

A JOANINHA

- De 6 a 11 anos
- Para 2 a 6 jogadores
- Contém: um tabuleiro de jogo, 6 peões de cores distintas e um dado

Desde os primeiros dias da Primavera, quando, desafiando a neve, o heléboro abre os seus botões, a nossa joaninha deixa o seu abrigo de Inverno e vai visitando flor após flor à medida que se vão abrindo. Por vezes tem sorte na sua viagem, outras vezes não é tão feliz. Há ocasiões que avança rapidamente, em outras tem que retroceder. Mas a joaninha tem boa sorte e no final alcança o seu objectivo.

REGRAS DO JOGO

Cada jogador recebe um peão. Todos eles se colocam na primeira casinha e os jogadores lançam o dado um de cada vez. Quando se alcançar uma casinha vermelha ou uma casinha azul, há que ler o que sucederá. Por exemplo, na casinha 16 indica-se: voltar a lançar o dado 3 vezes. Se a joaninha, a primeira ou a segunda vez, chega a uma casinha vermelha ou azul, antes de voltar a jogar deve cumprir as indicações correspondentes àquela casinha. Só uma vez cumpridas poderá voltar a tirar pela segunda ou terceira vez. Se a joaninha chega a uma casinha já ocupada, coloca-se ao lado da sua companheira. O vencedor é aquele que chega primeiro ao novo abrigo de Inverno (casinha 75).

CASINHAS ESPECIAIS (que têm o número de cor vermelho ou azul)

- 2 — O **heléboro** aparece entre a neve. A joaninha tem frio nas patas e lança-se a voar. Voltar a lançar o dado.
- 6 — A joaninha descobre as primeiras **primaveras** e tenta contar as suas flores. Engana-se e prefere voltar a começar desde o princípio. Regressar à casinha 1.
- 8 — Sob o nível da água. A joaninha encontra-se em perigo sobre esta folha. Começa o voo até ao **acroclineum**, casinha 13.
- 15 — Os **amores-perfeitos** mostram abertamente as suas ideias. A joaninha não poderá deixá-los senão tira um 1 ou um 2 ao voltar a lançar o dado.
- 16 — Refresca-se com uma gota de orvalho que tinha ficado no **crocus**. Reconfortada, começa o voo. Lançar o dado 3 vezes.
- 18 — A joaninha faz uma grande sesta no cálice da **tulipa**. Não poderá avançar sem que outra joaninha caia na mesma casinha ou quando todas as outras a tenham ultrapassado. Se já é a última, está três vezes sem jogar.
- 24 — Os passarinhos esfomeados descobrem facilmente a joaninha sobre as flores amarelas do **dente de leão**. Decide refugiar-se no cálice da tulipa. Avança até à casinha 33.
- 26 — A joaninha pergunta à **hepática**: és tu aquela flor de perfume suave? E a hepática responde: não, tu referes-te à violeta. Retroceder à casinha 19.
- 28 — A joaninha escolheu o **junquillo** como abrigo nocturno. Descansa e na manhã seguinte recomeça o voo e avança o dobro das casas indicadas no número obtido pelo dado.
- 31 — O **miosoti**. A joaninha recorda que se esqueceu de felicitar a **margarida** pelo seu aniversário. Retroceder até à casinha 23.
- 34 — Um menino, colhe um **dente de leão** e sopra tão forte que a joaninha sai voando. Voltar a tirar três vezes o dado.

- 36 — A **dedaleira** é venenosa. A joaninha não quer pousar sobre ela e prefere retroceder o dobro do número de casinhas obtido ao lançar o dado de novo.
- 37 — A **genciana** é uma flor protegida. A joaninha vigia que ninguém a corte, e em recompensa, pode voar até às **chagas**. Avançar até à casinha 48.
- 42 — Balançando-se sobre a **campânula** a joaninha tem vertigens e cai de costas. Tem que esperar até que todas as outras joaninhas a passem, ou então que uma delas pare nesta casinha. Se a joaninha é a última, só poderá recomeçar a marcha se lhe sair um 1 ou um 6 ao lançar o dado uma vez.
- 43 — A joaninha aquece-se ao sol sobre um **mal-me-quer**. Depois recomeça o voo procurando os **suspiros** que se escondem no meio da erva alta da pradaria. Avança até à casinha 50.
- 46 — Sobre a **rosa** há dois bonitos pulgões. A joaninha sacia o seu apetite e não pode deixar a flor a não ser que tire um 2, um 4 ou um 6, ao lançar o dado de novo.
- 51 — A lagarta conta as pintas que tem a joaninha; como tem sete pode avançar 7 casinhas até aos **cosmos**.
- 53 — A **papoila**. À joaninha agrada-lhe as plantas de cor vermelha e retrocede para visitar as chagas. Retroceder para a casinha 48.
- 54 — A joaninha faz uma curta visita ao **trevo**. Deseja avançar. Lançar o dado de novo.
- 56 — Durante muito tempo a joaninha tem procurado as **fidalguinhas** entre os espessos cereais, e não poderá deixá-las se não tirar um 1, um 3 ou um 5, ao lançar o dado de novo.
- 58 — Os **cosmos** estão já ocupados por uma abelha. A joaninha recomeça o voo. Lançar de novo o dado.
- 59 — Passou um caracol. As patas da joaninha afundam-se. Tem que esperar a próxima chuva. Duas vezes sem jogar.
- 60 — A joaninha mordeu um **amanita**-cogumelo muito venenoso e encontra-se muito mal. Tem que abandonar a partida.
- 63 — **Dália**. Que flores são aquelas que crescem no outro lado do jardim? Dálias? Curiosa, a joaninha voa até ali e ri-se de si mesma. São **sécias**. Adiantar até à casinha 66.
- 65 — Choveu todo o dia. A joaninha procura um refúgio bem seco e passa a noite dentro desta concha. Não poderá sair dela até que lhe saia um 6 ao lançar o dado de novo.
- 67 — A joaninha pergunta ao **cogumelo** se conhece um bom abrigo de Inverno. Este indica-lhe o caminho. Voltar a lançar o dado.
- 68 — Nas folhas espinhosas do **cardo** a joaninha feriu-se nas patas. Poderiam ajudar-lhe as **bocas de lobo**? Retroceder até à casinha 57.
- 70 — Admirada, a joaninha examina os **cólquicos**. Como eram os crocus? Voltar à casinha 16.
- 73 — Inclinada sobre a **rosa do Natal**, a joaninha descobre o melhor abrigo de Inverno. Alegra-se, porque se tira um 6; acaba o seu caminho e alcança a meta.
- 75 — Aquele que alcança primeiro esta casinha com um número exacto de pontos na jogada, é o vencedor e coloca-se no melhor lugar para passar o Inverno.



"MAJORA"

A GRANDE MARCA PORTUGUESA