

Manual do Jogo

1. Componentes

- **1 Tabuleiro** (composto por 4 partes)

- **4 Peões** (um para cada jogador)

- **40 Cartas de Obstáculo:**

- 4 cartas de **Atalho**

- 12 cartas de **Quadrados** (obstáculos intransponíveis)

- 12 cartas de **Círculos** (obstáculos transponíveis)

- 12 cartas de **X** (coletáveis)

- **48 Cartas de Ação:**

- 10 cartas de **“Andar 1 casa”**

- 10 cartas de **“Virar à esquerda”**

- 10 cartas de **“Virar à direita”**

- 6 cartas de **“Pular 1 casa”**

- 4 cartas de **“Se... então”**

- 4 cartas de **“Repita”**

- 4 Cartas Especiais:

 - 1 de **“Mova X de posição”**

 - 3 de **“Remova 1 obstáculo”**

Obs.: Os dados não acompanham o jogo. É necessário utilizar dados comuns de 6 lados.

2. Preparação

- Monte o tabuleiro unindo suas 4 partes.

- Cada jogador escolhe um peão e posiciona os **atalhos iniciais** em locais de sua preferência (devem ser distribuídos igualmente).

- Cada jogador recebe **6 cartas de ação**.

- As cartas de obstáculos também devem ser distribuídas igualmente entre os jogadores.

- Para definir a quantidade de coletáveis (X) no tabuleiro:

- Se houver 2 jogadores: role **1 dado**.

- Se houver 3 ou mais jogadores: role **2 dados**.

- O jogador que tirar o maior valor distribui os coletáveis pelo tabuleiro.

- O jogador à direita desse distribuidor será o primeiro a jogar.

3. Objetivo do Jogo

Coletar o maior número de cartas X espalhadas pelo tabuleiro.

4. Como Jogar

Em seu turno, o jogador deve escolher **apenas uma ação** dentre as opções abaixo:

- Colocar um obstáculo (caso tenha em mãos);
- Criar um algoritmo usando cartas de ação para mover o peão pelo mapa;
- Usar uma carta especial.

Ao final do turno:

- O jogador deve **comprar uma carta** do baralho de ações e **descartar** uma carta de sua mão (mantendo sempre o limite de 6 cartas).

