

Reino dos Unicórnios

Resgate as pedras preciosas
e salve o reino!

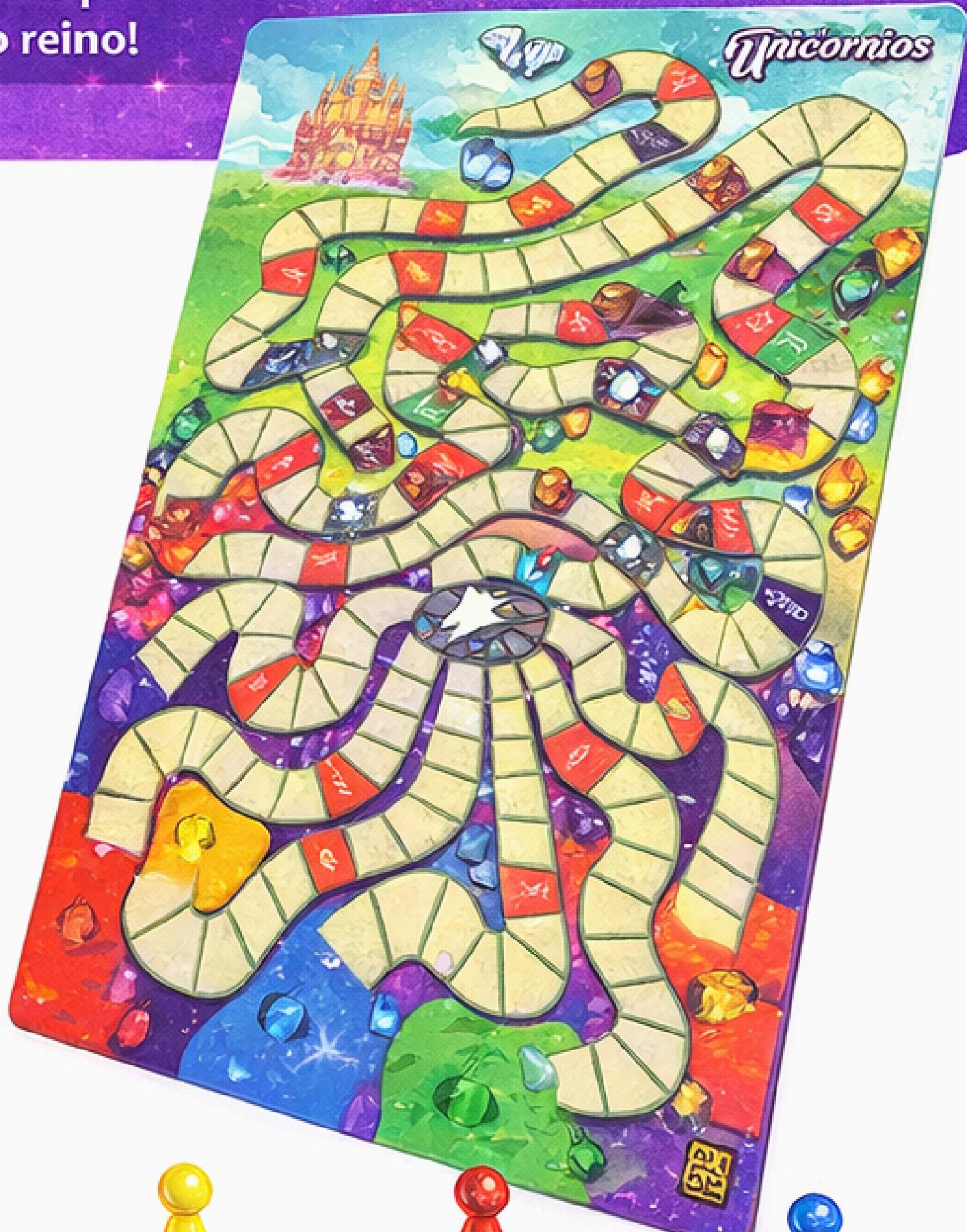
REGRAS

IDADE: a partir de 7 anos

PARTICIPANTES: 2 a 6

COMPONENTES

- 1 tabuleiro
- 6 cartelas de encantamentos
- 113 pedras preciosas
- 6 peões
- 1 dado



INTRODUÇÃO

Os reis do Vale Encantado vão precisar muito da sua ajuda! Suas preciosas joias mágicas foram espalhadas pela floresta por causa de uma tempestade! Por isso, pediram para os bravos unicórnios juntarem esse tesouro e levar de volta ao castelo... só que o malvado Únicórnio do Gelo pretende impedir que as joias retornem a seu lugar para ter mais poder! Agora é com você; prepare-se e evite que o pior aconteça com as joias dos reis do Vale Encantado!

