



VAN
RYDER
GAMES

Criado por: **A.J. Porfírio**
Ilustrado por: **Scott Beavers**

Como Jogar

Os jogadores tomam turnos lançando os dados para estourar pipocas!

Marca 30 pontos de Estouro ou obtém o “Estouro Perfeito” para vencer!



Vê um vídeo introdutório em popcorndice.com ou digitalizando o código acima.

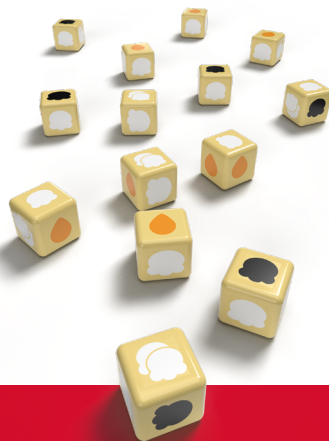
Popcorn Dice, Van Ryder Games e os logótipos associados são marcas registadas de Van Ryder Games. Van Ryder Games detém os direitos autorais de Popcorn Dice © 2021. Reservados todos os direitos.

Passo 1 - Preparação

Coloca os dados no balde e agita-os bem!

Passo 2 - Lançamento

Lança os dados sobre a mesa para estourar as tuas pipocas.



Passo 3 - Resultados

Observa os resultados e toma decisões.



Grão

Coloca os Grãos de volta no balde.

Um Duplo Estouro pode ser usado para anular uma Pipoca Queimada no lançamento. Para o fazer, devolve ao balde o(s) Duplo(s) Estouros(s) e as Pipoca(s) Queimada(s).

Este passo é opcional.



Estouro!

Coloca-as de lado.



Duplo Estouro!

Coloca-as de lado **OU** usa-as para cancelar uma Queimada.



Queimada

Tens de ficar com elas a menos que sejam anuladas.



Passo 4 – Parar ou Estourar?

Todas Estragadas

O teu turno termina se obtiveste apenas grãos e/ou pipocas queimadas. Vai para o Passo 5.

Fornada Queimada

O teu turno termina se tens 4 ou mais pipocas totalmente Queimadas. Não marcas quaisquer pontos nesta ronda! Salta o Passo 5 e passa o balde ao próximo jogador

Tudo pronto!

Se estás satisfeito com os dados obtidos podes parar e pontuar a tua fornada.

Continua a Estourar!

Podes repetir os Passos 2-4.

Passo 5 – Pontuação

Usa caneta e papel para registar os teus Pontos de Estouro. Mantém a soma atualizada.



Sem Pontos de Estouro



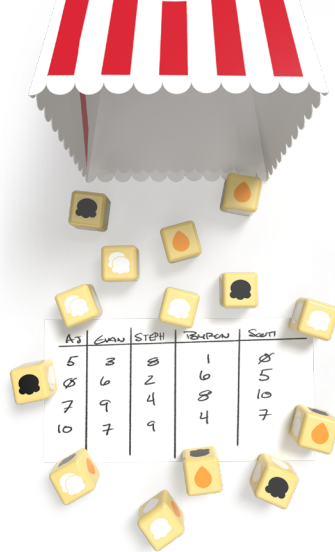
1 Ponto de Estouro



Sem Pontos de Estouro



2 Pontos de Estouro



Az	Grão	STEPH	TEHPON	Scout
5	3	3	1	5
8	6	2	6	5
7	9	4	8	10
10	7	9	4	7

O teu turno terminou. Passa os dados e o balde ao próximo jogador.

Ganhar, Ganhar, Pipoca para jantar



Pontos de Vitória

O jogo termina assim que um jogador alcance 30 ou mais pontos. Termina a ronda em curso, para que todos efetuem o mesmo número de turnos. Vence quem somar mais pontos!

O Estouro Perfeito

Se conseguires estourar **TODOS** os dados num turno, ou seja, todos mostram Estouro ou Estouro Duplo, **GANHAS!** (os jogadores que ainda não tenham jogado nesta ronda têm uma hipótese de igualar o teu Estouro Perfeito).

Tradução portuguesa: Miguel Conceição, para The Geeky Pen

Desempate

Um Estouro Perfeito supera qualquer resultado. Em caso de empate em pontos, ou quando ocorrem vários Estouros Perfeitos, cada jogador empatado lança e pontua 4 dados. Vence quem obtiver mais pontos.

Clarificações

Posso colocar um Estouro simples no balde?

Não, tens de ficar com ele. Apenas os Grãos são colocados de volta no balde.

Posso cancelar uma pipoca queimada anteriormente?

Não, apenas podes usar o duplo estouro para cancelar uma queimada no mesmo lançamento.

	Jogador 1	Jogador 2	Jogador 3	Jogador 4	Jogador 5	Jogador 6
Ronda 1						
Ronda 2						
Ronda 3						
Ronda 4						
Ronda 5						
Ronda 6						
Total:						