los niños rabiosos.

Las cartas rojas siempre se juegan contra el niño de otro jugador y se ponen por encima de su borde superior (por encima de la cabeza). Las cartas naranjas se descartan en cuanto se juegan, después de aplicar su efecto. En cuanto a las cartas verdes, unas se descartan en cuanto se juegan, tras aplicar su efecto, mientras que otras se ponen por debajo del borde inferior de una carta de niño (por debajo de los pies).

Los iconos que hay en la parte inferior de las cartas sirven para ver rápidamente qué cartas tienen efecto sobre otras cartas. A continuación explicamos los efectos de las cartas, y cómo se juegan.

¡ATENCIÓN! En cuanto un jugador juegue una carta roja contra uno de tus niños, coge una carta de rabieta y la pone sobre el niño correspondiente, haciendo que el niño enrabietao cubra el niño contento. Si durante tu siguiente turno no logras calmar al niño, gira la carta de rabieta, de modo que muestre al niño llorando. Este chiquillo ya es inconsolable y quedará así hasta que se acabe la partida. Los niños que lloran no dan puntos al final de la partida.

CADA NIÑO SOLAMENTE PUEDE TENER UNA CARTA ROJA (POR ENCIMA DE LA CABEZA) Y UNA CARTA VERDE (POR DEBAJO DE LOS PIES).

¡ATENCIÓN! Cuando una carta roja es contrarrestada o consigue hacer llorar a un niño, dejadla en la pila de descarte; es decir, una carta roja permanece con un niño hasta que una carta verde la elimina o hasta que hace llorar al niño. En el caso de la bocina (v. la descripción), los dos niños afectados deben estar, o bien contentos, o bien llorando para poder eliminar la bocina. Las cartas verdes van a la pila de descarte tras utilizarlas o cuando se usan para contrarrestar una carta negativa. Cuando se elimina una carta roja, no olvidéis descartar también la carta de rabieta.

DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS



Juega la **caca** sobre un niño contento para hacerlo rabiar. Pon la carta por encima del niño contento y coloca una carta de rabieta sobre la de niño contento, cubriéndola (cógela del mazo de cartas de rabieta y haz que muestre al niño enrabietao).



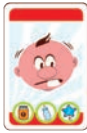
Juega el **pañal** para eliminar una caca. Deja las dos cartas (caca y pañal) en la pila de descarte. Además, retira la carta de rabieta, de modo que tu chiquillo vuelva a estar feliz y contento (las cartas de rabieta siempre vuelven al mazo de cartas de rabieta).



Juega el **chupete perdido** sobre un niño contento para hacerlo rabiar. Pon la carta por encima del niño contento y coloca una carta de rabieta sobre la de niño contento, cubriéndola (cógela del mazo de cartas de rabieta y haz que muestre al niño enrabietao).



Juega el **chupete** para eliminar un chupete perdido. Deja las dos cartas (chupete perdido y chupete) en la pila de descarte. Además, retira la carta de rabieta, de modo que tu chiquillo vuelva a estar feliz y contento (las cartas de rabieta siempre vuelven al mazo de cartas de rabieta).



Juega el **niño excitado** sobre un niño contento para hacerlo rabiar. Pon la carta por encima del niño contento y coloca una carta de rabieta sobre la de niño contento, cubriéndola (cógela del mazo de cartas de rabieta y haz que muestre al niño enrabietao).



Juega la **bocina** sobre cualquier niño que esté llorando (los tuyos incluidos). Los niños que estén adyacentes a ese, pasan a estar enrabietaos. Si alguno de los niños adyacentes ya está llorando o enrabietao, la bocina no le afecta. Si la bocina se juega sobre el niño situado más a la izquierda de una hilera, afectará también al niño situado más a la derecha del jugador de la izquierda; del mismo modo, si la bocina se juega sobre el niño situado más a la derecha de una hilera, afectará también al niño situado más a la izquierda del jugador de la derecha.



Juega el **biberón** para contrarrestar un niño excitado o un niño que se ha enrabietao por la bocina. Pon la carta del biberón bajo el niño: en el momento de jugar la carta colócala de modo que solo se vea la mitad de la carta, con el resto oculto bajo la carta de niño. Hacen falta dos rondas para que se beba toda la leche. En tu próximo turno, comienza descartando el biberón y, además, la carta de niño excitado o la bocina. Retira también la carta de rabieta que tenía tu niño.



Juega el **biberón vacío** para eliminar una carta de biberón. El biberón y el biberón vacío se descartan inmediatamente.



Juega el **tarro de papilla** para contrarrestar un niño excitado o un niño que se ha enrabietao por la bocina. Pon la carta del tarro bajo tu niño: en el momento de jugar la carta colócala de modo que solo se vea un tercio de la carta, con el resto oculto bajo la carta de niño. Hacen falta tres rondas para que se coma toda la papilla. En tu próximo turno, revela un tercio más de la carta; en el tercer turno, comienza descartando el tarro de papilla y, además, la carta de niño excitado o la bocina. Retira también la carta de rabieta que tenía tu niño.



Juega el **tarro de papilla vacío** para eliminar una carta de tarro de papilla. El tarro y el tarro vacío se descartan inmediatamente.



