



ASSALTO

- Para 2 jogadores
- De 6 ou + anos
- Contém: 1 tabuleiro de jogo e 26 marcas.

PREPARAÇÃO:

Um dos jogadores será o defensor e jogará com as 2 marcas da mesma cor que colocará em dois dos nove círculos vermelhos.

O outro jogador será o atacante e jogará com as 24 marcas que colocará nos vinte e quatro círculos amarelos.

OBJECTIVO DO JOGO:

O defensor ganhará o jogo se conseguir eliminar todas as marcas do atacante ou impedir que este ocupe por completo os nove círculos vermelhos.

Ganhará o atacante se conseguir ocupar os nove círculos vermelhos ou eliminar as 2 marcas do defensor.

O jogo será considerado empatado quando entre 1 dos nove ocupantes das casas vermelhas se encontrar um defensor.

COMO JOGAR:

As marcas do atacante avançam de uma a outra casa somente pelos percursos amarelos, direitos ou oblíquos, nunca podendo re-

ASSALTO

- Para 2 jogadores
- De 6 ou + anos
- Contém : 1 tabuleiro de jogo e 26 marcas.



cuar.

As marcas do defensor movem-se livremente pelos percursos vermelhos ou amarelos, avançando ou recuando e eliminando as marcas do atacante que se encontrem à sua frente com um círculo livre a seguir, o qual será ocupado pelo defensor. Desde que haja mais do que uma marca atacante nestas condições, vão-se eliminando, quer seja em percurso recto, em ângulo ou em ziguezague.

IMPORTANTE:

Quando o defensor não eliminar uma marca do assaltante em perigo, este tem o direito de a eliminar, colocando-a fora de jogo.

COMO JOGAR:

As marcas do atacante avançam de uma a outra casa somente pelos percursos amarelos, direitos ou oblíquos, nunca podendo re-