OBJETIVO

Chegar ao castelo do reino com o maior valor em pedras preciosas.



\$5
Amarelo
Topázio



\$100
Vermelho
Rubi



\$10
Roxo claro
Ametista



\$200
Azul-escuro
Safira



\$50
Verde
Esmeralda



\$500
Azul-claro
Diamante

PREPARAÇÃO

Cada jogador escolhe com qual unicórnio deseja jogar e posiciona o peão de sua cor na casa de início.

Cada jogador recebe \$1.000 em pedras preciosas, da seguinte maneira: uma de \$500; três de \$100, três de \$50 e cinco de \$10. As pedras que sobrarem pertencem ao tesouro do Unicórnio de Gelo e devem ser colocadas na caixa do jogo.

Obs.: Um jogador será encarregado de manejar esse tesouro. Ele faz as trocas de moedas e vende os encantamentos.

O jogador mais novo inicia o jogo, que segue no sentido horário. Também pode-se lançar o dado para ver quem inicia.

COMO JOGAR

Na sua vez de jogar, lance o dado e ande com seu peão tantas casas quanto forem os pontos indicados no dado, seguindo as setas. Se você cair numa casa especial, deve seguir a instrução contida na casa (veja CASAS ESPECIAIS ou OBSTÁCULOS, mais adiante). Em seguida passe a vez ao jogador à sua esquerda.

ENCANTAMENTO DOS UNICÓRNIOS

Os unicórnios podem, às vezes, superar seus desafios usando magias durante sua viagem. Antes de começar a jogar, cada um escolhe se quer ou não aprender a fazer essa magia. Custa \$300 em joias preciosas para aprender o encantamento que ajudará você a enfrentar os perigos à frente. Caso você queira aprender o encantamento, pague \$300 em pedras. Assim, em caso de perdas de pedras, você conseguirá se proteger e perder somente metade do valor indicado nas casas.

Por exemplo:

Se você cair numa casa onde está indicado \$50, você paga somente \$25.

Se você cair em uma casa **Alforje Rasgado**, você só entregará $\frac{1}{4}$ de tudo que possui, ou seja, metade da metade de todo o valor que possuir em moedas. O encantamento só não funciona se o jogador cair na casa **Féitiço**. Nesse caso, ele realmente perderá tudo.



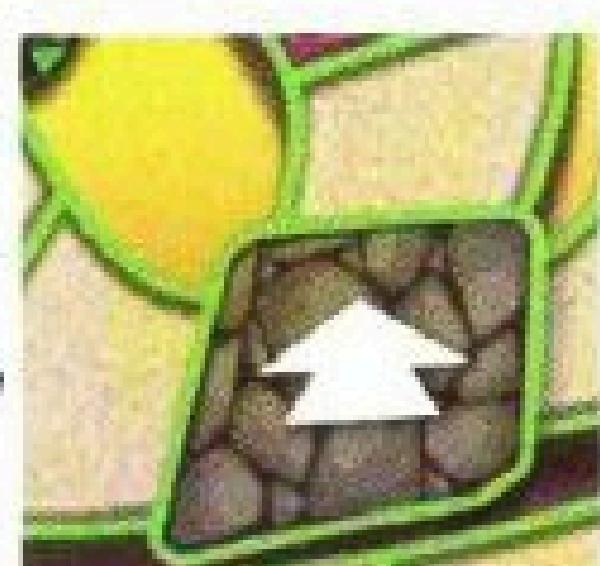
O NÚMERO 6

Quando um jogador tirar o número 6 no dado, ele poderá jogar outra vez, antes de passar a vez para o próximo jogador. Primeiro o jogador anda com seu peão 6 casas e depois joga novamente.



ATALHOS

Existem alguns atalhos que você pode ou não atravessar. Atenção: passando por um atalho, você cortará caminho, no entanto terá muito mais obstáculos.



Se você cair exatamente sobre uma casa que possui a seta, você será obrigado a passar pelo atalho e seguir o caminho que ela indica. **Se você não cair exatamente** sobre uma casa que possui a seta, você poderá escolher entre passar ou não pelo atalho.