Juega el **móvil musical** para contrarrestar un niño excitado o un niño que se ha enrabietao por la bocina. Pon la carta del móvil bajo tu niño: en el momento de jugar la carta colócala de modo que solo se vea la mitad de la carta, con el resto oculto bajo la carta de niño. El móvil no te permite eliminar una carta de rabieta o de bocina, pero te asegura que el chiquillo no se pondrá a llorar... ¡al menos hasta que el juguete se rompa!



Juega el **móvil musical roto** para eliminar una carta de móvil musical. El móvil y el móvil roto se descartan inmediatamente.



¿Qué niño se puede resistir a un **osito de peluche** bien blandito? Esta carta no forma parte del juego básico; os dejamos que la añadáis a vuestras partidas y que le deis el efecto que más os guste.

Podréis encontrar algunas ideas en www.jumpingturtlegames.be.

INTERCAMBIAR CARTAS

El jugador que tiene el turno puede intercambiar una o más cartas con otros jugadores. Así, pide una carta determinada a otro jugador; entonces, ambos jugadores ponen sus cartas sobre la mesa, boca abajo, y se las intercambian. Esta acción se puede repetir varias veces y con jugadores diferentes.

¡ATENCIÓN! Un jugador nunca está obligado a intercambiar una carta, ni tampoco a intercambiar la que se le pide ... vaya, ¡que podéis engañar a los adversarios en un intercambio!

FINAL DE LA PARTIDA

La partida se acaba inmediatamente cuando todos los niños de un jugador estén llorando.

RECUESTO DE PUNTOS

Todos los jugadores giran los niños que no estén llorando para ver los puntos que aportan. Así pues, los jugadores reciben puntos por niños contentos y por niños enrabietaos, pero no por niños que lloran.

El jugador que tenga más puntos es el ganador. En caso de empate, gana el jugador que tenga menos niños llorando de entre los empatados; si el empate persiste, gana el jugador con más niños contentos de entre los empatados; si todavía hay empate, ¡a llorar! ¡el jugador que berree más fuerte será el ganador!

VARIANTE PARA DOS JUGADORES

En el caso de una partida a dos jugadores, se aplican todas las reglas anteriores excepto por dos detalles:

- Los jugadores no intentan obtener más puntos que los demás, sino conseguir que todos los niños del contrincante terminen llorando. Es decir, el primer jugador que solamente tenga niños llorando, pierde de inmediato (y el otro jugador gana, claro).
- No se pueden intercambiar cartas.



Autor: Jurgen Spreutels • Ilustraciones y diseño gráfico: Jurgen Spreutels • Producción: Tom Delmé, Mathias Gezel, Kristof Minnen, Jurgen Spreutels • Redacción final: Tom Delmé
Créditos de la presente edición

Producción editorial: Xavier Garriga • Traducción: Marc Figueras y Marià Pitarque • Adaptación gráfica: Cecilia Ramirez

Todos los derechos reservados • Hecho en Alemania



Atención: peligro de asfixia. No recomendado para niños menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas.



Editado por:
DEVIR IBERIA, S.L.
C/Roselló, 184
08008 Barcelona
www.devir.com



Tenk VOF
Begijnendijksesteeuweg 60A,
2230 Ramsel, Belgique-België
<http://www.jumpingturtlegames.be>



BABY BLUES

COMPONENTS

- 110 cartes
- Regles del joc

DE QUÈ VA, AQUEST JOC?

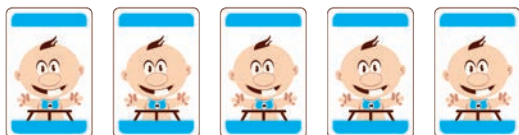
Cada jugador s'ocupa d'un grup de cinc marrecs en una llar d'infants. En el teu torn pots jugar un màxim d'una carta negativa contra un adversari i tantes cartes positives com vulguis per als teus nens. La partida acaba en el moment en què tots els nens d'un jugador estiguin plorant; llavors, el jugador amb més punts serà el guanyador.

PREPARACIÓ

Cada jugador escull un color i agafa les cinc cartes de nen content d'aquell color (els valors al dors d'aquestes cartes van de 0 a 4), després les posa en fila amb el seu valor cap per avall, en l'ordre que vulgui. Les cartes de nen content sobrees es deixen a la capsa. Durant la partida, els jugadors poden mirar el valor de les seves cartes de nen content.

Formeu una pila amb les cartes d'enrabiada (al costat taronja hi ha un nen enrabiad i, al vermell, un nen plorant) i una altra pila amb les cartes de llar d'infants ben barrejades i cap per avall (que mostrin el dors amb el nom del joc). Deixeu les dues piles a l'abast dels jugadors.

Disposició inicial del jugador blau



Pila de cartes d'enrabiada



Pila de cartes de llar d'infants

Per al joc bàsic, de les cartes de llar d'infants retireu les quatre cartes d'osset de peluix. Totes les altres cartes de llar d'infants es barregen i es deixen a l'abast dels jugadors, com hem dit. Deixeu també un espai per anar posant les cartes descartades. El jugador inicial (escolliu-lo com vulgueu) reparteix cinc cartes de llar d'infants a cada jugador. Si s'acaba la pila, torneu a barrejar la pila de descart per formar una nova pila de cartes de llar d'infants.

DESCRIPCIÓ DELS TORNOS

Una partida dura diverses rondes i a cada ronda cada jugador té un torn. El jugador inicial executa el seu primer torn, que es divideix en cinc passos:

1. Bescanviar una o més cartes amb altres jugadors (opcional).
2. Jugar una carta negativa (opcional).
3. Jugar tantes cartes positives com vulgui (opcional).

