



Matthew Dunstan
Marine Cazaux



REGRAS



É hora de ir dormir. Pega no teu livro de contos de fadas e no teu brinquedo fofinho: histórias maravilhosas esperam por ti!

Em cada enredo, viaja de bolha em bolha para conhecer diferentes personagens.

Ajuda-os a recolher as cartas Estrela para descobrir o final da história.

CONTEÚDO DO JOGO

81 cartas divididas em 4 pacotes diferentes: cada pacote é uma aventura.

- 6 cartas verdes para aprender a jogar
- 19 cartas amarelas
- 26 cartas vermelhas
- 30 cartas azuis

Em cada pacote existem várias cartas Estrela, Beco sem saída e Personagem. Existem quantidades diferentes em cada pacote de aventura.

OBJETIVO DO JOGO



O teu objetivo consiste em encontrar todas as cartas Estrela indicadas na carta Objetivo referente à aventura que estás a jogar.

CARACOLINHOS DOURADOS E OS 3 URSOS

Com o baralho amarelo, foste convidado para a hora do chá na casa dos Ursos. Encontra todos os itens que te permitirão passar esse tempo delicioso com eles.



CAPUCHINHO VERMELHO



Com o baralho vermelho, celebrarás o aniversário da avó da Capuchinho Vermelho. Mas não podes ir de mãos vazias! Passeia pelo bosque explorando diferentes caminhos para trazer-lhe presentes bem atenciosos!

JOÃO E O PÉ DE FEIJÃO

O baralho azul vai-te levar às alturas para visitar a monstruosa casa do Gigante. Recolhe tudo de útil que puderes encontrar sem seres capturado por essa enorme personagem!



Estas aventuras são inspiradas em três contos de fadas tradicionais: Caracolinhos Dourados e os Três Ursos, João e o Pé de Feijão, e Capuchinho Vermelho.

TIRA O PACOTE DE CARTAS VERDE E DESDOBRA O CARTAZ



COMO JOGAR

- 1** • Escolhe o pacote de cartas com a aventura em que queres participar.
 - Tira a carta inicial (branca axadrezada) e coloca-a à tua esquerda sem a virar.
 - Tira a carta Objetivo (padrão estrelado) e coloca-a à tua direita sem a virar.
 - Espalha todas as outras cartas, lado da bolha virado para cima. **Estás pronto para explorar!**
- 2** • Vira a carta inicial para que a imagem fique virada para cima. Esta carta indica-te onde deves começar a explorar. Analisa cuidadosamente os diferentes locais que podes visitar. Cada lugar é único e está indicado por uma bolha clara.
- 3** • Escolhe a área que queres explorar e tira a carta com a bolha correspondente.
 - Vira esta carta à tua frente para que a imagem fique virada para cima e observa os novos locais que podes visitar.
- 4** • Continua a tua aventura da mesma forma: para cada local que queres explorar, tira a carta com a bolha correspondente e vira-a à tua frente para observares melhor os novos locais a visitar.

Podes colocar todas as cartas, umas ao lado das outras, sem as empilhar para facilitar o regresso a quaisquer áreas que queiras visitar.

À medida que exploras, tenta visitar todos os locais certos para encontrares todas as cartas Estrela indicadas na carta Objetivo!

5 CARTA ESTRELA

Quando encontrares uma carta com uma estrela, concluíste um dos passos na carta Objetivo. **Parabéns, estás a caminho da vitória!**

Mantém esta carta junto da tua carta Objetivo e prossegue com a tua aventura com a carta que quiseses.

6 CARTA BECO SEM SAÍDA

Quando encontrares uma carta com um quadrado vermelho, estás num Beco sem saída. Não há nada para encontrar aqui.

Prossegue com a tua aventura com a carta que quiseses. **Sê cuidadoso! Ao longo da tua aventura, se puderes evita as cartas Beco sem saída.**

Se conseguires, no fim da tua aventura terás um melhor nível de explorador.

7 FIM DO JOGO

A tua aventura termina quando tiveres encontrado todas as cartas Estrela indicadas na carta Objetivo.



Vira a tua carta Objetivo e PARABÉNS!
Conseguiste terminar a tua aventura com êxito!

Verifica que nível de explorador atingiste contando quantas cartas Beco sem saída viraste!

**3 OU 4 CARTAS BECO SEM SAÍDA:
BOLHA DE BRONZE**

És um aprendiz de explorador que deve continuar a aventurar-se!



**1 OU 2 CARTAS BECO SEM SAÍDA:
BOLHA DE PRATA**

Estás a tornar-te num Super Aventureiro! Excelente!



**0 CARTAS BECO SEM SAÍDA:
BOLHA DE OURO**

A exploração não tem segredos para ti, PARABÉNS!



MELHORIA

Podes refazer cada aventura a partir do início as vezes que quiseres.



Se conheces todos os locais a explorar, podes melhorar o teu nível de explorador! Usa a tua memória para evitares todas as cartas Beco sem saída e atingires o prestigiado nível de Gold Bubble (Bolha de Ouro)!

CARTA PERSONAGEM

Em algumas aventuras existem personagens com as quais podes falar. Podes encontrá-las nas cartas com um fundo azul.

- Por vezes, uma personagem indica-te a direção a seguir. Prossegue com a tua aventura virando a carta indicada na bolha no retângulo verde.



- Outras personagens indicam-te a direção a seguir se encontraste uma carta Estrela ✨:

Se encontraste a carta Estrela que procuram, prossegue com a tua aventura virando a carta indicada na bolha no retângulo verde.

Se ainda não encontraste a carta Estrela, volta à tua aventura começando no local indicado na bolha no retângulo vermelho.



© 2024 Blue Orange Edition. Bubble Stories Tales 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