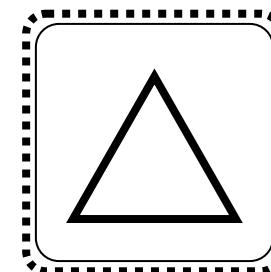
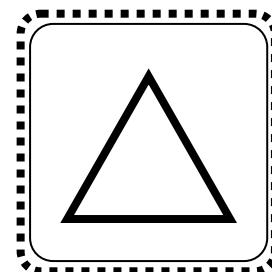
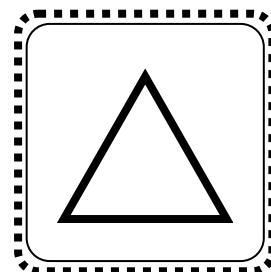
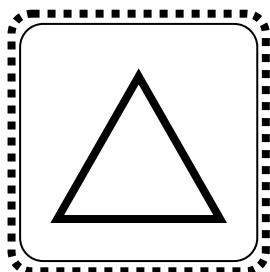
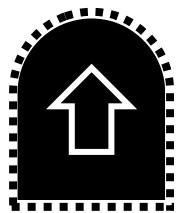
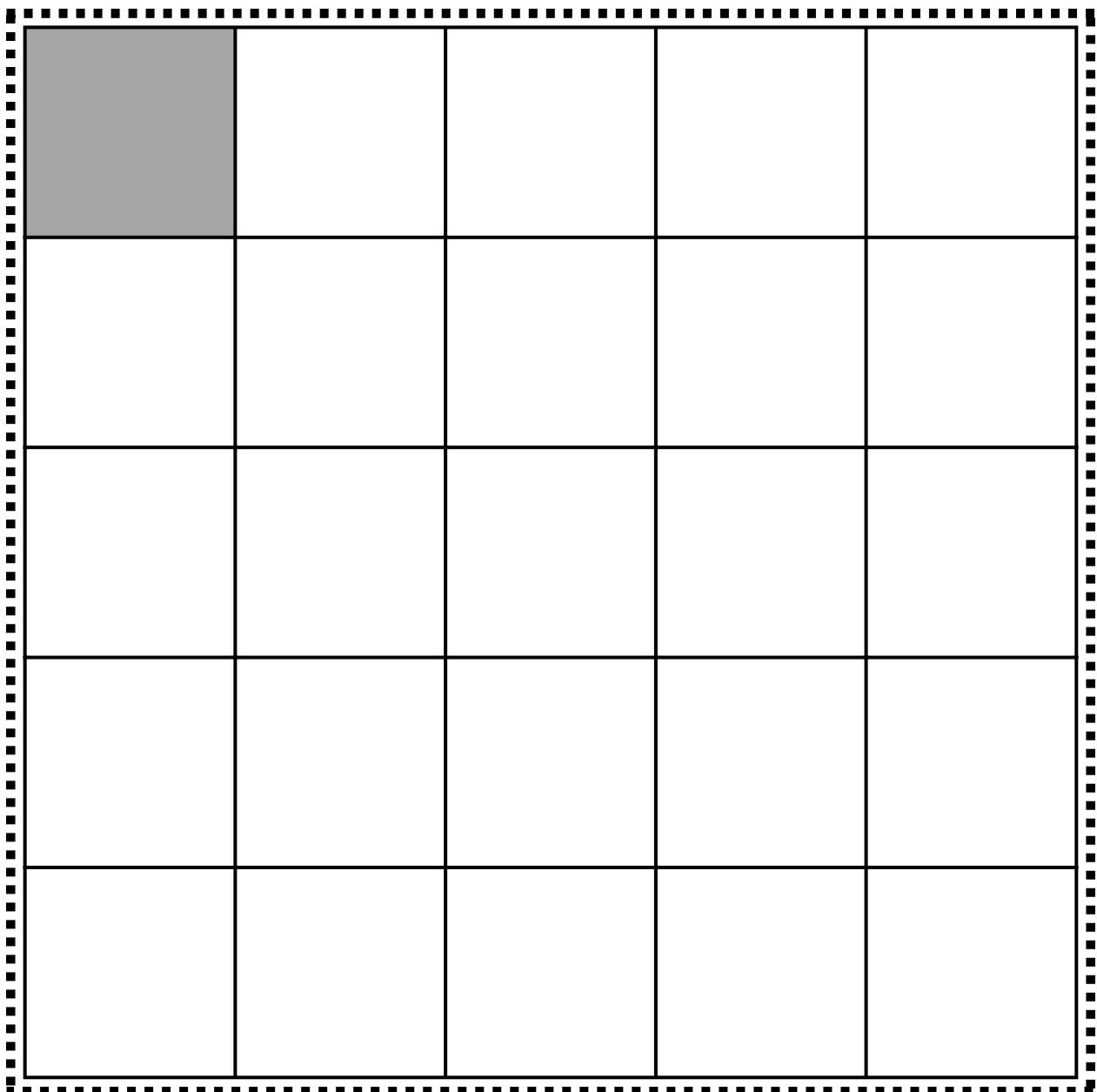
O jogo termina quando **todos os coletáveis (X)** tiverem sido recolhidos.