Després d'això, el jugador ha de:

4. Fer que els seus nens enrabiats es posin a plorar (girar les cartes d'enrabiada).
5. Robar cartes de llar d'infants fins a tenir-ne cinc altra vegada.

SI UN JUGADOR NO HA JUGAT CAP CARTA EN EL SEU TORN, S'HAURÀ DE DESCARTAR D'UNA O MÉS CARTES DE LA SEVA MÀ I ROBAR FINS A TENIR-NE CINQ ALTRA VEGADA.

LES CARTES

- Les cartes vermelles són negatives, per fer enrabiad els nens.
- Les cartes taronges són negatives i permeten eliminar cartes verdes d'un nen.
- Les cartes verdes són cartes positives que poden tranquil·litzar els nens enrabiats.

Les cartes vermelles sempre es juguen contra el nen d'un altre jugador i es posen per sobre de la seva vora superior (per damunt del cap). Les cartes taronges es descarten tan bon punt es juguen, després d'aplicar-ne l'efecte. Pel que fa a les cartes verdes, unes es descarten tan bon punt es juguen, després d'aplicar-ne l'efecte, mentre que altres es posen per sota de la vora inferior d'una carta de nen (per sota dels peus).

Les icones que hi ha a la part inferior de les cartes serveixen per veure ràpidament quines cartes tenen efecte sobre altres cartes. A continuació expliquem els efectes de les cartes, i com es juguen.

ATENCIÓ! Tan bon punt un jugador jugui una carta vermella contra un dels teus nens, agafa una carta d'enrabiada i la posa sobre el nen corresponent, fent que el nen enrabiad cobreixi la carta de nen content. Si durant el teu següent torn no aconsegueixes calmar el nen, gira la carta d'enrabiada, de manera que mostri el nen plorant. Aquest marrec ja és inconsolable i quedarà així fins que s'acabi la partida. Els nens que ploren no donen punts al final de la partida.

CADA NEN NOMÉS POT TENIR, COM A MÀXIM, UNA CARTA VERMELLA (PER DAMUNT DEL CAP) I UNA CARTA VERDA (PER SOTA DELS PEUS).

ATENCIÓ! Tan bon punt una carta vermella és contrarestadada o aconsegueix fer plorar un nen, deixeu-la a la pila de descart; és a dir, una carta vermella roman amb un nen fins que una carta verda l'elimina o fins que fa plorar el nen. En el cas de la botzina (vegeu-ne la descripció), els dos nens afectats han d'estar o bé contents o bé plorant per poder eliminar la botzina. Les cartes verdes van a la pila de descart tan bon punt s'utilitzen o quan es fan servir per contrarestar una carta negativa. Quan s'elimina una carta vermella, no oblideu descartar també la carta d'enrabiada.

DESCRIPCIÓ DE LES CARTES



Juga la **tifarada** sobre un nen content per fer-lo enrabiad. Posa la carta per damunt del nen content i posa una carta d'enrabiada sobre la de nen content, cobrint-la (agafa-la de la pila de cartes d'enrabiada i fes que mostri el nen enrabiad).



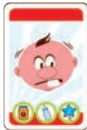
Juga el **bolquer** per eliminar una tifarada. Deixa les dues cartes (tifarada i bolquer) a la pila de descart. A més, retira la carta d'enrabiada, de manera que el teu marrec torni a estar feliç i content (les cartes d'enrabiada sempre tornen a la pila corresponent).



Juga el **xumet perdut** sobre un nen content per fer-lo enrabiad. Posa la carta per damunt del nen content i posa una carta d'enrabiada sobre la de nen content, cobrint-la (agafa-la de la pila de cartes d'enrabiada i fes que mostri el nen enrabiad).



Juga el **xumet** per eliminar un xumet perdut. Deixa les dues cartes (xumet perdut i xumet) a la pila de descart. A més, retira la carta d'enrabiada, de manera que el teu marrec torni a estar feliç i content (les cartes d'enrabiada sempre tornen a la pila corresponent).



Juga el **nen excitat** sobre un nen content per fer-lo enrabiad. Posa la carta per damunt del nen content i posa una carta d'enrabiada sobre la de nen content, cobrint-la (agafa-la de la pila de cartes d'enrabiada i fes que mostri el nen enrabiad).



Juga la **botzina** per damunt de qualsevol nen que estigui plorant (els teus inclosos). Els nens que hi estiguin adjacents passen a estar enrabiats. Si algun dels nens adjacents ja està plorant o enrabiad, la botzina no l'afecta. Si la botzina es juga sobre el nen situat més a l'esquerra d'una filera, afectarà també el nen situat més a la dreta del jugador de l'esquerra; de la mateixa manera, si la botzina es juga sobre el nen situat més a la dreta d'una filera, afectarà també el nen situat més a l'esquerra del jugador de la dreta.



Juga el **biberó** per contrarestar un nen excitat o un nen que s'ha enrabiad per la botzina. Posa la carta del biberó sota el nen: en el moment de jugar la carta, fes que només es vegi la meitat de la carta, amb la resta oculta sota la carta de nen. Calen dues rondes perquè es begui tota la llet. En el teu proper torn, comença descartant el biberó i, a més, la carta de nen excitat o la botzina. Retira també la carta d'enrabiada que tenia el teu nen.



