

A1 Maumauro

Monstros Veteranos



Grau de susto	~~~~~	67
Grau de feiúra	~~~~~	75
Grau de fedor	~~~~~	38
Peso	~~~~~	111
Inteligência	~~~~~	90
Inscrição na AMONCA	~~~~~	008

A2 Cabeça de Sino

Monstros Veteranos



Grau de susto	~~~~~	85
Grau de feiúra	~~~~~	20
Grau de fedor	~~~~~	45
Peso	~~~~~	077
Inteligência	~~~~~	72
Inscrição na AMONCA	~~~~~	017

A3 Despencado

Monstros Veteranos



Grau de susto	~~~~~	95
Grau de feiúra	~~~~~	79
Grau de fedor	~~~~~	64
Peso	~~~~~	126
Inteligência	~~~~~	57
Inscrição na AMONCA	~~~~~	019

A4 Prestenção

Monstros Veteranos

DESAPARECIDO



Grau de susto	~~~~~	50
Grau de feiúra	~~~~~	33
Grau de fedor	~~~~~	41
Peso	~~~~~	164
Inteligência	~~~~~	92
Inscrição na AMONCA	~~~~~	014

B1 Gulag

Monstros de Casa



Grau de susto	~~~~~	79
Grau de feiúra	~~~~~	76
Grau de fedor	~~~~~	59
Peso	~~~~~	081
Inteligência	~~~~~	73
Inscrição na AMONCA	~~~~~	048

B2 Sustina

Monstros de Casa



Grau de susto	~~~~~	74
Grau de feiúra	~~~~~	69
Grau de fedor	~~~~~	15
Peso	~~~~~	090
Inteligência	~~~~~	81
Inscrição na AMONCA	~~~~~	028

B3 Rangeralda

Monstros de Casa



Grau de susto	~~~~~	65
Grau de feiúra	~~~~~	81
Grau de fedor	~~~~~	58
Peso	~~~~~	079
Inteligência	~~~~~	82
Inscrição na AMONCA	~~~~~	045

B4 Medex

Monstros de Casa



Grau de susto	~~~~~	64
Grau de feiúra	~~~~~	80
Grau de fedor	~~~~~	19
Peso	~~~~~	047
Inteligência	~~~~~	86
Inscrição na AMONCA	~~~~~	111

C1 Ralado

Monstros Fedidos



Grau de susto	~~~~~	87
Grau de feiúra	~~~~~	76
Grau de fedor	~~~~~	94
Peso	~~~~~	006
Inteligência	~~~~~	44
Inscrição na AMONCA	~~~~~	023

AMONCA

AMONCA

AMONCA

AMONCA

AMONCA

AMONCA

AMONCA

AMONCA

AMONCA

C2 Borbulhosa

Monstros Fedidos



Grau de susto	~~~~~	69
Grau de feiúra	~~~~~	89
Grau de fedor	~~~~~	97
Peso	~~~~~	173
Inteligência	~~~~~	53
Inscrição na AMONCA	~~~~~	031

C3 Pumberto

Monstros Fedidos



Grau de susto	~~~~~	70
Grau de feiúra	~~~~~	90
Grau de fedor	~~~~~	96
Peso	~~~~~	008
Inteligência	~~~~~	81
Inscrição na AMONCA	~~~~~	047

C4 Lilixeira

Monstros Fedidos



Grau de susto	~~~~~	91
Grau de feiúra	~~~~~	78
Grau de fedor	~~~~~	95
Peso	~~~~~	080
Inteligência	~~~~~	35
Inscrição na AMONCA	~~~~~	036

D1 @imeupai

Monstros de Lazer



MASTERMON!

Grau de susto	~~~~~	81
Grau de feiúra	~~~~~	51
Grau de fedor	~~~~~	01
Peso	~~~~~	001
Inteligência	~~~~~	96
Inscrição na AMONCA	~~~~~	124

D2 Aracleitor

Monstros de Lazer



Grau de susto	~~~~~	57
Grau de feiúra	~~~~~	67
Grau de fedor	~~~~~	37
Peso	~~~~~	005
Inteligência	~~~~~	99
Inscrição na AMONCA	~~~~~	021

D3 TVicente

Monstros de Lazer



Grau de susto	~~~~~	68
Grau de feiúra	~~~~~	25
Grau de fedor	~~~~~	05
Peso	~~~~~	003
Inteligência	~~~~~	80
Inscrição na AMONCA	~~~~~	062

D4 Piscineldo

Monstros de Lazer



Grau de susto	~~~~~	92
Grau de feiúra	~~~~~	82
Grau de fedor	~~~~~	02
Peso	~~~~~	049
Inteligência	~~~~~	63
Inscrição na AMONCA	~~~~~	077

E1 Nári Grande

Monstros Inativos



Grau de susto	~~~~~	88
Grau de feiúra	~~~~~	70
Grau de fedor	~~~~~	72
Peso	~~~~~	110
Inteligência	~~~~~	69
Inscrição na AMONCA	~~~~~	015

E2 Treme-Treme

Monstros Inativos



Grau de susto	~~~~~	92
Grau de feiúra	~~~~~	61
Grau de fedor	~~~~~	83
Peso	~~~~~	298
Inteligência	~~~~~	35
Inscrição na AMONCA	~~~~~	022

