

**6**

# **JOGOS REUNIDOS**

## **Disney**

**Ludo**

**Jogo do Pato**

**A Escada**

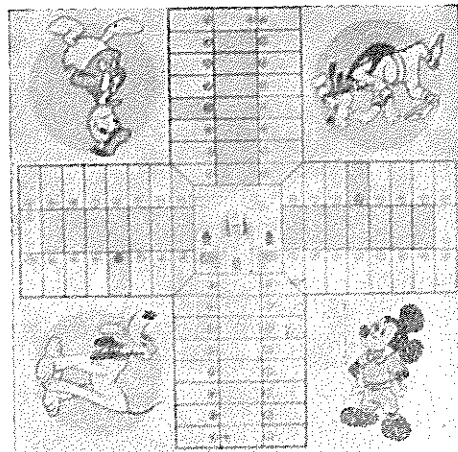
**Corrida Espacial**

**3 Em linha**

**Grande Prémio**



## LUDO



Neste interessante jogo podem participar 2, 3 ou 4 jogadores.

Cada jogador coloca as suas 4 marcas sobre o círculo com os desenhos Walt Disney, correspondente à sua cor.

Tira-se à sorte e, aquele que tirar o número maior com o dado, inicia o jogo, seguindo-se os restantes jogadores pela direita.

O primeiro que, na sua vez de lançar o dado, tirar 6, coloca a sua primeira marca no rectângulo da respectiva cor em frente do seu círculo,

tendo o direito de prosseguir o jogo lançando novamente o dado, e percorrer tantas casas quantas indicar o mesmo. Sempre que tire 6, repete-se o lançamento do dado.

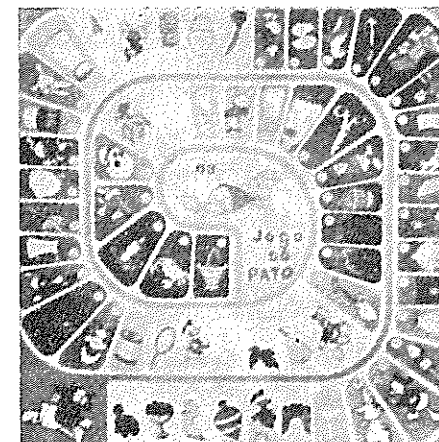
Desde que o jogador tenha algumas marcas fora do jogo e tire 6, pode optar por avançar indiferentemente com qualquer das marcas que tenha em jogo, ou colocar uma, das que tiver fora do jogo, no rectângulo de entrada, podendo desta maneira ter as 4 marcas em movimento.

Dado que qualquer destas marcas caia em casa ocupada por outra de qualquer adversário, esta será eliminada voltando para fora de jogo e aguardando que saia 6 para poder regressar ao mesmo. Sempre que possa, o jogador tem toda a vantagem em eliminar as marcas dos adversários, devendo, portanto, mover a marca que mais lhe convier.

O jogador que primeiro chegar com as 4 marcas ao castelo central, ganha a partida, depois de ter dado um volta completa com as suas 4 marcas e entrar pelo corredor da cor correspondente.

Todo aquele que cair nas casas brancas tem direito de lançar novamente o dado.

## JOGO DO PATO



Podem jogar até 6 jogadores que começarão a jogar conforme previamente se tenha estabelecido.

Cada jogador lançará dois dados na sua vez, dispondo cada um de um peão para marcar a posição do jogo. Nenhum jogador poderá parar em qualquer número onde estejam os patos, de tal modo que se a algum jogador lhe saír um número que o obrigue a cair neles, lançará de novo os dados tantas vezes quantas necessárias para não coincidir com a casa do pato.

Sempre que um jogador seja alcançado por outro na mesma casa, trocará o seu lugar pelo que tinha o seu adversário antes de alcançá-lo.

N.º 6 — O jogador que ocupe este número passará ao número 12.

N.º 19 — Pousada. Quando se cai neste número deixará de jogar duas vezes.

N.º 26 — Quando qualquer jogador ocupar este número e lhe saírem 3 pontos em qualquer dos dados ao voltar a jogar, poderá ocupar o número 53.

N.º 31 — O que tiver a fatalidade de ocupar este número, ficará aí até que outro jogador o venha substituir.

N.º 42 — Labirinto. Ao cair no labirinto o jogador voltará para o número 30.

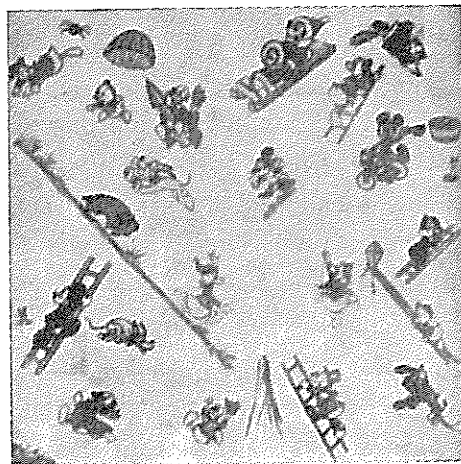
N.º 52 — O que, por azar, caia neste número, ficará prisioneiro 3 vezes.

