



# Prémio da Montanha

- De 2 a 6 jogadores.
- A partir dos 6 anos
- Contém: um tabuleiro de jogo, 6 marcas, 60 cartas de movimento e 2 dados.

## DESENVOLVIMENTO DO JOGO

Baralham-se as 60 cartas e distribuem-se, uma a uma, num total de seis para cada jogador.

Colocam-se as restantes, com a face para baixo, no local do tabuleiro preparado para o efeito.

Sorteia-se a ordem de partida.

O primeiro jogador retira a carta de cima do baralho, junta-a às 6 que possui, escolhe a que pretende jogar e coloca-a, de face para cima no local do tabuleiro apropriado. Avança então a sua marca de tantas casas quanto o número indicado na carta jogada.

O segundo jogador procede da mesma forma e, assim sucessivamente.

Note-se, portanto, que cada jogador após jogar, continua com 6 cartas na mão.

Vence o jogador cuja marca transpuser, em primeiro lugar a linha de chegada. Contudo, quando duas ou mais marcas transpuserem a linha de meta dentro da mesma jogada, a vitória pertencerá aquela que atingir a casa mais afastada da meta. Esta regra serve, naturalmente, para apurar também os lugares imediatos.

## LIMITAÇÕES E BÓNUS

As marcas podem ser deslocadas para a frente, em linha recta ou em diagonal, contudo, só podem ser deslocadas do número de casas indicado na carta jogada desde que o caminho esteja livre. Três piões lado a lado (ou dois, na ponte) fazem barreira, impedindo, pois a passagem. Neste caso, o pião a jogar poderá, quando muito, ocupar uma das casas imediatamente atrás.

Quando um pião atingir ou ultrapassar a casa 75, cessa para o jogador correspondente a tiragem de cartas. A partir dessa altura, deverá utilizar, exclusivamente, as cartas que possui na mão para jogar. Cada jogador terá, assim, todo o interesse em reservar para a ponta final, cartas que lhe permitam atingir a meta e, se possível, em primeiro lugar.

Quando, em qualquer momento do jogo se esgotarem as cartas do baralho, um dos jogadores tomará as cartas jogadas até então, baralha-as e coloca-as de face para baixo, no local apropriado.

Quando um concorrente seguir à frente isolado, isto é, sem nenhum outro ao seu lado, tem direito a um bônus. Pode tirar uma outra carta do baralho, devendo contudo rejeitar a carta que menos lhe interesse. Depois fará a tiragem normal e jogará. Repare-se, pois, que **nunca** ficará com mais de 6 cartas na mão.

Quando um concorrente seguir imediatamente atrás de outro tem direito ao bônus de meio-fundo. Assim, na sua vez de jogar acrescentará uma casa ao número de casas determinado pela carta utilizada.

O direito a estes bônus cessa quando a casa 75 for atingida ou ultrapassada.

Quando um concorrente atingir uma casa de sorte ou azar (casas com número sobre amarelo — 13, 27, 42, etc.) lança os dois dados e cumpre o resultado da tabela seguinte:

12	Tira uma carta e avança 3 casas *
11	Avança 5 casas
10	Avança 3 casas
9	Avança 1 casa
8	Avança 2 casas se for em último
7	Boa viagem
6	Atrasa 2 casas
5	Atrasa 4 casas
4	Desfalecimento. Na próxima jogada anda, no máximo, 2 casas.
3	Furo. Perde uma jogada
2	Queda. Perde 2 jogadas

\* rejeitando a que menos lhe interessa.

**AUTOR: Franquelim Ferreira**