Juga el **biberó buit** per eliminar una carta de biberó. El biberó i el biberó buit es descarten immediatament.



Juga el **pot de farinetes** per contrarestar un nen excitat o un nen que s'ha enrabiad per la botzina. Posa la carta del pot sota el teu nen: en el moment de jugar la carta, fes que només es vegi un terç de la carta, amb la resta oculta sota la carta de nen. Calen tres rondes perquè es mengi totes les farinetes. En el teu proper torn, revela un terç més de la carta; en el tercer torn, comença descartant el pot de farinetes i, a més, la carta de nen excitat o la botzina. Retira també la carta d'enrabiada que tenia el teu nen.



Juga el **pot de farinetes buit** per eliminar una carta de pot de farinetes. El pot i el pot buit es descarten immediatament.



Juga el **mòbil musical** per contrarestar un nen excitat o un nen que s'ha enrabiad per la botzina. Posa la carta del mòbil sota el teu nen: en el moment de jugar la carta, fes que només es vegi la meitat de la carta, amb la resta oculta sota la carta de nen. El mòbil no et permet eliminar una carta d'enrabiada o de botzina, però t'assegura que el marrec no es posarà a plorar... com a mínim fins que la joguina es trenqui!



Juga el **mòbil musical trencat** per eliminar una carta de mòbil musical. El mòbil i el mòbil trencat es descarten immediatament.



Quin infant es pot resistir a un **osset de peluix** ben flonjat? Aquesta carta no forma part del joc bàsic; us deixem que l'afegiu a les vostres partides i que li doneu l'efecte que vulgueu. Podreu trobar algunes idees a www.jumpingturtlegames.be.

BESCANVIAR CARTES

El jugador que té el torn pot bescanviar una o més cartes amb altres jugadors. Així, demana una carta determinada a un altre jugador; llavors, els dos jugadors posen les seves cartes sobre la taula, cap per avall, i se les intercanvien. Aquesta acció es pot repetir diverses vegades i amb jugadors diferents.

ATENCIÓ! Un jugador no està mai obligat a bescanviar una carta, ni tampoc a bescanviar la que se li demana... vaja, que podeu enganyar els adversaris en un bescanvi!

FINAL DE LA PARTIDA

La partida acaba immediatament quan tots els nens d'algun jugador estan plorant.

RECOMPTE DE PUNTS

Tots els jugadors giren els nens que no estiguin plorant per veure els punts que aporten. Així doncs, els jugadors reben punts per nens contents i per nens enrabiats, però no per nens que ploren.

El jugador que tingui més punts és el guanyador. En cas d'empat, guanya el jugador que tingui menys nens plorant d'entre els empatats; si l'empat persisteix, guanya el jugador amb més nens contents d'entre els empatats; si encara hi ha empat, a plorar! el jugador que plori més fort serà el guanyador!

VARIANT PER A DOS JUGADORS

En el cas d'una partida a dos jugadors, s'apliquen totes les regles anteriors excepte per dos detalls:

- Els jugadors no intenten obtenir més punts que els altres, sinó aconseguir que tots els nens del contrincant acabin plorant. És a dir, el primer jugador que només tingui nens plorant, perd immediatament (i l'altre jugador guanya, és clar).
- No es poden fer bescanvis de cartes.



Autor: Jurgen Spreutels • Il·lustracions i disseny gràfic: Jurgen Spreutels • Producció: Tom Delmé, Mathias Gezel, Kristof Minnen, Jurgen Spreutels • Redacció final: Tom Delmé

Crèdits de la present edició

Producció editorial: Xavier Garriga • Traducció: Marc Figueras i Marià Pitarque • Adaptació gràfica: Cecília Ramírez

Tots els drets reservats • Fet a Alemanya



Atenció: No recomanat per a nens menors de 3 anys. Conté peces petites que podrien empassar-se.



Editat per:
DEVIR IBERIA, S.L.
C/Roselló, 184
08008 Barcelona
www.devir.com



Tenk VOF
Begijnendijksesteenweg 60A,
2230 Ramsel, Belgique-België
<http://www.jumpingturtlegames.be>



BABY BLUES

COMPONENTES

- 110 cartas
- Regras do jogo

DE QUE TRATA ESTE JOGO?

Cada jogador toma conta de um grupo de cinco bebês numa creche. No teu turno podes jogar no máximo uma carta negativa contra um adversário e todas as cartas positivas que desejes para ajudar os teus bebês. O jogo acaba no momento em que todos os bebês de um jogador estejam a chorar; nesse momento, o jogador com maior pontuação será o vencedor.

PREPARAÇÃO

Cada jogador escolhe uma cor e recolhe as cinco cartas de bebé feliz dessa cor (os valores no verso destas cartas vão de 0 a 4). De seguida, coloca-as em fila com o seu valor virado para baixo, pela ordem que deseje. As restantes cartas de bebé feliz deixam-se na caixa. Durante o jogo, os jogadores podem ver o valor das suas cartas de bebé feliz.

Cria um baralho com as cartas de rabugice (na face laranja há um bebé rabugento e, na vermelha, um bebé a chorar) e outro com as cartas de creche bem baralhadas e de face para baixo (de modo a que se veja apenas o verso com o nome do jogo). Coloca ambos os baralhos ao alcance de todos os jogadores.

