

CAÇA AO CHAPÉU

REGRAS

BIBLIOTECA PARQUE VILLA-LOBOS

Idade: a partir de 6 anos

Participantes: 2 a 4

COMPONENTES

- 1 tabuleiro
- 16 chapéus coloridos (4 de cada cor: amarela, verde, azul, vermelha)
- 1 chapéu dourado
- 1 dado

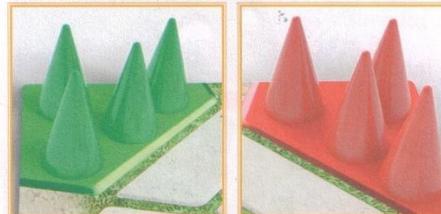


INTRODUÇÃO

CAÇA AO CHAPÉU é um jogo simples e ao mesmo tempo surpreendente. Os jogadores percorrem o tabuleiro com seus chapéus coloridos tentando capturar a maior quantidade possível de chapéus adversários. Mas cuidado: seus oponentes fazem o mesmo com você! Fique sempre de olho nas movimentações no tabuleiro, porque, ao menor descuido, as posições podem se inverter!

PREPARAÇÃO

Cada jogador escolhe a cor de chapéu com que irá jogar e, em seguida, posiciona seus quatro chapéus na sua respectiva casa inicial.



O JOGO

Após definida a ordem de jogada, o primeiro jogador lança o dado e anda o número de casas de acordo com os pontos obtidos. Os outros jogadores procedem da mesma forma.

REGRAS GERAIS

- Os chapéus podem se mover por todo o tabuleiro, em qualquer direção: para frente ou para trás e para a direita ou para a esquerda. Um chapéu não pode mudar de direção em uma mesma rodada.
- Só é permitido mover um chapéu por vez a cada rodada. Por isso, o jogador escolhe qual chapéu irá movimentar conforme as vantagens que se apresentem no momento. Ao longo da partida, fica a critério do jogador a movimentação de apenas um ou dos quatro chapéus de sua cor.

É necessário, antes de iniciar a partida, decidir qual será o critério utilizado para definir o vencedor (veja o tópico **VENCEDOR**).

O ESCONDERIJO

O esconderijo de cada jogador é a sua respectiva casa inicial. Uma vez que um chapéu sai de lá, ele só pode voltar se estiver carregando pelo menos um chapéu capturado.

Para voltar ao esconderijo com chapéu(s) capturado(s) não é necessário obter o número exato no dado. Por exemplo: se o jogador tiver que andar 2 casas para chegar a seu esconderijo e obtiver 5 no lançamento do dado, ele poderá andar 2 casas, chegar ao esconderijo e deixar de lado o(s) chapéu(s) capturado(s). Depois sai de lá e anda as 3 casas restantes.

CAPTURANDO CHAPÉUS

Quando o chapéu de um jogador para numa casa em que já há um chapéu, ele o captura colocando o seu chapéu sobre o que estava ali. Se a casa já estiver ocupada por mais de um chapéu, ou seja, se já há chapéu(s) capturado(s) ali, ele captura todos.



ATENÇÃO:

Para capturar chapéu(s) adversário(s), é necessário que o seu chapéu pare na mesma casa, e não apenas passe por ela.

Para garantir seu ponto, o jogador precisa voltar a seu esconderijo com o seu chapéu e o(s) chapéu(s) capturado(s). Enquanto volta, pode tanto capturar outros chapéus quanto ter seus chapéus capturados por outro jogador.

ATENÇÃO:

Chapéus que estiverem no esconderijo ou em casas roxas não podem ser capturados, pois essas são casas de segurança.



Quando o jogador retorna a seu esconderijo, ele deixa os chapéus capturados de lado – eles não voltam ao jogo – e pode reutilizar seus próprios em novas jogadas.

FIM DO JOGO

O jogo acaba quando restarem chapéu(s) de apenas uma cor no tabuleiro.

VENCEDOR

Há duas possibilidades para definir o vencedor:

- 1 Modo ofensivo:** vence quem estiver com o maior número de chapéus capturados, não importando a quantidade de chapéus da cor do próprio jogador.
- 2 Modo defensivo:** vence o jogador que tiver o(s) chapéu(s) sobrando no tabuleiro.

JOGO EM CONJUNTO

Para esta forma de jogar são formadas duas duplas. Os jogadores apenas podem mover seus próprios chapéus e capturar chapéus da dupla adversária. Ao voltar ao esconderijo com o(s) chapéu(s) capturado(s), o jogador pode reutilizar seus próprios chapéus e devolver o(s) da sua dupla para que também seja(m) reutilizado(s).

As demais regras do jogo convencional são mantidas. É necessário, antes de iniciar a partida, decidir qual será o critério utilizado para definir o vencedor:

- 1 Modo ofensivo:** vence a dupla que estiver com o maior número de chapéus capturados.
- 2 Modo defensivo:** vence a dupla que tiver o(s) chapéu(s) sobrando no tabuleiro.

JOGO EM CONJUNTO TOTAL

As regras do “**JOGO EM CONJUNTO**” se mantêm, a única diferença é que os jogadores de uma dupla podem mover duas cores de chapéus. Por exemplo: se o azul e o amarelo estiverem jogando juntos, o jogador azul pode mover os seus próprios chapéus e também os amarelos, e vice-versa.

JOGO DO CHAPÉU DOURADO

Este modo de jogo é individual. O chapéu dourado deverá ser colocado na casa central do tabuleiro.



Os jogadores devem tentar capturar o chapéu dourado e levá-lo ao seu respectivo esconderijo. O jogador que conseguir capturar o chapéu dourado terá benefícios importantes:

- Pode capturar com ele chapéus que estejam nas casas roxas;
- Pode movê-lo em mais de uma direção na mesma jogada e, assim, capturar mais chapéus.

Por exemplo: se o jogador tirar 5 no dado, ele pode mover 2 casas para frente, capturar o chapéu do adversário e depois voltar 3 e capturar outro. Isso significa que todos os chapéus que estiverem a uma distância de até 6 casas do chapéu dourado estarão em risco. No entanto, o chapéu dourado pode ser capturado pelos adversários da mesma forma que os chapéus coloridos (lembrando que é necessário voltar com ele ao seu respectivo esconderijo para usufruir seus benefícios).

O jogo acaba quando restarem no tabuleiro, além do chapéu dourado, chapéu(s) de apenas uma cor. As demais regras do jogo convencional são mantidas.

Assim como nos outros modos de jogo, é necessário, antes de iniciar a partida, decidir qual será o critério utilizado para definir o vencedor:

- 1 Modo ofensivo:** vence quem estiver com o maior número de chapéus capturados, não importando a quantidade de chapéus da cor do próprio jogador nem o chapéu dourado.
- 2 Modo dourado:** vence quem estiver com o chapéu dourado no final da partida.

BOM DIVERTIMENTO!



sac@grow.com.br
11 4393 3003

