ARMADILHA

CONTEÚDO DO JOGO
·1 TABULEIRO
·1 CARTELA DE MARCAÇÃO DE PONTOS
·1 BASE DE CARTELA
·4 PEÕES
·4 PINOS DE MARCAÇÃO
·2 DADOS
·44 CARTÕES

INSTRUÇÕES
GANHA QUEM FIZER PRIMEIRO 12 PONTOS,
MAS CUIDADO COM AS ARMADILHAS!
PARA 2 A 4 PESSOAS

PREPARAÇÃO
PARA COMEÇAR, EMBARALHE TODAS AS CARTAS, AS QUAIS SÃO CHAMADAS DE PISTA.
SEPARE 4 DELAS PARA CADA JOGADOR E COLOQUE-AS À FRENTE DE
CADA UMA DAS FACES VOLTADA PARA CIMA.
PONHA AS CARTAS QUE SOBRARAM NA CAIXA COM A FACE VIRADA PARA BAIXO.
DÊ PARA CADA JOGADOR:
1 PÃO, 1 PINO PARA MARCAÇÃO DE PONTOS 1 CARTÃO CHAMADO PERDE.
ANTES DE COMEÇAR, VAMOS APRENDER PARA QUE SERVEM
AS CARTAS DE PISTA E O CARTÃO PERDE.

CARTA DE PISTA
CARTA DE PISTA É UMA CARTA DE INSTRUÇÕES. É COLOCADA QUANDO VOCÊ
CAI NUMA CASA VAZIA E PASSA A SEGUIR A SUA INSTRUÇÃO.
A ESCOLHA É SUA: VOCÊ PÕE, NA SUA VEZ, A CARTA QUE VOCÊ QUISER,
MAS SÓ PODERÁ COLOCAR UMA CARTA POR VEZ.
QUANDO NÃO HOUVER MAIS CARTAS PARA COMPRAR, JOGUE AS QUE VOCÊ TEM
ATÉ ALGUÉM COMPLETAR 12 PONTOS.

CARTÃO DE PERDE
ESSE CARTÃO SERVE PARA ATRASAR O ADVERSÁRIO. COMO JÁ FOI DITO ANTES, CADA
JOGADOR RECEBE UM CARTÃO AO INICIAR O JOGO E PODERÁ USÁ-LO
CONTRA QUALQUER ADVERSÁRIO NA SUA VEZ DE JOGAR.
AO RECEBER O CARTÃO, O JOGADOR DEVERÁ IR IMEDIATAMENTE
PARA O ESPAÇO PERDE, ONDE PERDERÁ UM PONTO E FICARÁ UMA RODADA SEM JOGAR.

CARTÃ DE TROCA
ESTA CARTA PODE SER TROCADA POR
QUALQUER UMA QUE JÁ ESTEJA NO TABULEIRO

MUITO BEM ESTAMOS PRONTOS. JOGUE OS DADOS! COMEÇA O JOGO QUEM CONSEGUIR O NÚMERO MAIS ALTO.

ALGUMAS REGRINHAS
1.MOVA SEU PEÃO CONFORME O NÚMERO DOS DADOS. AO LADO DO ESPAÇO EM QUE VOCÊ CAIU, COLOQUE
UMA DE SUAS CARTAS PISTA E SIGA IMEDIATAMENTE A INSTRUÇÃO NESSA MESMA CARTA QUE VOCÊ COLOCOU.

2.COMPRE OUTRA CARTA, DE FORMA QUE VOCÊ FIQUE SEMPRE COM 4 CARTAS.

3.SE O ESPAÇO QUE VOCÊ CAIU JÁ ESTIVER OCUPADO POR OUTRA CARTA DE PISTA, SIGA A INSTRUÇÃO DESSA
CARTA E DAS SEGUINTES, SÓ PARANDO QUANDO CAIR EM UM ESPAÇO VAZIO.

4.SE O ESPAÇO QUE VOCÊ CAIU JÁ ESTIVER OCUPADO POR OUTRO PEÃO, NÃO SIGA A INSTRUÇÃO DA
CARTA DE PISTA AO LADO. JOGUE OS DADOS NOVAMENTE E VÁ PARA O ESPAÇO EM QUE VOCÊ CAIU.

COMO MARCAR PONTOS
1.MARQUE UM PONTO AVANÇANDO UMA POSIÇÃO NA CARTELA DO MARCADOR
COM O PINO SEMPRE QUE VOCÊ CAIR NO ESPAÇO GANHA. SE ESSE ESPAÇO JÁ TIVER OCUPADO COM
OUTRO PEÃO, MARQUE O PONTO E JOGUE NOVAMENTE.

2.PERCA UM PONTO VOLTANDO UMA POSIÇÃO NA CARTELA DO MARCADOR COM O PINO
SEMPRE QUE VOCÊ CAIR NO ESPAÇO PERDE. NESTE CASO, PORÉM, VOCÊ DEVE
FICAR ALI, MESMO QUE JÁ EXISTA OUTRO PEÃO.

3.EXISTEM CASOS EM QUE VOCÊ PODE CAIR EM UM ESPAÇO E A PARTIR DAÍ RECEBER UMA SÉRIE DE
INSTRUÇÕES DADAS PELAS CARTAS QUE AO FINAL FARÃO COM QUE VOCÊ VOLTE PARA O MESMO ESPAÇO! ESSE
ESPAÇO EM QUE VOCÊ CAIU É UMA ARMADILHA!
PERCA UM PONTO E COLOQUE O SEU PEÃO NO ESPAÇO EM FRENTE A ARMADILHA.
SE ASSIM PROCEDENDO VOCÊ CAIR EM OUTRA ARMADILHA, FAÇA DA MESMA FORMA, COLOCANDO
SEU PEÃO NA CASA SEGUINTE!

VENCE O JOGADOR QUE PRIMEIRO FIZER 12 PONTOS.