Disposição inicial do jogador azul



Baralho de cartas de rabugice



Baralho de cartas de creche

Para o jogo básico, retira as quatro cartas de urso de peluche do baralho de creche. As restantes cartas de creche baralham-se e deixam-se ao alcance de todos os jogadores, como referido anteriormente. Reserva também algum espaço para ir colocando as cartas descartadas. O jogador inicial (eleito por um modo à escolha dos jogadores) distribui cinco cartas de creche a cada jogador. Caso se acabe o baralho, baralha a pilha de descarte e forma um novo baralho de cartas de creche.

DESCRIÇÃO DOS TURNOS

Um jogo é composto por várias rondas e cada ronda é dividida por turnos, um por cada jogador. O jogador inicial executa o seu primeiro turno, que se divide em cinco passos:

1. Trocar uma ou mais cartas com outros jogadores (opcional).
2. Jogar uma carta negativa (opcional).
3. Jogar da sua mão todas as cartas positivas desejadas (opcional).

De seguida, o jogador deve:

4. Fazer com que os bebês birrentos comecem a chorar (virar as cartas de birra).
5. Retirar cartas do baralho de creche até voltar a ter cinco cartas na mão.

SE UM JOGADOR NÃO JOGOU NENHUMA CARTA NO SEU TURNO, DEVERÁ DESCARTAR UMA OU MAIS CARTAS DA SUA MÃO E RECOLHER CARTAS DO BARALHO DE CRECHE ATÉ VOLTAR A TER CINCO.

AS CARTAS

- As cartas vermelhas são negativas e servem para tornar os bebês rabugentos.
- As cartas laranja são negativas e permitem eliminar cartas verdes de um bebé.
- As cartas verdes são cartas positivas que podem tranquilizar os bebês rabugentos.

As cartas vermelhas são sempre jogadas num bebé de outro jogador e são colocadas acima da sua borda superior (acima da cabeça). As cartas laranja são descartadas ao serem jogadas, depois de aplicado o seu efeito. Quanto às cartas verdes, umas são descartadas depois de serem jogadas e aplicado o seu efeito enquanto outras se colocam sob a borda inferior de uma carta de bebé (por baixo dos pés).

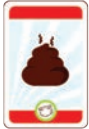
Os ícones existentes na parte inferior das cartas servem para ver rapidamente que cartas têm efeito sobre outras cartas. De seguida explicamos os efeitos das cartas e como se jogam.

ATENÇÃO! Assim que um jogador jogue uma carta vermelha contra um dos teus bebês, tira uma carta de rabugice do topo do baralho e coloca-a sobre o bebé correspondente, fazendo com que o bebé rabugento cubra o bebé feliz. Se durante o teu turno seguinte não conseguires acalmar o bebé, vira a carta de rabugice de modo a que mostre o bebé a chorar. Este pequenito está inconsolável e assim permanecerá até que termine o jogo. Os bebês que choram não dão pontos no final do jogo.

CADA BEBÉ APENAS PODE TER ASSOCIADAS UMA CARTA VERMELHA (ACIMA DA CABEÇA) E UMA CARTA VERDE (SOB OS PÉS).

ATENÇÃO! Quando uma carta vermelha é neutralizada ou consegue fazer um bebé chorar, é colocada na pilha de descarte; por outras palavras, uma carta vermelha permanece com um bebé até que uma carta verde a elimine ou até que o faça chorar. No caso da buzina, (ver descrição), os bebês afetados devem estar ambos felizes ou ambos a chorar para que a buzina possa ser eliminada. As cartas verdes vão para a pilha de descarte após serem utilizadas ou quando se jogam para neutralizar uma carta negativa. Quando se elimina uma carta vermelha não te esqueças de descartar também a carta do bebé rabugento.

DESCRIÇÃO DAS CARTAS



Joga a carta de **cocó** sobre um bebé para que fique rabugento. Coloca a carta acima do bebé feliz e coloca uma carta de rabugice sobre o bebé feliz, cobrindo-a (retira-a do topo do baralho de cartas de rabugice e coloca-a de modo a mostrar o bebé rabugento).



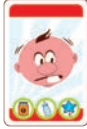
Joga a **fralda** para eliminar um cocó. Coloca as duas cartas (cocó e fralda) na pilha de descarte. De seguida, retira a carta de rabugice de modo a que o teu pequeno volte a estar feliz e contente (as cartas de rabugice voltam sempre ao baralho de cartas de rabugice).



Joga a **chucha roubada** sobre um bebé feliz para que fique rabugento. Coloca a carta acima do bebé feliz e coloca uma carta de rabugice sobre o bebé feliz, cobrindo-a (retira-a do topo do baralho de cartas de rabugice e coloca-a de modo a mostrar o bebé rabugento).



Joga a **chucha** para eliminar uma chucha roubada. Coloca as duas cartas (chucha e chucha roubada) na pilha de descarte. De seguida, retira a carta de rabugice de modo a que o teu bebé volte a estar feliz e contente (as cartas de rabugice são sempre devolvidas ao baralho de cartas de rabugice).



Joga o **bebé impaciente** sobre um bebé feliz para que fique rabugento. Coloca a carta acima do bebé feliz e coloca uma carta de rabugice sobre o bebé feliz, cobrindo-a (retira-a do topo do baralho de cartas de rabugice e coloca-a de modo a mostrar o bebé rabugento).



