



tintin

E A VOLTA AO MUNDO

JOGO DE SOCIEDADE PARA 2 A 5 JOGADORES

CÍRCULO DE LEITORES

REGRAS DO JOGO

Finalidade do Jogo

Percorrer o mais rapidamente possível o circuito EUROPA - OCEÂNIA E VOLTA, trazendo o Tesouro de Rackham, é o objectivo deste jogo. Podem participar 2, 3, 4 ou 5 jogadores.

Composição e preparação do Jogo

O Jogo compreende:

- Um plano com 5 pistas divididas por CONTINENTES. Os espaços onde estão referidos os nomes dos CONTINENTES valem como casas normais, mas comuns. A EUROPA é a casa de PARTIDA e de CHEGADA.
- 35 cartas com duas indicações cada uma. Ao iniciar o jogo distribuem-se 3 cartas a cada jogador. As cartas que sobram colocam-se num MONTE.
- 5 peões de cores diferentes e respectivas bases, que servem para marcar o avanço na pista. Cada jogador utiliza um peão.
- 4 garrafas de RUM VELHO, 8 OSSOS AZUIS, 8 OSSOS VERMELHOS e 8 OSSOS AMARELOS, que são os obstáculos a colocar durante o jogo sobre as pistas, ao gosto dos jogadores.
- 5 VISTOS e 1 TESOURO. O primeiro jogador a chegar à OCEÂNIA traz o TESOURO e um VISTO. Os outros jogadores, tendo chegado à OCEÂNIA, trazem um VISTO cada um.

Início do Jogo. Avanço dos Peões

O primeiro jogador atira uma carta para a mesa, com as figuras voltadas para cima, tirando de seguida uma nova carta do MONTE (deve ter sempre 3 cartas em seu poder). Se, por exemplo, a carta jogada para a mesa é CAPITÃO 4 - OSSO AMARELO, o jogador anuncia a parte da carta que escolheu:

- Se for CAPITÃO 4 — avança o seu peão 4 casas, partindo da casa EUROPA na pista à sua escolha.
- Se for OSSO AMARELO — coloca um OSSO AMARELO numa casa livre à sua escolha, de preferência à frente de um peão adversário (neste caso o seu peão não se mexe).

Em seguida, um por um, cada jogador atira uma carta e levanta outra do MONTE, jogando como se indica anteriormente e mais adiante.

Os peões só podem ocupar casas livres, sem OSSOS ou RUM VELHO. Podem, no entanto, ultrapassar os peões adversários.

Utilização das Cartas

Uma carta jogada permite ao jogador optar por:

- Avançar ou recuar o seu peão o número de casas indicado na carta;
- Colocar um obstáculo (OSSO ou RUM VELHO);
- Retirar um obstáculo (somente OSSOS, o RUM VELHO não pode ser levantado).

Em cada jogada, portanto, **só é utilizada uma metade da carta.**

Para o peão avançar ou recuar sobre uma pista é indispensável que as casas a transpor estejam livres (salvo se é jogada a carta TINTIN, como se explica mais à frente).

- Se é jogado DUPONT 1 — avança ou recua 1 casa.
- Se é jogado DUPOND 2 — avança ou recua 2 casas.
- Se é jogado TOURNESOL 3 — avança ou recua 3 casas.
- Se é jogado CAPITÃO 4 — avança ou recua 4 casas.
- Se é jogado TINTIN 6 — avança ou recua 6 casas.
Esta carta é a única que permite a passagem do peão sobre os OSSOS, sem ter de os retirar.
- Se é jogado OSSO Vermelho — Coloca um OSSO da cor indicada numa casa livre à sua escolha para embarçar um adversário.
Amarelo
Azul
- Se é jogado MILOU — Retira um OSSO da mesma cor da cadela e de onde mais lhe convier.
Vermelha
Amarela
Azul
- Se é jogado RUM VELHO — Coloca uma garrafa numa casa livre à sua escolha. O RUM VELHO não pode ser retirado ou ultrapassado. É um obstáculo intransponível. Se um adversário colocar um RUM VELHO no seu caminho, o jogador deve voltar atrás, até ao CONTINENTE mais próximo.

Importante: — Nenhum OSSO ou RUM VELHO pode ser colocado sobre as casas dos CONTINENTES. Também não é permitido bloquear um peão entre dois RUM VELHO.

Os Continentes. As Pistas

Um CONTINENTE vale como outra casa qualquer, com a vantagem de dar acesso a todas as pistas. Não é permitido colocar obstáculos nas casas dos CONTINENTES. No início do jogo, ou à saída de um CONTINENTE, o jogador pode escolher a pista que mais lhe convém. Pode também voltar atrás até ao CONTINENTE mais próximo para escolher e partir de novo para uma pista menos obstruída por OSSOS ou RUM VELHO.

Monte de Cartas jogadas

Logo que todas as cartas estejam jogadas é necessário baralhá-las e formar novo MONTE.

Oceânia. Vistos. Tesouro

Cada jogador que chegue à OCEÂNIA recebe um VISTO, testemunhando a sua passagem por ali. O primeiro jogador a chegar lá recebe também o TESOURO de Rackham antes de partir para a EUROPA. Se um outro jogador, porém, o ultrapassar no percurso de regresso, toma por sua vez posse do Tesouro, até que um outro o ultrapasse e lhe tire também o Tesouro. O Tesouro pode, assim, pertencer sucessivamente a vários jogadores antes de ser o troféu do vencedor.

Vencedor

O vencedor é o jogador que percorrer o circuito EUROPA - OCEÂNIA E VOLTA À EUROPA em primeiro lugar. Para terminar na Europa é preciso jogar uma carta com o número de pontos pelo menos igual ao número de casas que faltam para a transpor. O primeiro a chegar deve mostrar o seu VISTO de passagem pela OCEÂNIA, ficando definitivamente possuidor do TESOURO de Rackham.

Design e orientação gráfica de José Antunes
© Copyright PUBLICA/HERGÉ/1982
Edição n.º 5001
CÍRCULO DE LEITORES, LDA.
Rua Eng.º Paulo de Barros, 22 - 1599 Lisboa Codex
Execução gráfica: Filográfica, Lda.