

Manual de Jogo Glamour

As princesas dos contos de fadas precisam de ajuda para ir aos bailes reais. Você deve ajudá-las a escolher o vestido certo, os sapatos, acessórios e maquiagem para que fiquem glamorosas. Quem conseguir a maior quantidade de glamour para sua princesa vencerá o jogo.

O que você precisa para jogar

Duas a quatro jogadoras.

Um tabuleiro-de-princesa para cada jogadora. São os tabuleiros menores, cada um com o tema de uma princesa (Branca-de-Neve, Rapunzel, Bela Adormecida e Cinderela).

Um tabuleiro central. É o tabuleiro maior, com as casas e castelos, e onde os pinos são colocados.

Um pino para cada jogadora, representando as princesas.

Sessenta e quatro cartas divididas em 4 tipos: 16 sapatos, 16 acessórios, 16 vestidos e 16 maquiagens.

Um dado de 6 faces.

Preparando o Jogo

Cada jogadora receberá um tabuleiro-de-princesa a sua escolha e receberá uma carta aleatória de cada tipo. As jogadoras deverão colocá-las em seu tabuleiro-de-princesa, preparando-se para o Baile. As cartas restantes ficam em pilhas separadas, viradas para cima, cada uma próxima a um dos castelos nos cantos do tabuleiro central. Por fim, coloque os pinos das princesas no centro do tabuleiro.

Como jogar

No início de sua vez, cada jogadora pode substituir quantas cartas de sua princesa quiser com as cartas que tenha na mão, trocando assim seu vestido, sapatos, acessório ou maquiagem. Ela poderá, inclusive, escolher andar sem alguns destes.

Cada jogadora, em seu turno, joga um dado e move sua princesa uma quantidade de casas igual ao resultado (se você cair em uma casa onde já está outra princesa, avance para a próxima). Deve-se sempre mover em frente, seguindo as setas no tabuleiro, ou escolher uma direção quando o caminho se divide. Dependendo da casa onde a princesa parar, uma série de ações podem ser exigidas dela, conforme explicado abaixo.



CASAS COM SETAS apenas indicam que direção a princesa deve seguir. Nada acontece a quem para nelas.



Ao parar na CASA DE +2, a princesa avança duas casas.

Ao parar na CASA DO DADO, a princesa joga novamente o dado e continua o movimento.



Ao parar na CASA DE CASTELO, sua princesa será transportada para o castelo dos sapatos, vestidos, acessórios ou maquiagem, à sua escolha.

Ao parar na CARRUAGEM REAL, sua princesa será levada imediatamente ao Baile.



Além dessas, existem 5 casas especiais no tabuleiro - os quatro castelos nos cantos do tabuleiro central, e o castelo do Baile, em seu centro. Para usar estas casas, a princesa não necessita parar ali, mas apenas passar sobre elas (e então continuar andando conforme o resultado do dado).



Existem quatro CASTELOS, um para cada tipo de carta. Ao passar por ele, a princesa deve sacar a carta em seu topo e mantê-la em sua mão. As cartas que serão acumuladas assim podem ser usadas no início de seu turno para preparar sua princesa para os Bailes.

A casa central do tabuleiro, que marca o ponto de partida do jogo, é a CASA DE BAILE. Ao passar por ela é hora de ver o quanto bem preparada sua princesa está. Ela estará dançando com príncipes e todos os olhares estarão sobre ela.



Quando isso acontece, compare as cartas de vestido, sapatos, maquiagem e acessório de sua princesa com aquelas no topo da pilha de cada Castelo. Para cada carta que sua princesa tiver igual a do topo de um Castelo, você ganha um ponto de glamour (veja 'Ganhando pontos de Glamour', abaixo). É que sua princesa está na moda, e está GLAMOROSA!

Mas se ela chegar ao baile usando um conjunto de quatro cartas da mesma cor (maquiagem, vestido, acessório e sapatos vermelhos, por exemplo) estará mais que glamorosa - estará FABULOSA! Neste caso, você ganhará pontos de glamour para cada carta que estiver usando, independente das tendências da moda.

Lembre-se que você só ganha pontos de glamour quando estiver entrando no Baile, e nunca quando começar seu turno já nele.

Ganhando pontos de glamour

Quando sua princesa ganha um ponto de glamour com uma carta, você deve colocá-la no seu armário, no tabuleiro-de-princesa. Cada carta em seu armário representa um ponto de glamour.

Vencendo o jogo

O jogo acaba quando acabarem todas as cartas de um castelo. Neste caso, cada princesa conta a quantidade de pontos de glamour que possui e quem tiver mais será a vencedora - e ganhará o coração do príncipe.