Joga a **buzina** sobre qualquer bebé que esteja a chorar (os teus incluídos). Os bebês que lhe estejam adjacentes passam a estar rabugentos. Se algum dos bebês adjacentes já está a chorar ou rabugento, a buzina não o afeta. Se a buzina é jogada sobre o bebé situado mais à esquerda de uma fila, afetará também o bebé situado mais à direita do jogador à esquerda; do mesmo modo, se a buzina é jogada sobre o bebé situado mais à direita de uma fila, afetará também o bebé situado mais à esquerda do jogador à direita.



Joga o **biberão** para neutralizar uma carta de bebé impaciente ou um bebé que a buzina tornou rabugento. Coloca a carta do biberão sob o bebé: no momento em que jogas a carta, coloca-a de modo a que só se veja metade da carta, com o resto oculto pela carta de bebé. São necessárias duas rondas para que o bebé beba todo o leite. No teu próximo turno, começa por descartar o biberão e também a carta de bebé impaciente ou a buzina. Retira também a carta de rabugice do teu bebé.



Joga o **biberão vazio** para eliminar uma carta de biberão. O biberão e o biberão vazio são imediatamente descartados.



Joga o **boião de papa** para neutralizar um bebé impaciente ou um bebé que a buzina tornou rabugento. Coloca a carta do biberão sob o bebé: no momento em que jogas a carta, coloca-a de modo a que só se veja um terço da carta, com o resto oculto pela carta de bebé. São necessárias três rondas para que o bebé coma toda a papa. No teu próximo turno, revela mais um terço da carta; no terceiro turno começa por descartar o boião de papa e também a carta de bebé impaciente ou a buzina. Retira também a carta de rabugice do teu bebé.



Joga o **boião de papa vazio** para eliminar uma carta de boião de papa. O boião de papa e o boião de papa vazio são imediatamente descartados.



Joga o **móbil musical** para neutralizar uma carta de bebé impaciente ou um bebé que a buzina tornou rabugento. Coloca a carta sob o teu bebé: no momento em que a jogas, coloca-a de modo a que só se veja metade da carta, com o resto oculto pela carta de bebé. O móbil não te permite eliminar uma carta de carta de rabugice ou de buzina, mas assegura-te que o pequeno não começará a chorar... a não ser que o brinquedo se estrague!



Joga o **móbil musical danificado** para eliminar uma carta de móbil musical. O móbil e o móbil danificado são imediatamente descartados.



Que criança consegue resistir a um fofo **ursinho de peluche**? Esta carta não faz parte do jogo base; poderão inventar um efeito ao vosso gosto e utilizá-la nos vossos jogos. Poderão encontrar algumas sugestões em www.jumpingturtlegames.be.

TROCAR CARTA

O jogador cujo turno decorre pode trocar uma ou mais cartas com outros jogadores. Assim, pede uma carta que deseje a outro jogador e, de seguida, ambos os jogadores colocam as suas cartas sobre a mesa, de face para baixo, e efetuam a troca. Esta ação pode repetir-se várias vezes e com jogadores diferentes.

ATENÇÃO! Um jogador nunca é obrigado a trocar uma carta, e nem sequer tem de trocar a carta que lhe foi pedida... sim, podes fazer batota e enganar os teus adversários nas trocas!

FINAL DO JOGO

O jogo termina imediatamente assim que todos os bebês de um jogador estejam a chorar.

PONTUAÇÃO

Todos os jogadores viram os seus bebês que não estejam a chorar para ver as respetivas pontuações. Isto significa que os jogadores recebem pontos pelos bebês felizes e pelos bebês rabugentos, mas não pelos que já estão a chorar.

O jogador que conseguir a maior pontuação é o vencedor. Em caso de empate, vence o jogador que tenha menos bebês a chorar (de entre os jogadores empatados). Se o empate persiste, vence o jogador que tenha mais bebês felizes (de entre os empatados). Se, ainda assim, o empate continua... serão os jogadores empatados a chorar! O jogador que chore mais alto é o vencedor!

VARIANTE PARA DOIS JOGADORES

Num jogo com dois jogadores aplicam-se todas as regras anteriores com exceção dos seguintes pontos:

- Os jogadores não tentam obter a maior pontuação; tentam que todos os bebês do adversário terminem a chorar. Por outras palavras, o primeiro jogador que só tenha bebês a chorar perde imediatamente (e o outro jogador é o vencedor, claro).
- Não se podem trocar cartas.



Autor: Jurgen Spreutels • Ilustrações e design gráfico: Jurgen Spreutels • Produção: Tom Delmé, Mathias Gezel, Kristof Minnen, Jurgen Spreutels • Redação final: Tom Delmé

Créditos da presente edição

Produção editorial: Xavier Garriga • Tradução: Pedro Venâncio • Adaptação gráfica: Cecilia Ramirez

Todos os direitos reservados • Feito na Alemanha



Atenção: perigo de asfixia. Não recomendado a crianças com menos de 3 anos. Contém peças pequenas.



Editado por:
DEVIR IBERIA, S.L.
C/Rosselló, 184
08008 Barcelona
www.devir.com



Tenk VOF
Begijnendijksesteenweg 60A,
2230 Ramsel, Belgique-België
<http://www.jumpingturtlegames.be>



BABY BLUES

CONTENUTI

- 110 carte
- Libro delle regole

DESCRIZIONE

Ciascun giocatore gestisce un asilo nido con cinque piccoli bambini. Durante il tuo turno puoi giocare al massimo una carta negativa e tutte le carte positive che vuoi. Non appena un giocatore ha soltanto Bambini che piangono, il gioco finisce. Il giocatore con il punteggio più alto, vince la partita.

