

Menu de Dés

Menu de Dés é um jogo puzzle onde você controla um restaurante francês e precisa montar um buffet distribuindo 6 pratos distintos conforme as ordens de um maître deveras excêntrico. Feito para 1 jogador, conte os pontos ao final da partida e tente quebrar seu próprio recorde (ou do seu amigo)

Prefácio

Quando um termo vier entre parênteses e em itálico, significa que há mais instruções sobre ele na seção Componentes neste manual.

Como pronunciar?

Maître → Métre

Menu de Dés → Menu dê dê

Material Necessário

4 dados (sendo 3 de uma cor e 1 de outra cor)

1 caneta

1 impressão da última página deste guia

Preparação

Pegue os 4 dados, a caneta e a impressão da última página.

A Rodada

1º - Lance os dados (inicialmente 4 dados)

Os 3 dados da mesma cor são considerados dados Garçons e o outro dado é o dado Maître.

O valor do dado Maître define o comando que será dado aos Garçons.

2º - Identifique o comando do Maître

Baseado no dado Maître, identifique o comando a ser dado para os Garçons no (*Menu de Dés*)

3º - Execute o comando do Maître

Cada um dos dados Garçons deverá executar a ordem do Maître, ou será demitido.

Para entender como executar este comando, veja (*Menu de Dés*)

4º - Volte para o primeiro passo enquanto o Fim de Jogo não ocorre

Fim de Jogo

O jogo termina imediatamente quando uma das três condições abaixo for atingida:

1- Quando não houver mais mesas vazias no (*Buffet*)

2- Quando todos os Garçons forem demitidos

3- Quando o Cumin for explorado ao máximo e tiver usado todas as direções possíveis.

Ao terminar, escolha um número de 1 a 6 e o anote no (*Prato da Casa*).

Conte os pontos. (*Pontuação*)

Extras

Demitir um Garçon

Significa que um dado Garçon é removido do jogo e você não pode mais usá-lo.

Chances (Rerrolar um dado)

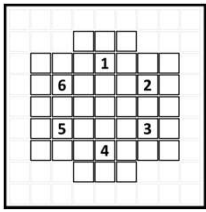
Você pode a qualquer momento gastar uma chance para rerrolar 1 dado qualquer. Veja (*Chances*)

Refeições

Durante a partida, tente completar as refeições para ganhar pontos extras. Veja (*Refeições*)

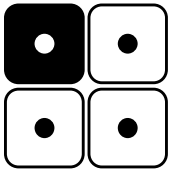
Componentes

Buffet



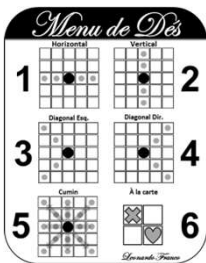
Cada quadrado de borda preta representa uma mesa.
Os quadrados de borda cinza indicam onde novas mesas podem ser desenhadas.
O conjunto destas mesas é chamado de Buffet.
Montar um prato significa desenhar um número de 1 a 6 em uma mesa vazia.
Servir um prato significa riscar um número (ainda não riscado) de uma mesa.
Uma mesa com o número riscado **não** volta a ser considerada vazia.
Cada mesa só pode ter um prato.

Maître e Garçons

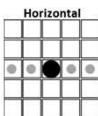


Você precisa de 3 dados de uma cor, representando os Garçons e 1 dado de outra cor, representando o Maître (chefe dos Garçons).
O valor do dado Maître indica o comando que deve ser seguido pelos Garçons.
Verifique os comandos no quadro (*Menu de Dés*).

Menu de Dés

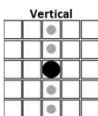


Neste quadro você define o comando que deve ser realizado baseado no valor do dado Maître.
Comandos de 1 a 5 indicam que cada Garçon deverá montar um novo prato na mesa, ou seja, escrever o seu próprio número no Buffet.
Para escrever um número do Buffet, faça-o a partir de um mesmo número que já esteja escrito, considerando o posicionamento especificado no comando. *Veja cada comando mais abaixo.*
O comando 6 indica que cada Garçon deverá consultar o quadro (*À la Carte*) e realizar uma tarefa de acordo com seu próprio valor.