CASAS ESPECIAIS OU OBSTÁCULOS

Se você cair sobre uma das casas especiais, siga as seguintes instruções:



1X POÇÃO DO SONO OU 2X POÇÃO DO SONO

Você já está muito cansado de sua viagem e deve se sentar e descansar. Por isso fique sem se movimentar 1 ou 2 jogadas, conforme o que estiver marcado na casa.



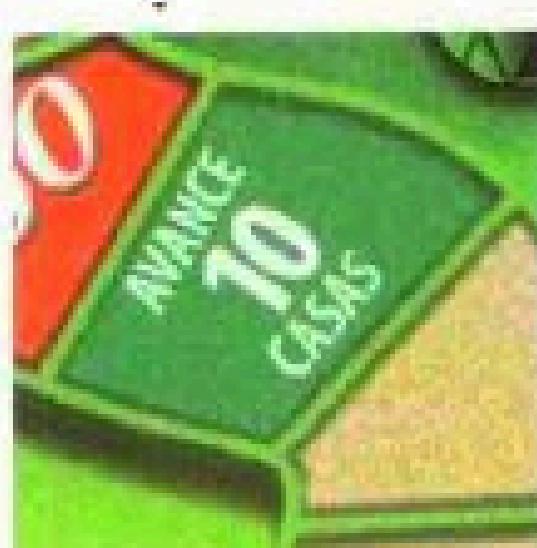
VOLTE 10 CASAS

Volte 10 casas com seu peão.



AVANCE 10 CASAS

Avance 10 casas com seu peão.



-50 OU -100

Você encontrou o Unicórnio do Gelo no meio do caminho. Pague para ele \$50 ou \$100 em pedras preciosas, conforme o que estiver marcado na casa. Essas pedras vão para o tesouro do Unicórnio de Gelo!



+200

Você teve uma grande sorte e achou um saco com \$200 em pedras preciosas! Essas pedras saem do tesouro do Unicórnio de Gelo!



ALFORJE RASGADO

Por conta de um buraco em seu alforje, você deixou cair metade de todo o valor que possui em pedras preciosas.

Obs.: Se houver problema nessa divisão, ela será arredondada para baixo. Por exemplo: se você possui \$225 em pedras preciosas, não terá como pagar \$112,5, porque suas pedras menores valem \$5. Pagará, então, \$110.



FEITIÇO

Se você cair na casa do Feitiço, o Unicórnio do Gelo congelou seu coração. E você, além de perder todas as suas moedas, terá que ir pra casa da Jaula. Você ficará lá até que outro jogador passe por ela e pague pedágio para você voltar ao normal e se libertar.



JAULA

Ao passar por esta casa (mesmo que não pare exatamente nela), se houver algum jogador preso, você será obrigado a dar para ele metade de todo o valor em pedras que possui. Só então você poderá continuar sua viagem.

OBS.: Caso dois ou mais jogadores caiam na casa Feitiço, os outros jogadores devem pagar o pedágio na ordem em que chegarem. O primeiro jogador que passar pela Jaula paga para o primeiro que chegou. O próximo que passar paga para o segundo, e assim por diante.

Se ninguém passar pela cadeia nas próximas duas rodadas, todos os jogadores devem ajudar quem estiver preso, entregando a ele \$30 em moedas cada um. Assim, ele poderá seguir sua viagem para o castelo. Se ninguém estiver preso, nada acontece.



ARMADILHA

Se você cair sobre uma das casas que possui a Armadilha, você será enviado de volta para a casa inicial e deverá recomeçar sua viagem.



CHAPÉU

Existe um atalho que leva ao Chapéu do Unicórnio de Gelo. Se você cair exatamente sobre ele, você será premiado por conseguir capturá-lo e receberá metade de todo o seu tesouro para levar com você para o castelo! Lembre-se de que o tesouro do Unicórnio de Gelo é constituído por todas as pedras que estão na caixa do jogo.

CASTELO DO REINO DOS UNICÓRNIOS

Quando o primeiro jogador chegar ao "Castelo do Reino dos Unicórnios", ele deverá aguardar nesta casa a chegada dos outros jogadores. Este jogador, em vez de jogar, receberá a cada rodada um prêmio de \$20 em pedras preciosas retiradas do tesouro do Unicórnio de Gelo. Conforme os outros jogadores vão chegando ao castelo, eles também vão recebendo o prêmio de \$20 a cada rodada, até que o último jogador chegue. O jogo termina e todos contam suas pedras preciosas.

VENCEDOR

Vence quem conseguir terminar o jogo com o maior valor em pedras preciosas.

BOM DIVERTIMENTO!



sac@grow.com.br

11 4393 3003