PREPARAZIONE

Ogni giocatore sceglie un set di 5 bambini felici dello stesso colore (I valori vanno da 0 a 4). Piazzali vicini uno all'altro con il valore a faccia in giù in qualsiasi ordine preferisci. Gli altri bambini felici che non vengono usati verranno rimessi nella scatola. Durante il corso della partita i giocatori possono guardare il valore dei loro bambini. Mettete il mazzo da gioco e il mazzo dei bambini infelici a portata di mano di tutti i giocatori.

Preparazione giocatore Blu



Per il gioco base rimuovi le 4 carte Orsetto. Tutte le altre carte devono essere mescolate e messe al centro del tavolo a formare il mazzo da gioco. Lasciate un po'di spazio per formare la pila degli scarti. Il giocatore iniziale distribuisce cinque carte a ciascun giocatore. Se le carte del mazzo da gioco finiscono durante la partita, mescolate la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo da gioco.

DESCRIZIONE DEL TURNO

Il gioco si svolge in round. In ogni round ogni giocatore svolge un turno.

Il giocatore iniziale svolge il primo turno, che è suddiviso in cinque passaggi, (quindi il gioco procede in senso orario):

1. Scambia una o più carte con gli altri giocatori (opzionale)
 2. Gioca una carta negativa (opzionale)
 3. Gioca tutte le carte positive che vuoi dalla tua mano (opzionale)
- Dopodiché deve:
4. Girare i Bambini Infelici in Bambini che piangono.
 5. Pescare carte fino ad averne cinque in mano.

SE NON HAI GIOCATO NESSUNA CARTA NEL TUO TURNO, DEVI SCARTARE UNA O PIÙ CARTE DALLA MANO E PESCARE FINO AD AVERE DI NUOVO CINQUE CARTE IN MANO.

CARTE

- Le carte rosse sono carte negative che possono far diventare i bambini infelici.
- Le carte arancioni sono carte negative che servono per rimuovere le carte verdi da un bambino.
- Le carte verdi sono carte positive che possono confortare i Bambini Infelici.

Le carte rosse si giocano sempre su un bambino di un avversario e vengono piazzate sopra di esso. Le carte arancioni vengono giocate sotto un bambino di un avversario per annullare le carte verdi.

Le carte verdi vengono giocate per contrastare una carta rossa e vengono piazzate sotto o sopra un tuo bambino.

Le icone nella parte inferiore delle carte possono essere usate come aiuto per capire quali carte si influenzano a vicenda. Tutte le carte sono spiegate dettagliatamente sotto.

ATTENZIONE: Non appena una carta rossa viene giocata, prendi una carta dal mazzo dei Bambini Infelici e mettila sopra il corrispondente bambino. Quando non ti sarà possibile confortare il bambino durante il tuo turno successivo, gira la carta bambino infelice, cosicché si possa vedere il bambino che piange. Il bambino che piange sarà inconsolabile per il resto della partita. I bambini che piangono non assegnano punti quando la partita finirà.

OGNI BAMBINO PUÒ SOLO AVERE UNA CARTA ROSSA (SOPRA) E UNA CARTA VERDE (SOTTO) ASSEGNATA A LUI.

ATTENZIONE! Non appena una carta rossa viene contrastata o fa piangere un bambino, metti la carta nella pila degli scarti. Una carta rossa sta con un bambino fino a quando non viene risolta con una corrispondente carta verde, oppure fa piangere il bambino. Per risolvere la Trombetta, entrambi i bambini bersagliati dalla Trombetta devono essere felici o essere Bambini che piangono per poter rimuovere la Trombetta. Le carte positive vanno nella pila degli scarti non appena vengono usate o quando sono contrastate. Quando una carta negativa è contrastata, non dimenticare di rimuovere anche il bambino infelice.

DESCRIZIONE DELLE CARTE



Gioca la carta **Pupù** su un Bambino Felice per renderlo infelice. Metti la carta sopra il Bambino Felice e copri questo bambino con una carta bambino infelice. Prendi questa carta dalla pila dei Bambini Infelici.



Gioca il **Pannolino** per contrastare una carta Pupù e rimuoverla. Metti entrambe le carte (Pupù e Pannolino) nella pila degli scarti immediatamente. Rimuovi anche la carta Bambino Infelice e il tuo bambino sarà di nuovo felice. Le carte bambino infelice ritornano sempre nel mazzo dei bambini infelici.

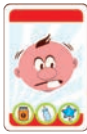


Gioca la carta **Ciuccio Rubato** su un Bambino Felice per renderlo infelice. Metti la carta sopra il bambino felice e copri questo bambino con una carta bambino infelice. Prendi questa carta dalla pila dei bambini infelici.



Gioca il **Ciuccio** per contrastare una carta Pupù e rimuoverla. Metti entrambe le carte (Pupù e Pannolino) nella pila degli scarti immediatamente. Rimuovi anche la carta bambino infelice e il tuo bambino sarà di nuovo felice.

Le carte bambino infelice ritornano sempre nel mazzo dei bambini infelici.



Gioca la carta **Bambino Nervoso** su un bambino felice per renderlo infelice. Metti la carta sopra il bambino felice e copri questo bambino con una carta bambino infelice. Prendi questa carta dalla pila dei bambini infelici.