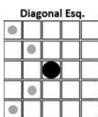
Comando 1 – Horizontal (*veja a figura à esquerda*)

O número (novo prato) deve ser escrito em uma mesa vazia no sentido horizontal a partir de um outro número de mesmo valor que já exista e não esteja riscado. Distância de 1 a 2 casas.



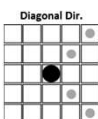
Comando 2 – Vertical (*veja a figura à esquerda*)

O número (novo prato) deve ser escrito em uma mesa vazia no sentido vertical a partir de um outro número de mesmo valor que já exista e não esteja riscado. Distância de 1 a 2 casas.



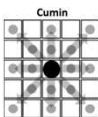
Comando 3 – Diagonal Esquerda (*veja a figura à esquerda*)

O número (novo prato) deve ser escrito em uma mesa vazia no sentido diagonal pra esquerda a partir de um outro número de mesmo valor que já exista e não esteja riscado. Distância de 1 a 2 casas.



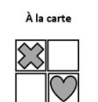
Comando 4 – Diagonal Direita (*veja a figura à esquerda*)

O número (novo prato) deve ser escrito em uma mesa vazia no sentido diagonal pra direita a partir de um outro número de mesmo valor que já exista e não esteja riscado. Distância de 1 a 2 casas.



Comando 5 – Cumin (*veja a figura à esquerda*)

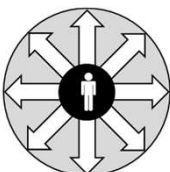
O número (novo prato) deve ser escrito em uma mesa vazia com distância de 1 a 2 casas de um outro número de igual valor. Entenda as possíveis direções no componente (*Cumin*).



Comando 6 – À la Carte

Os comandos no quadro (*À la Carte*) devem ser executados de acordo com o valor de cada dado Garçon.

Cumin



Cumin é um ajudante de Garçon. Neste caso, o Maître instrui os Garçons a pedirem ajuda ao Cumin, cujas setas indicam as possíveis direções em que um número pode ser escrito a partir de um outro número de igual valor já existente. A distância é de 1 a 2 casas.
Você pode utilizar uma única direção para todos os números ou escolher mais direções e distribuir como quiser entre os garçons.
Ao final da rodada, as direções escolhidas devem ser riscadas tornando-se indisponíveis.
Se o Cumin tiver todas as setas riscadas, o jogo acaba imediatamente.

À la Carte



Neste quadro, você consulta o que fazer quando o dado do Maître tira o valor 6.

• Ordens de 1 a 4

O Garçon pode “adicionar mesas” ou “servir pratos”.

“Adicionar 1 mesa” significa desenhar um novo quadradinho no Buffet, tornando-o uma mesa.

“Servir 1 prato” significa riscar um número que ainda não foi riscado no Buffet.

• Ordem 5

Na próxima rodada, escolha um efeito: “Escolher Maître” ou “aumentar distância”.

“Escolher um Maître” significa que, após rolar os dados, você pode eleger um dado qualquer para ser o Maître na rodada.

“Aumentar a distância” significa que a distância máxima que você pode montar um prato é aumentada em 1.

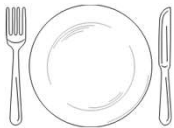
• Ordem 6

Você opta por “Ganhar 1 chance” ou “Recontratar um Garçon”

“Ganhar 1 chance” significa desenhar um coração no quadro de *(Chances)*.

“Recontratar um Garçon” significa voltar para o jogo um dado de Garçon que foi demitido anteriormente

Prato da Casa



Neste quadro, ao terminar o jogo, você escreve um número de prato de 1 a 6, que te renderá 1 ponto para cada prato servido do tipo escolhido.

Refeições

Família	
1 1	2 2
1 1	2 2
3 3	4 4
3 3	4 4
5 5	6 6
5 5	6 6
Casal	
1 4	
2 5	
3 6	

São as missões. Durante a partida você pode montar refeições para a família ou para um casal. Ao montar a refeição, risque-a imediatamente no quadro de refeições para indicar que ela foi atendida. Montar refeições vale pontos extras no final do jogo. Veja *(Pontuação)*.

• Refeição Família

Quatro pratos idênticos devem formar um quadrado no *(Buffet)*, conforme a figura ao lado.

