

# JOGOS SEM FRONTEIRAS



## **Conteúdo do Jogo**

- Tabuleiro em cartão com 6 jogos diferentes
- Quadro de pontuação das equipas
- Quadro para classificação dos jogos e o respectivo calendário para estes
- 15 bandidos para o jogo FIL ROUGE
- 12 jarros para o jogo das PRENDAS
- 12 balas e 12 aves para o jogo da CAÇA
- 12 discos para o jogo da DANÇA
- 6 jokers
- 6 cartões numerados com os nomes dos países para o jogo da CORRIDA
- 6 cartões numerados de 1 a 6 para a classificação das equipas
- 1 dado
- 6 peões de cores distintas
- 20 marcadores
- 18 pilares marcadores

## **Escolha do País a representar**

Na parte inferior do jogo da CHAVE estão representados por iniciais os 6 países participantes. Para se escolher o país, cada concorrente lança o dado e conforme o número que este assinala coloca o peão no número e cor correspondente.

Exemplo:

Lança o dado e sai 3. Coloca o peão vermelho na casa assinalada com o número 3 que representa a Bélgica.

Quando sair um número cuja casa já esteja ocupada, passa-se o dado a outro jogador e assim sucessivamente até que todos tenham representação.

Depois desta operação são distribuídos os Jokers que lhes correspondem.

Os lugares obtidos serão aqueles com que iniciarão o jogo da CHAVE.

## Ordem dos Jogos

(Ver Calendário de Jogos para 6 ou 4 equipas)

1 — FIL ROUGE . . . . .	Joga PORTUGAL
2 — FIL ROUGE . . . . .	Joga a ITÁLIA
3 — CHAVE . . . . .	Todas as equipas
4 — FIL ROUGE . . . . .	Joga a 3. <sup>a</sup> equipa
5 — PRENDAS . . . . .	Todas as equipas
6 — FIL ROUGE . . . . .	Joga a 4. <sup>a</sup> equipa
7 — CAÇA . . . . .	Todas as equipas
8 — FIL ROUGE . . . . .	Joga a 5. <sup>a</sup> equipa
9 — DANÇA . . . . .	Todas as equipas
10 — FIL ROUGE . . . . .	Joga a 6. <sup>a</sup> e última equipa
11 — CORRIDA . . . . .	Todas as equipas

## Explicação dos 6 diferentes jogos

**FIL ROUGE** (O Príncipe tem que salvar a Princesa)

Neste jogo há 15 bandidos que impedem o Príncipe de chegar ao Castelo com o n.º 8, onde está prisioneira a Princesa. A equipa que joga (a da esquerda no calendário) tenta chegar ao Castelo. Cada vez que lança o dado elimina um bandido, colocando o peão nas casas (assinaladas de 1 a 8) de número igual ao que saiu e passa um bandido da posição de A para B, isto quer dizer que um bandido foi derrubado. Depois joga a equipa que ataca lançando também o dado; o número que sair faz o peão recuar igual número de casas. Quando o Príncipe chegar ao castelo (8) acaba o jogo, sendo libertada a Princesa. Quem conseguir derrubar menos bandidos, será esse o primeiro e assim sucessivamente. De seguida coloca um marcador no quadro de classificação na linha do país que representa o número de bandidos derrubados. Quem não conseguir chegar ao castelo (8), essa ou essas equipas marcam no quadro da classificação 15 bandidos derrubados e no sector «Castelos Ganhos» o número correspondente onde o seu peão terminou o jogo, para no caso de empate com equipas que tenham os mesmos 15 bandidos derrubados encontrarem a classificação final. No calendário, as equipas da esquerda jogam e as da direita atacam.

## **CHAVE** (Os Príncipes têm que encontrar a chave do castelo)

Os 5 primeiros jogadores, com 5 marcadores, marcam 5 números diferentes na parte central do jogo. Depois de colocados os peões nas casas de partida, o primeiro começa a jogar, no sentido da esquerda para a direita. Se cair na casa vermelha, não joga uma vez; na azul joga novamente; se um peão cair numa casa ocupada passa para a casa seguinte (se essa casa for uma das vermelhas ou azuis, tem que respeitar as regras destas). Quando uma equipa tiver dado uma volta e atingir a sua casa de cor junto ao círculo central, onde estão os marcadores, espera até jogar novamente, se na próxima jogada sair um número que tenha um marcador, esta equipa fica apurada para a eliminatória seguinte. A equipa que não conseguir ao lançar o dado o número assinalado por um dos marcadores fica eliminada. Conforme se vão processando as eliminatórias as primeiras equipas a serem eliminadas, são as que ocupam os últimos lugares. Fazem-se eliminatórias até ficar uma só equipa, sendo esta a primeira. Em cada eliminatória há sempre um marcador a menos que o número de equipas em jogo. Quem coloca os marcadores são sempre as primeiras equipas a jogar.