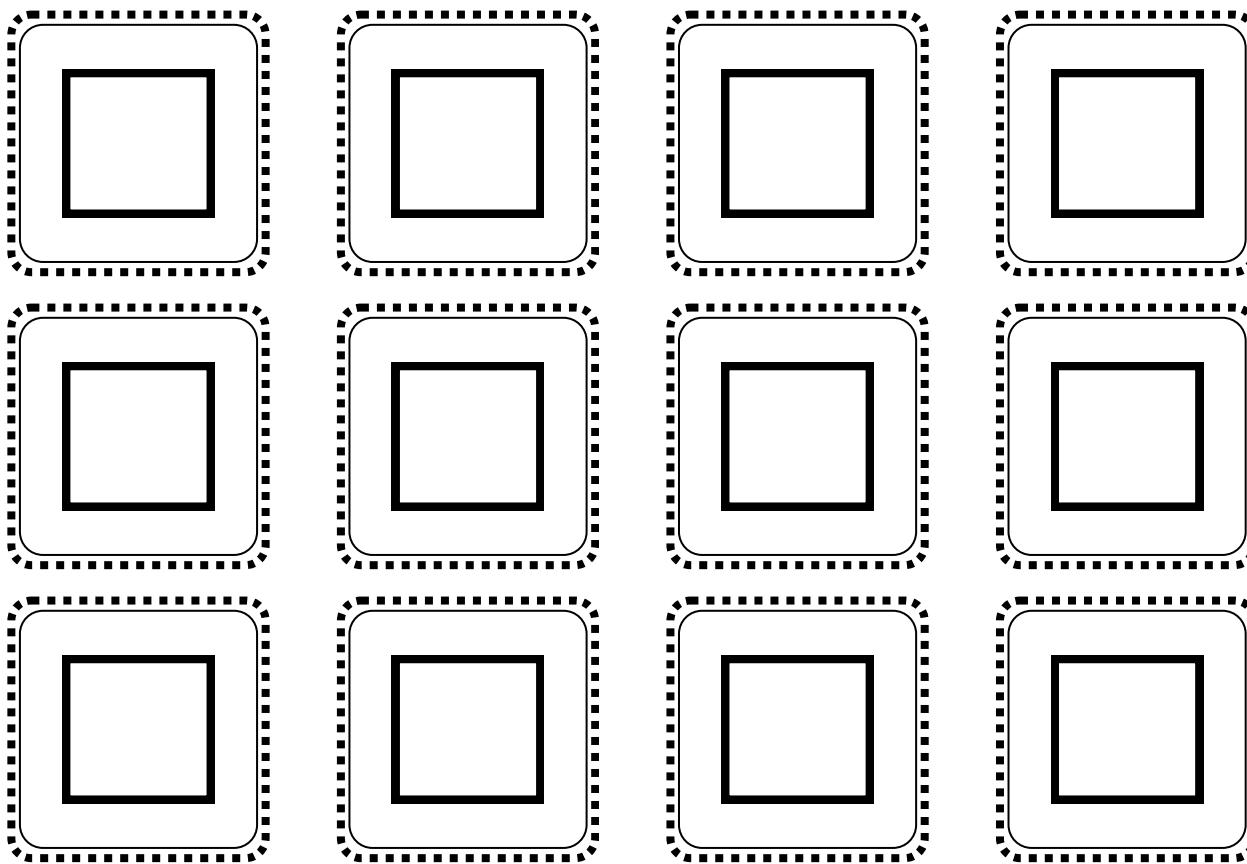
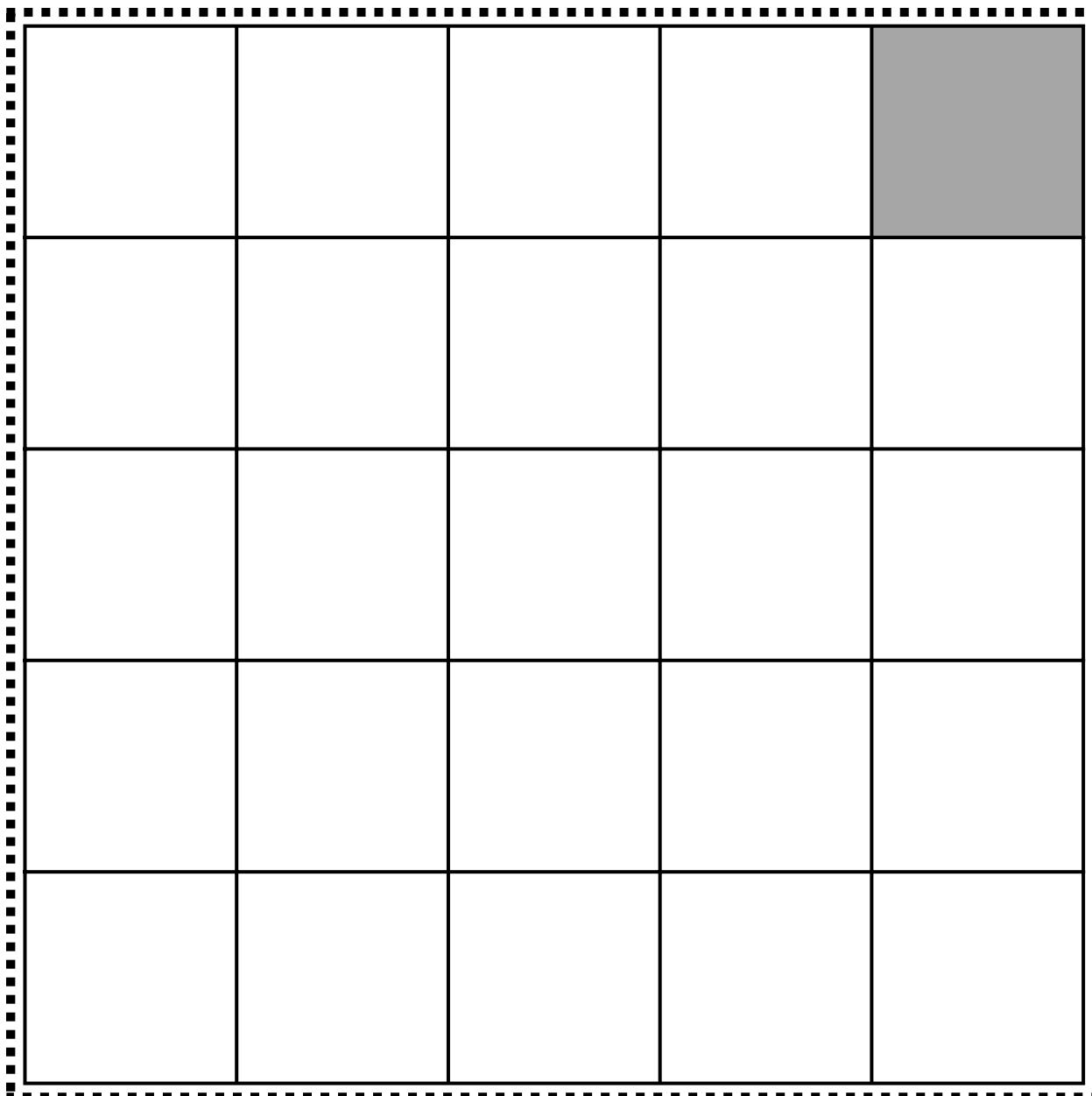
5. Regras Adicionais

