

Vinicius Arnhold, Gabriel, Orlando, Felipe, William

História do desafio:

Você comprou um tabuleiro Jumanji no bazar da sua cidade. Ansioso, você decide testar o jogo sozinho.

Em sua primeira jogada, seu quarto começa a tremer, e tambores começam a rugir, em seguida o espírito do Robin Williams aparece e lhe alerta: - "O desafio começou e não poderá ser parado até seu final". Logo após, um caçador também é invocado e o mesmo promete transformar seu mundo no de Jumanji.

Agora, você deve acabar o jogo primeiro para que seu mundo volte ao normal.

Instruções para o desafio:

Desenvolva um tabuleiro com 30 espaços e cada um ativará uma das possibilidades abaixo de forma aleatória, (cada ação pode ocorrer até duas vezes.) O jogador terá 15 jogadas para ganhar, caso não consiga, perderá o jogo.

- 1 - O macaco Twelves apareceu e roubou os dados. Fique uma rodada sem jogar.
- 2 – Um gorila te jogou longe. Volte uma casa.
- 3 – Um aglomerado de morcegos bloqueou a visão de seu adversário, aproveite e avance mais duas casas.
- 4 – Um forte vento virou o dado e alterou sua jogada. Ande o equivalente à sua jogada mais uma casa extra.
- 5 – Um jacaré mordeu seu pé. Fique duas rodadas sem jogar.
- 6 – Uma manada de rinocerontes veio em sua direção. Você fugiu e voltou duas casas.
- 7 – Estranhamente, nada aconteceu. Prossegue sua jogada.
- 8 – Um enchente te deixou impossibilitado de se mover. Não jogue a próxima rodada

Desenvolva um dado d6 para controlar o número de casas que você irá andar.