## **PRENDAS** (O Príncipe leva prendas de casamento à Princesa)

Neste jogo a equipa que ataca coloca o seu peão numa das casas ímpares 1-3-5. A equipa que joga coloca também o seu peão numa das casas pares 2-4-6. Colocados os 12 jarros em A, inicia-se o jogo. O jogador lança o dado. Se sair par coloca um jarro em B; se sair o número par que está marcado, então coloca 2 jarros nessa jogada, procedendo de igual modo para os números ímpares. Neste jogo têm valor os jarros que não forem partidos, por isso quem tiver mais jarros intactos será a equipa que ocupa o primeiro lugar e assim sucessivamente.

## **CAÇA** (O Príncipe caça para a Boda)

Aqui a equipa que ataca, tem que colocar marcadores em 3 dos 6 números que correspondem às aves. O jogador que joga tem 12 balas para 12 aves, cada vez que lança o dado é um tiro dado, passando de A para B uma

bala. Se sair nos números em que tem marcadores, abate uma ave, passando de A para B uma ave, ao fim dos 12 tiros quem tiver, caçado mais aves obtém os primeiros lugares.

### **DANÇA** (O Príncipe mostra as suas qualidades de dançarino)

Aqui o Príncipe tem 12 discos para dançar, durante o casamento, cada vez que dá uma volta é um disco dançado. Mas há uns convidados brincalhões que o tentam impedir, é a equipa adversária, para tal, vai colocando numa casa vermelha um marcador que impeça a dança. Se o Príncipe ao jogar cair nessa casa acaba-se o jogo. Cada vez que consiga passar o obstáculo, passa de 1 para 2, um disco. Logo que passe as casas vermelhas a equipa adversária pode mudar a posição do marcador. Quando uma equipa conseguir passar 6 discos, amarelos ou vermelhos, vai passar para a segunda série de discos. Aqui a equipa adversária coloca em vez de 1 marcador 2, mas não pode mudar mais a posição destes. Quem conseguir maior número de discos ocupa o primeiro lugar. Nem que uma equipa à primeira volta fique eliminada tem direito sempre a um disco.

### **CORRIDA** (O Príncipe tenta ganhar o cavalo para a viagem de núpcias)

Neste jogo a equipa que vai em último lugar, lança o dado, o número que sair corresponde a um dos 6 cartões numerados de 1 a 6 com os nomes dos países, para este jogo. Coloca-se o cartão sorteado no rectângulo do jogo. Conforme a ordem das equipas, estas começam a jogar e passam pelos caminhos que quiserem. Se caírem nas casas azuis, jogam novamente; nas vermelhas, duas vezes sem jogar; nas amarelas, tem direito a um ponto extra; nas castanhas, espera pela equipa mais próxima. Os lugares obtidos são dados pela ordem de chegada das equipas. Quando uma equipa cair numa casa ocupada por outra equipa, passa para a casa seguinte, se essa casa for colorida respeita as regras dessa. No caso de só participarem 4 países a ordem de saída é dada de igual modo pelos referidos cartões numerados não prestando atenção aos países excluídos (França e Alemanha).

## NOTA:

Cada equipa pode apresentar os seus jokers num dos 5 jogos que achar conveniente excepto no FIL ROUGE, sendo a pontuação desse jogo a dobrar. A apresentação do joker terá que ser feita sempre no início de cada jogo.

## Pontuação dos Jogos

Quando aparecerem equipas empatadas, essas pontuam com o mesmo número de pontos, mas conforme o número de equipas empatadas a equipa a seguir a essa, ocupará uma posição, com um intervalo igual ao número de equipas empatadas menos 1. Exemplos:

### 1.º Exemplo

1.º.	Portugal . . . . .	6 pontos
2.º.	Bélgica — Suíça — Alemanha . . . . .	5 »
3.º.	. . . . .	
4.º.	. . . . .	
5.º.	França . . . . .	2 pontos
6.º.	Itália . . . . .	1 ponto

### 2.º Exemplo

1.º.	Bélgica — Suíça . . . . .	6 pontos
2.º.	. . . . .	
3.º.	Alemanha — Itália . . . . .	4 »
4.º.	. . . . .	
5.º.	França . . . . .	2 pontos
6.º.	Portugal . . . . .	1 ponto

No Quadro Geral de Pontuação há números de 0 a 9 (unidades), assim como casas com números 10-20-30-40 (dezenas). Se quiser mar-

car 6, coloca um pilar-marcador, por baixo do 6, se quiser marcar agora 26, só tem que pôr outro pilar-marcador na casa que está assinalada com o n.º 20. Há ainda cartões pequenos de 1 a 6 para marcar os lugares dos países, estes são móveis e podem movimentar-se sempre que a pontuação de um país modifique. A que levar maior pontuação coloca-se o número 1 e assim sucessivamente, conforme a ordem decrescente da pontuação.