N.º 58 — O que cair neste número voltará ao n.º 1 e começará de novo.

N.º 63 — O jogador que passe deste número ficará obrigado a retroceder tantos pontos, quantos aqueles que lhe sobraem. Para entrar nesta casa é necessário números exactos, podendo o jogador se o desejar lançar um só dado.

O jogador que chegar primeiro ao número 63 com os pontos exactos é vencedor, e será o primeiro na próxima partida.

## A ESCADA



Podem tomar parte neste jogo até 6 jogadores, seguindo-se as jogadas pela ordem estabelecida previamente.

Antes de iniciar a partida, colocam-se todos os peões fora do tabuleiro de jogo. Cada jogador na sua vez, lança o dado e começa a contar a partir do número 1 no cartão do jogo.

O objectivo do jogo é ser o primeiro a chegar com pontos exactos ao número 120, observando-se as seguintes regras.

No tabuleiro existem diversas casinhas com desenhos que indicam os movimentos que deve fazer o peão de cada jogador ao cair na referida casa. Por exemplo: se no começo um jogador lança o dado e lhe sai 3, sobe então ao número 23 e assim sucessivamente. Pelo contrário, se um jogador cai no número 96, baixa automaticamente ao número 30, e na sua próxima vez seguirá subindo segundo a sorte do dado.

Quando um jogador tem de saltar de uma casinha para outra segundo o desenho e a casa de chegada está ocupada por outro jogador, perde a oportunidade de subir, e também a de descer se a casa onde vai parar se encontrar já ocupada.

Para entrar no número 120, que é a meta, é necessário chegar com pontos exactos. Os pontos excedentes contar-se-ão para trás. Se devido a isso o peão vai parar a uma casa com desenho descendente, seguir-se-á a norma já citada. Por exemplo o jogador está situado no número 118, e o dado acusa 5, o que equivale a retroceder 3 pontos, em vista disto deve colocar-se no número 117, mas como nesta casa se indica, deve baixar até ao número 94.

Para desfazer qualquer dúvida indicam-se os movimentos dos peões indicados pelos desenhos.

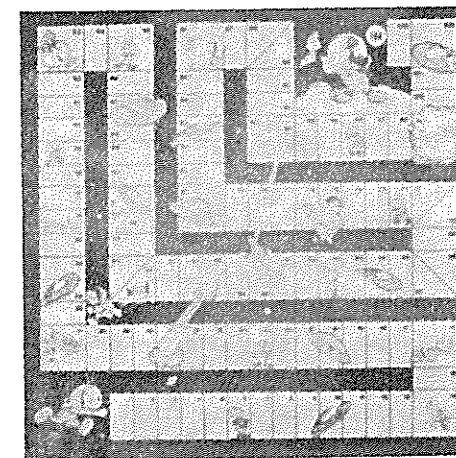
## ESCADAS ASCENDENTES

Quando o jogador cai no número	3	sobe ao número	23
	9		32
	25		51
	33		92
	36		58
	59		61
	68		76
	88		106

## ESCADAS DESCENDENTES

Quando o jogador cai no número	31	desce ao número	1
	35		12
	46		28
	57		40
	80		66
	84		48
	96		30
	111		85
	112		103
	117		94
	119		97

## CORRIDA ESPACIAL



Podem participar até um total de 6 jogadores, cada um fica com um peão de cor distinta e coloca-o no espaço anterior à casa n.º 1. Inicia o jogo o jogador que conseguir tirar maior número de pontos com o dado. O objectivo do jogo é ser o primeiro a chegar à Lua (Casa n.º 104).

Depois do primeiro jogador lançar o dado, seguir-se-á o da sua direita e assim sucessivamente, restando-se todos pelas seguintes regras:

Casas n.ºs 6, 39 e 72. Voltam a jogar.

As naves verdes, permitem avançar até à nave verde imediata.  
As naves vermelhas, obrigam a retroceder até à nave vermelha imediatamente atrás.

Casa n.º 14 — Perdido no espaço. Esperar até que passe o último peão em jogo.

Casa n.º 16 — Uma vez sem jogar.

Casas n.ºs 23, 36, 45, 63 e 96 — Lançar o dado de novo e retroceder tantas casas quantas o dado indique.

Casa n.º 27 — Avançar para a casa 58.

Casa n.º 31 — Estação espacial. Se um peão cai aqui, continua o jogo na vez seguinte.

Casa n.º 43 — Infracção ao tráfico espacial. Colocar o peão na casa imediatamente atrás ao último peão em jogo. No caso de o infractor seja o último peão em jogo, esta regra não conta.

