

THE MORRIS DODO



REGRAS



ÉMILIE & JÉRÔME SOLEIL



GYOM

Oh, não, um explorador chegou à ilha!

Trabalhando em conjunto, ajudem o Morris a esconder os seus ovos na base da queda de água, para os manter a salvo deste intrumetido. Na tua vez, faz com que o Morris deslize pela queda de água e, se os ovos permanecerem intactos, coloca-os nos esconderijos. Se os ovos se partirem, serão pistas para o explorador, que se irá aproximando do ninho! Esvazia o ninho antes que o explorador o descubra!



COMPONENTES

- 1 Dodó em madeira
- 1 Explorador em madeira
- 1 Queda de água
- 10 Peças Esconderijo
- 28 peças Ovo (7 azuis, 7 roxos, 7 vermelhos, 7 amarelos)
- 1 Tabuleiro de jogo

OBJETIVO DO JOGO

Coloca todos os ovos a salvo, usando o Morris e a Queda de água, antes que o explorador alcance o ninho.



PREPARAÇÃO

Começa por tirar todos os componentes da caixa.

1 Coloca a caixa no centro da mesa e coloca o tabuleiro dentro da caixa, com a face Ilha visível.

2 Coloca um dos lados da Queda de água entre o bordo da caixa e o tabuleiro, como se mostra na figura.

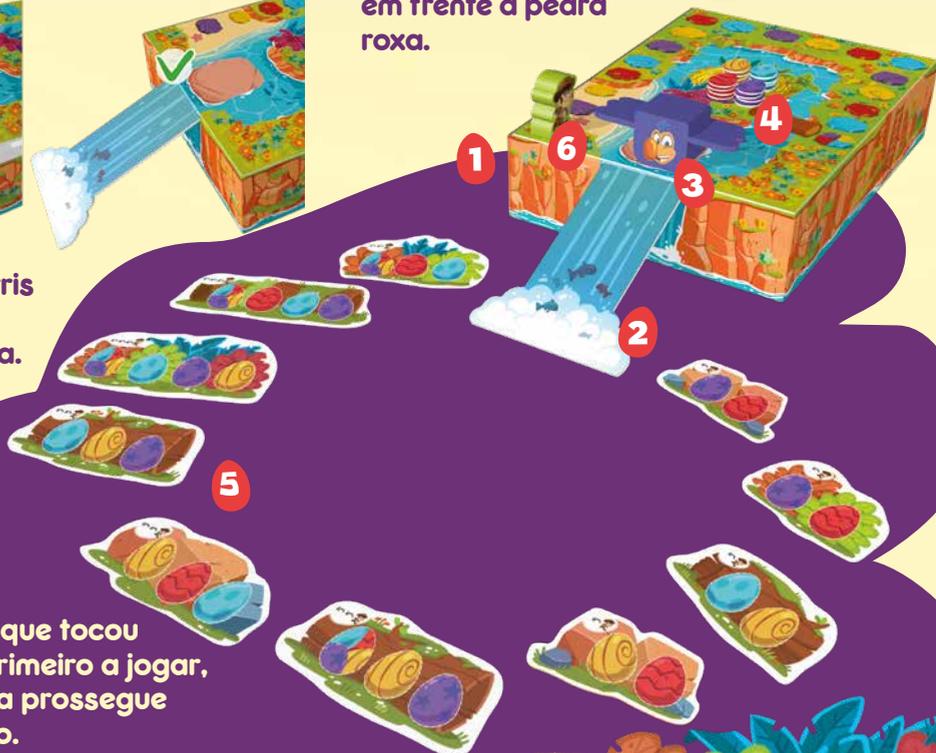


3 Coloca o Morris na parte superior da Queda de água.

4 Faz 4 pilhas de 7 ovos, organizadas por cor. Depois, coloca-as no ninho que se encontra no centro do tabuleiro.

5 Coloca as 10 peças Esconderijo, com a face Ovos visível, formando um semicírculo em redor da base da Queda de água. Deixa espaço suficiente em redor da rampa, para que o Morris possa deslizar.

6 Coloca o explorador sobre as flores, em frente à pedra roxa.



O último jogador que tocou num ovo será o primeiro a jogar, e depois a partida prossegue no sentido horário.

COMO JOGAR

Na tua vez de jogar:

- 1 Coloca o Morris na pedra em frente do topo da Queda de água.
- 2 Escolhe um ovo do ninho e coloca-o sobre o Morris, com o lado Intacto para cima, num lugar à tua escolha: na cabeça ou numa das suas asas.
- 3 Empurra o Morris para a Queda de água e deixa-o deslizar.
- 4 Quando o Morris parar, verifica o ovo:

**Tem a cor visível: siim!
Está intacto!**

Coloca-o num Esconderijo, ocupando um espaço livre com a mesma cor do ovo.
Alguns espaços de Esconderijo têm várias cores, e aí podes colocar ovos de qualquer cor.



**É uma casca partida:
oh, não! O teu ovo partiu-se.**

Coloca-o de lado, não será usado durante o resto da partida.
Avança o explorador até à pedra seguinte de cor igual à do ovo partido.
Ele ouviu um ruído, e aproxima-se perigosamente do ninho do Morris.



Os Esconderijos

Em qualquer momento da partida, e assim que um Esconderijo fique cheio, recua o explorador tantas pedras quanto indicadas no Esconderijo.

Recua o explorador 1 casa

Recua o explorador 2 casas

Recua o explorador 3 casas





FINAL DA PARTIDA

A partida pode terminar de duas maneiras:

O explorador alcançou a pedra multicolor enquanto ainda há ovos no ninho: é uma pena, mas o Morris não conseguiu salvar ovos suficientes das garras do explorador intrometido. Todos os jogadores perdem.

Ou o Morris conseguiu retirar todos os ovos do ninho enquanto o explorador estava ainda a caminho: muito bem! Conseguiram salvar o Morris e os seus ovos!



VARIANTE: Morris Doido!

Joga do mesmo modo mas, no teu turno, coloca 2 ovos no Morris, em vez de 1. Quando Morris chega à base da Queda de água, verifica o estado dos 2 ovos:

 **Estão ambos intactos:** MUITO BEM! Podes escondê-los no mesmo Esconderijo, ou em 2 diferentes, em espaços vazios da mesma cor dos 2 ovos.

 **Estão os 2 partidos:** azar! Avança o explorador até à pedra seguinte que tenha a mesma cor de um dos ovos, à tua escolha; depois avança-o até à pedra seguinte da cor do segundo ovo.

 **Um ovo está intacto e o outro partido:** do mal o menos! Avança o explorador de acordo com o ovo partido E coloca o ovo intacto num dos Esconderijos.



© 2023 Blue Orange Edition. Morris the Dodo e Blue Orange são marcas registadas da Blue Orange Edition, França. Jogo editado e distribuído sob licença por Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, França. www.blueorangegames.eu

Tradução portuguesa: Miguel Conceição e João Cotrim para The Geeky Pen