Gioca la **Trombetta** su un qualsiasi bambino che piange (incluso uno dei tuoi bambini). I bambini adiacenti al bambino bersaglio diventano infelici. Se un bambino adiacente è già infelice o sta piangendo la Trombetta non ha effetto su di lui. Se la trombetta viene giocata sul bambino più a sinistra di una fila avrà effetto anche sul bambino più a destra della fila del giocatore alla sinistra e se la Trombetta viene giocata sul bambino più a destra ha effetto anche sul bambino più a sinistra del giocatore alla destra.



Gioca il **Biberon** per contrastare un Bambino Nervoso o un bambino reso infelice dalla Trombetta. Metti il Biberon sotto un tuo bambino o un bambino reso infelice dalla Trombetta, copri uno dei due Biberon. Un bambino impiega due turni per finire il suo biberon. All'inizio del tuo prossimo turno se il Biberon è ancora sotto al bambino, scarta il Biberon e scarta anche il Bambino Nervoso o la Trombetta. Rimuovi anche la carta del bambino infelice e mettila nella pila dei bambini infelici.



Gioca il **Biberon Vuoto** per contrastare il Biberon. Entrambe le carte vengono messe nella pila degli scarti. Il giocatore ora deve trovare un altro modo per confortare il suo bambino durante il suo prossimo turno.



Gioca il **Vasetto di Cibo** per contrastare un Bambino Nervoso o un bambino reso infelice dalla Trombetta. Metti il Vasetto di cibo sotto uno dei tuoi bambini e copri uno dei tre vasetti. Un bambino impegna tre turni per finire di mangiare. All'inizio del tuo turno fai scorrere la carta coprendo un ulteriore vasetto. Se il terzo vasetto dovrebbe scorrere sotto il bambino, rimuovi il Vasetto di Cibo e anche il Bambino Nervoso o la Trombetta e mettili nella pila degli scarti. Rimuovi anche la carta del bambino infelice e mettila nella pila dei bambini infelici.



Gioca il **Vasetto Vuoto** di cibo per contrastare la carta il Vasetto di Cibo. Entrambe le carte sono messe nella pila degli scarti. Il giocatore ora deve trovare un altro modo per confortare il suo bambino durante il suo prossimo turno.



Gioca la carta **Musichetta** per contrastare un Bambino Nervoso o un bambino reso infelice dalla Trombetta. Mettila sotto il bambino. Fincè questa carta è in gioco, eviterà al tuo bambino di piangere, fino a quando la carta Musichetta Interrotta verrà giocata per contrastare questa carta. La carta Musichetta non rimuove il Bambino Nervoso o la Trombetta.



Gioca la **Musichetta Interrotta** per contrastare la carta Musichetta. Rimuovi entrambe le carte e mettile nella pila degli scarti. Il giocatore ora deve trovare un altro modo per confortare il suo bambino durante il suo prossimo turno.



Tutti i Bambini amano gli **Orsetti**. Anche se questa carta non viene usata per il gioco base, puoi aggiungerla e inventare le tue regole personali. Per suggerimenti controlla il sito: www.jumpingturtlegames.be.

SCAMBIARE LE CARTE

Ogni turno il giocatore attivo può scambiare uno o più carte con gli altri giocatori. Entrambi i giocatori scambiano le loro carte nello stesso momento. Non guardate le carte fino a quando lo scambio non è completo. Puoi ripetere questa azione più volte.

!!! RICORDA! I giocatori non sono obbligati a scambiare gli uni con gli altri. E' permesso dare un'altra carta invece della carta promessa. In parole povere, ti è permesso ingannare gli altri giocatori durante gli scambi.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce immediatamente se un giocatore ha soltanto bambini che piangono.

PUNTI VITTORIA

I giocatori fanno punti per tutti i bambini rimasti che non stanno piangendo. Quindi girate tutti i bambini felici e infelici. Contate tutti i punteggi, il giocatore col punteggio più alto può considerarsi il miglior gestore di asili nido o il vincitore. In caso di pareggio il giocatore con meno bambini che piangono vince il gioco. Se anche questo è un pareggio il giocatore con il maggior numero di bambini felici è il vincitore. Se è ancora pareggio sfidatevi in una gara di pianto. Il giocatore che piange più forte è il vincitore finale.

VARIANTE PER DUE GIOCATORI

- Nella versione per due giocatori non si contano i punti alla fine del gioco. Il primo giocatore che ha soltanto bambini che piangono perde immediatamente. L'altro giocatore è il vincitore.
- Non si scambiano carte in una partita a due giocatori.



Autore: Jurgen Spreutels • Illustrazioni e grafica: Jurgen Spreutels • Produzione: Tom Delmé, Mathias Gezel, Kristof Minnen, Jurgen Spreutels • Edizione Finale: Tom Delmé

Credits della presente edizione

Produzione editoriale: Xavier Garriga • Traduzione: Luca Turchi • Revisione: Pierfederico Sbardella
Adattamento Grafico: Cecilia Ramirez

Tutti i diritti riservati • Prodotto in Germania



Attenzione: Pericolo di asfissia. Non raccomandato ai minori di 3 anni. Contiene pezzi piccoli.



Pubblicato da:
DEVIR IBERIA, S.L.
C/Roselló, 184
08008 Barcelona
www.devir.com



Tenk VOF
Begijnendijksesteenweg 60A,
2230 Ramsel, Belgique-België
<http://www.jumpingturtlegames.be>