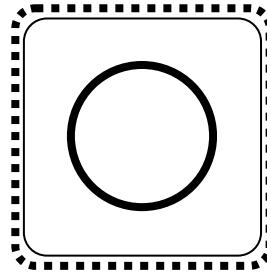
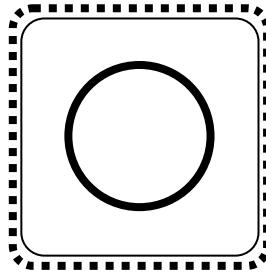
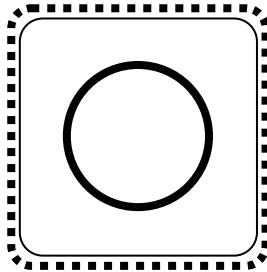
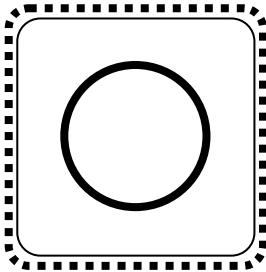
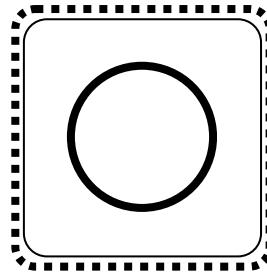
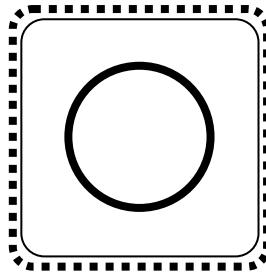
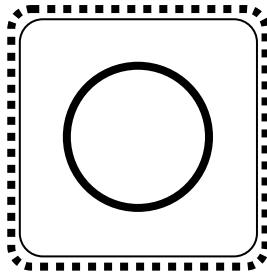
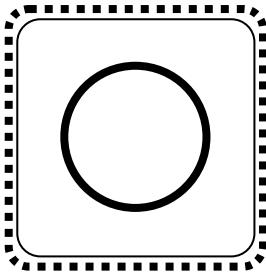
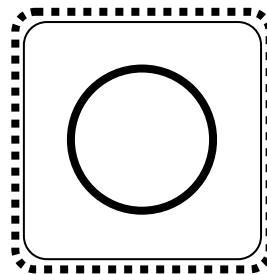
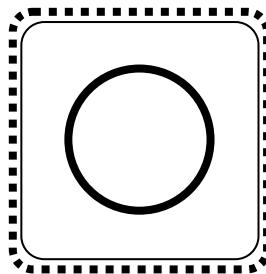
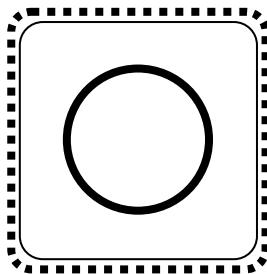
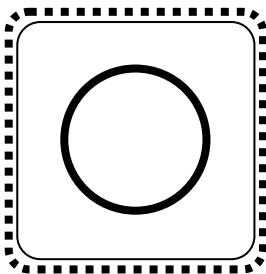
- As **3 casas em torno da casa inicial** de cada peão não podem conter **atalhos** nem **X's**.
- Os **X's** devem ser posicionados respeitando um **espaço mínimo de 1 casa em todas as direções** entre eles.
- Se dois jogadores empatarem na rolagem inicial do dado, todos os empatados devem rolar novamente até haver desempate.
- Cada jogador pode realizar **somente 1 ação por turno**.
- A carta “**Pular 1 casa**” só pode ser usada se houver um **obstáculo transponível** (círculo) no caminho e em conjunto com a carta “**Se... então**”.
- A compra e o descarte de cartas ao fim do turno são **obrigatórios**.