AMONCA

AMONCA

AMONCA

AMONCA

AMONCA

AMONCA

AMONCA

AMONCA

AMONCA

E3

Espinhaço

Monstros Inativos

INATIVO



Grau de susto	63
Grau de feiúra	48
Grau de fedor	43
Peso	071
Inteligência	84
Inscrição na AMONCA	081

E4

Dentalho

Monstros Inativos

INATIVO



Grau de susto	62
Grau de feiúra	38
Grau de fedor	04
Peso	062
Inteligência	88
Inscrição na AMONCA	060

F1

Quequeisso

Monstros Escondidos

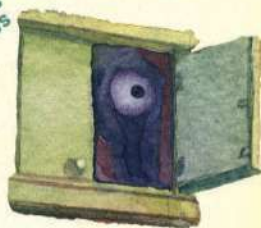


Grau de susto	80
Grau de feiúra	60
Grau de fedor	31
Peso	014
Inteligência	83
Inscrição na AMONCA	125

F2

Zoião

Monstros Escondidos



Grau de susto	84
Grau de feiúra	77
Grau de fedor	63
Peso	099
Inteligência	72
Inscrição na AMONCA	128

F3

Segurapé

Monstros Escondidos



Grau de susto	86
Grau de feiúra	64
Grau de fedor	42
Peso	004
Inteligência	22
Inscrição na AMONCA	131

F4

Zoneta

Monstros Escondidos



Grau de susto	77
Grau de feiúra	52
Grau de fedor	71
Peso	018
Inteligência	68
Inscrição na AMONCA	126

G1

Rangeralda disfarçada

Monstros Disfarçados



Grau de susto	55
Grau de feiúra	02
Grau de fedor	60
Peso	080
Inteligência	85
Inscrição na AMONCA	045

G2

Borbulhosa disfarçada

Monstros Disfarçados



Grau de susto	59
Grau de feiúra	76
Grau de fedor	99
Peso	174
Inteligência	56
Inscrição na AMONCA	031

G3

Ralado disfarçado

Monstros Disfarçados



Grau de susto	77
Grau de feiúra	66
Grau de fedor	96
Peso	007
Inteligência	47
Inscrição na AMONCA	023

AMONCA

AMONCA

AMONCA

AMONCA

AMONCA

AMONCA

AMONCA

AMONCA

AMONCA

G4**Gulag disfarçado****Monstros Disfarçados**

Grau de susto	~~~~~	69
Grau de feiúra	~~~~~	67
Grau de fedor	~~~~~	61
Peso	~~~~~	082
Inteligência	~~~~~	76
Inscrição na AMONCA	~~~~~	048

H1**Sustina colorida****Monstros Coloridos**

Grau de susto	~~~~~	73
Grau de feiúra	~~~~~	70
Grau de fedor	~~~~~	14
Peso	~~~~~	090
Inteligência	~~~~~	80
Inscrição na AMONCA	~~~~~	028

H2**Aracleitor colorido****Monstros Coloridos**

Grau de susto	~~~~~	56
Grau de feiúra	~~~~~	67
Grau de fedor	~~~~~	36
Peso	~~~~~	005
Inteligência	~~~~~	98
Inscrição na AMONCA	~~~~~	021

H3**Despencado colorido****Monstros Coloridos**

Grau de susto	~~~~~	94
Grau de feiúra	~~~~~	69
Grau de fedor	~~~~~	62
Peso	~~~~~	126
Inteligência	~~~~~	56
Inscrição na AMONCA	~~~~~	019

H4**Lilixeira colorida****Monstros Coloridos**

Grau de susto	~~~~~	90
Grau de feiúra	~~~~~	75
Grau de fedor	~~~~~	93
Peso	~~~~~	080
Inteligência	~~~~~	34
Inscrição na AMONCA	~~~~~	036

Monstrunfo da AMONCA**Objetivo do jogo:**

Ganhar todas as cartas.

Jogadores:

De 2 a 8 pessoas.

Preparação:

1. Embaralhe as cartas e as distribua em número igual para cada um dos participantes.
2. Cada participante deve formar um monte e só deve ver a primeira carta da pilha.
3. As cartas possuem informações sobre os monstros: Grau de susto, Grau de feiúra, Grau de fedor, Peso, Inteligência e Inscrição na AMONCA.

(continua)

4. A carta Mastermon (D1) ganha de todas as outras cartas, com exceção da A1, B1, C1, E1, F1, H1.

5. Essas são as informações com as quais os participantes vão jogar.

Jogando:

O primeiro a jogar deve escolher uma das informações de sua carta (como o Peso). É importante escolher uma informação que você julgue ter um valor maior do que o valor dessa mesma informação na carta de seus oponentes.

Exemplo: você escolhe, em voz alta, a informação Peso e mostra sua carta. Em seguida, os demais jogadores mostram as primeiras cartas de sua pilha. Quem tiver o valor mais alto ganha todas as cartas e as coloca embaixo de sua pilha.

O próximo jogador será o que venceu a rodada anterior. Assim prossegue o jogo até que um dos participantes fique com todas as cartas do baralho, vencendo a partida.

Esse é o **Monstruelo: o duelo de monstros**, mimo literário do livro **AMONCA: Associação de monstros caseiros**, de Alex Gomes, ilustrações Estúdio Open the Door

Boa diversão!

BIRUTA