Casa n.º 55 — Acidente. Retroceder o peão até à estação espacial.

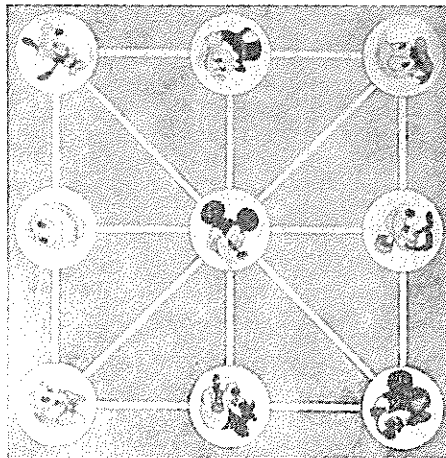
Casa n.º 75 — Acidente. Retroceder o peão até à estação espacial.

Casa n.º 86 — O peão que cai nesta casa, deve esperar até que outro caia na mesma casa e o resgate. Quando isto sucede, o segundo peão fica preso e deve esperar até que outro jogador caia também nesta casa.

Casa n.º 93 — Retroceder até à casa 59.

Casa n.º 99 — Explosão na nave. Volta a começar.

### 3 EM LINHA



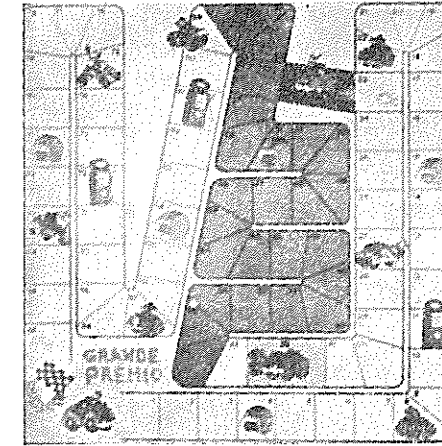
Dois jogadores tomam parte neste jogo, cada um fica com 3 peões da mesma cor.

Sorteada a vez de sair, o primeiro jogador coloca o seu peão no centro do tabuleiro de jogo. Alternadamente vão colocando os restantes peões. O objectivo do jogo é dispor em linha recta (vertical ou horizontal) os três peões. O que saiu em primeiro lugar poderá colocá-los também em diagonal.

As jogadas são sorteadas. Ao avançar, deve mover-se um peão até à casa livre mais próxima a ela unida.

Vence o que conseguiu colocar os seus três peões em linha recta. Daí, a importância que se tem em destruir o jogo do adversário, ao mesmo tempo que fazemos o nosso.

## GRANDE PRÉMIO



Podem participar neste jogo 2 a 4 jogadores. Cada jogador fica com 3 peões da mesma cor, os quais formam a sua equipa e coloca-os no espaço anterior à casa n.º 1. Uma vez sorteada a ordem de saída o primeiro jogador lança o dado 3 vezes consecutivas, movimentando de cada vez, um peão diferente da sua equipa.

Os outros jogadores procedem da mesma forma. Ganha o jogador que conseguir passar primeiro os 3 peões pela meta.

No seguimento do jogo, na primeira vez que se lance o dado, deve-se mover o peão que nesse momento está mais adiantado, na segunda vez o segundo peão e assim sucessivamente.

Se há 3 peões na mesma casa, aqueles que os perseguem encontram a pista ocupada e não podem avançar (apesar de ser um peão da mesma cor dos que bloqueiam a pista). Unicamente pode haver 3 peões nas casas n.º 32 (Box) e n.º 27.

Para entrar na meta não é necessário pontos exactos.

Desde a casa 34 à 58, os peões reduzem a velocidade a metade, avançando segundo a pontuação que marque o dado. Se for número par, move-se o peão pela metade dos pontos saídos no dado. Se for ímpar não se move. (Exemplo: se sai um quatro, avança dois espaços; se sai um cinco fica o peão onde está).

Desde as casas 59 a 68, os peões aceleram e avançam o dobro do que marque o dado. (Exemplo: se sai um três, avançam-se 6 casas.

As casas 4, 15, 52, 64, 81, permitem ao jogador lançar outra vez e avançar o peão que aí caír.

Nas casas 8, 22 e 67, são furos. O jogador lança outra vez os dados e retrocede o peão que caír aí, tantos pontos quantos os que marque o dado.

Nas casas 11, 61 e 72 o peão pára para meter gasolina e espera uma vez, sem jogar.

Na casa 23, encontra-se um atalho e avança-se até à casa 55.

Na casa 27, o carro avaria-se. Deve permanecer imóvel até que ultrapassem todos os peões que estão para trás.

Na casa 59, o carro faz uma curva com velocidade excessiva e sai da pista. Deve ir aos Boxes, casa n.º 32.

O carro perde uma roda na casa 75; o peão que chegar a esta casa deve retroceder até às Boxes.

O peão que cair na casa 83, deve recomeçar desde a linha de saída.