

ILHA DOS DINOSSAUROS

O T-REX dominou a ilha! Será que vocês conseguem vencê-lo?

Idade: a partir de 5 anos

REGRAS

Participantes: de 2 a 4

INTRODUÇÃO

A Era dos Dinossauros foi uma época de muitos conflitos e disputas territoriais! Neste jogo vocês estarão no papel de Velociraptors que desejam derrotar o Tiranossauro Rex que vem comendo todo o alimento existente na ilha! Apenas aquele que conseguir derrotar o grande T-Rex será chamado de o Rei da Ilha dos Dinossauros.

COMPONENTES

- 1 tabuleiro
- 1 T-Rex cartonado (anexo ao tabuleiro)
- 4 peões cartonados
- 4 suportes para peão cartonado
- 1 dado
- 51 fichas de vida

OBJETIVO

Ser o primeiro jogador a alcançar a última casa do tabuleiro.

PREPARAÇÃO

Cada jogador deverá pegar 7 fichas de vida e escolher um suporte colorido para colocar seu Velociraptor e posicioná-lo na casa **início** de sua respectiva cor.

O jogador mais novo inicia o jogo, que segue no sentido horário. Também pode-se lançar o dado para sortear quem será o primeiro a jogar.

COMO JOGAR

Na sua vez de jogar, lance o dado e ande com o seu peão o número de casas indicado, sempre seguindo o caminho mostrado pelas setas. Se você cair em uma casa especial, deve seguir a instrução contida na casa (veja em **CASAS ESPECIAIS**, mais adiante). Em seguida, passe a vez para o jogador à sua esquerda.

Caso o resultado do dado seja a **T-Rex**, gire-o no centro do tabuleiro, meia volta no sentido



horário, até a outra casa de descanso.

Cada um dos jogadores tentará completar o percurso da cor de seu peão. O percurso se divide em dois trechos.

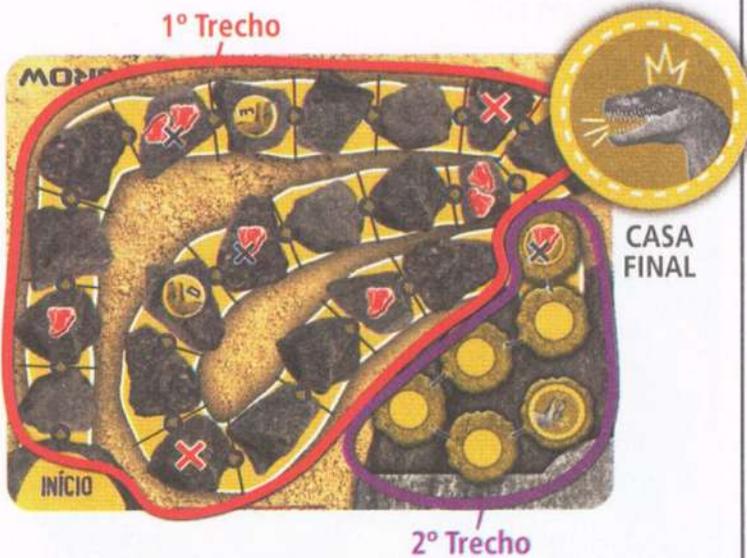
PERCURSO

1º Trecho

No caminho até o **Território do T-Rex**, os Velociraptors terão que passar por obstáculos que podem ajudar ou atrapalhar sua jornada. Neste trecho, os jogadores sempre andam em direção ao **Território do T-Rex** de acordo com o resultado do dado. Caso terminem sua movimentação em uma **casa especial**, devem seguir as instruções da casa.

2º Trecho

Dentro do **Território do T-Rex**, os Velociraptors devem contar com a sorte para chegar até a última casa e completar sua jornada. Para vencer o jogo, será preciso cair exatamente na casa final. Caso o resultado seja superior ao



necessário para chegar à última casa, o jogador deverá continuar andando até sair do **Território do T-Rex**, antes de tentar derrotá-lo novamente. Além disso, o T-Rex não será derrotado tão facilmente. Dentro do **Território do T-Rex**, caso o resultado do dado seja **T-Rex** e o jogador, ao executar a meia volta, derrubar algum peão, o jogador responsável pelo peão derrubado deverá voltar até a primeira casa fora do **Território do T-Rex**.

Obs. 1 A primeira casa fora do **Território do T-Rex** é uma casa especial **Perca uma vida**.

Obs. 2 Caso o jogador derrubado pelo T-Rex não tenha mais nenhuma vida para perder, ele não poderá entrar novamente no **Território do T-Rex** e estará eliminado do jogo.

CASAS ESPECIAIS

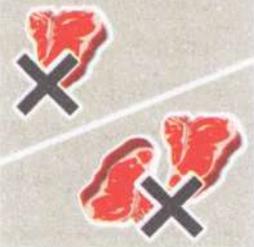
Perca a vez: caso um jogador termine sua movimentação na casa **Perca a vez**, ele não poderá jogar o dado em sua próxima rodada e passará a vez automaticamente para o jogador à sua esquerda.



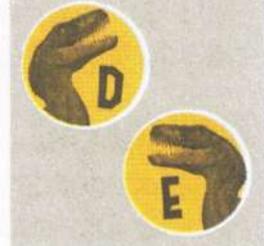
Ganhe 1 ou 2 vidas: caso um jogador termine sua movimentação na casa **Ganhe uma vida**, ele recebe uma vida extra (pegue uma ficha de vida disponível na caixa).



Perca 1 ou 2 vidas: caso um jogador termine sua movimentação na casa **Perca uma vida**, ele perderá a quantidade correspondente de vida e deverá devolvê-la à caixa.



Roube uma vida: caso um jogador termine sua movimentação na casa **Roube uma vida**, ele pegará uma vida do jogador indicado (E = jogador à esquerda e D = jogador à direita).



VENCEDOR

Vence o jogo aquele que chegar primeiro à casa final.

Obs.: Caso nenhum jogador consiga chegar à casa final antes de ficar sem vidas, o T-Rex será considerado o vencedor e manterá o título de Rei da Ilha dos Dinossauros. Os Velociraptors deverão tentar a sorte em uma próxima vez.

BOM DIVERTIMENTO!