• Refeição Casal

Dois pratos específicos devem ficar adjacentes entre si, não importando o posicionamento ou a ordem. As combinações dos pratos para casal estão na figura ao lado. (1/4, 2/5 e 3/6)

Por exemplo: Se o prato 1 ficar adjacente ao prato 4 (seja na vertical ou na horizontal), a refeição foi atendida.

Obs.: Diagonal não é considerado adjacente.

Chances

Chance

Os corações com borda escura indicam 1 chance que pode ser utilizada.

Os corações com borda clara indicam onde você pode desenhar novos corações.

A qualquer momento risque um coração para rerrolar o dado Maître ou um dado Garçon que ainda não tenha cumprido a ordem.

Pontuação

Pontuação Final					
					TOTAL
1 ponto por Prato do Prato servido	2 pontos por Refeição Família atendida	1 ponto por Refeição de Casal atendida	5 pontos se atendeu todas as Refeições de Casal	1 ponto por mesa vazia	

Ao final do jogo, some os pontos adquiridos em cada quesito:

Ganhe 1 ponto para cada prato do Prato da Casa riscado no quadro *(Buffet)*

Ganhe 2 pontos para cada Refeição Família riscada no quadro *(Refeições)*

Ganhe 2 ponto para cada Refeição de Casal riscada no quadro *(Refeições)*

Ganhe 2 pontos extras se você riscou todas as 3 Refeições de Casal no quadro *(Refeições)*

Perca 1 ponto para cada mesa vazia no quadro *(Buffet)*

Anote o resultado da conta acima no espaço “TOTAL”.

Exemplo 1

Dado Maître tirou 2 

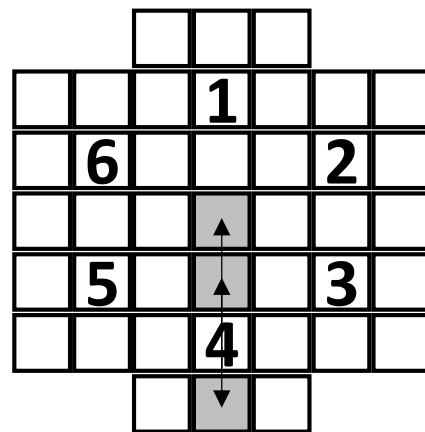
Define que o novo número seja escrito considerando a vertical.

Dado Garçon tirou 4 

Define que o número 4 será escrito no tabuleiro.

Para escrevê-lo, localize um 4 que já exista no tabuleiro e a partir dele, na vertical, escreva o número 4 em uma mesa vazia a 1 ou 2 de distância.

Veja possíveis locais destacados em cinza na figura ao lado.



Exemplo 2

Dado Maître tirou 3 

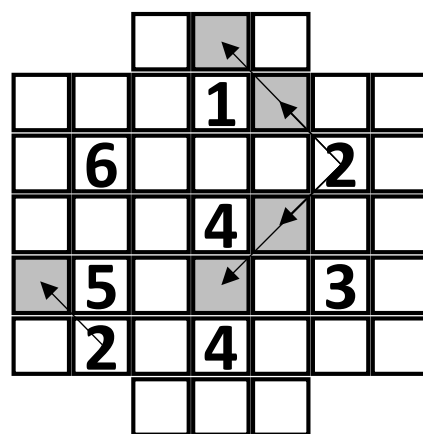
Define que o novo número seja escrito considerando a diagonal esquerda.

Dado Garçon tirou 2 


Define que o número 2 será escrito no tabuleiro.

Para escrevê-lo, localize um 2 que já exista no tabuleiro e a partir dele, na diagonal esquerda, escreva o número 2 em uma mesa vazia a 1 ou 2 de distância.

Veja possíveis locais destacados em cinza na figura ao lado.



Exemplo 3

Dado Maître tirou 5 

Define que o novo número seja escrito considerando as direções do Cumin.

Dado Garçon tirou 6 

Define que o número 6 será escrito no tabuleiro.

Para escrevê-lo, localize um 6 que já exista no tabuleiro e a partir dele, na direções no Cumin, escreva o número 6 em uma mesa vazia a 1 ou 2 de distância.

Veja as direções disponíveis (não riscadas) no Cumin e, baseado nelas, os possíveis locais destacados em cinza na figura ao lado.

A direção que você escolher usar no Cumin **deverá ser riscada** ao final da rodada.