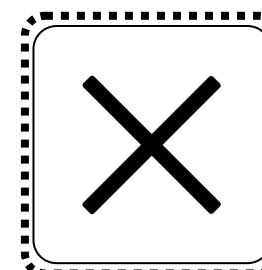
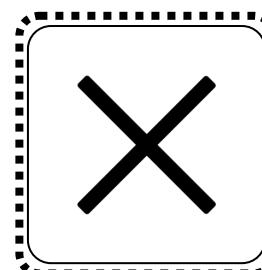
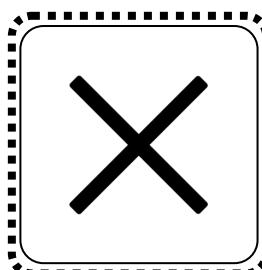
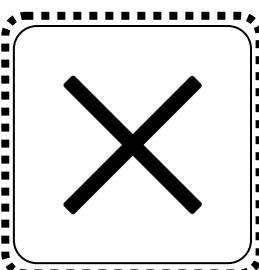
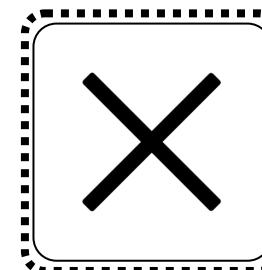
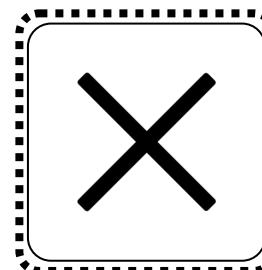
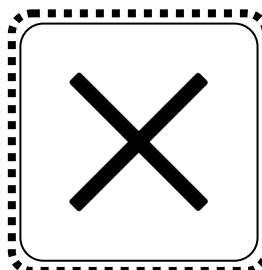
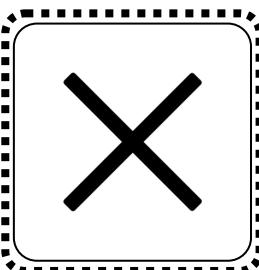
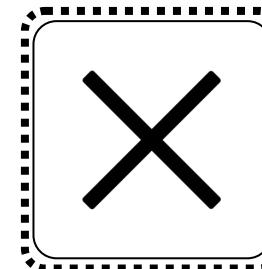
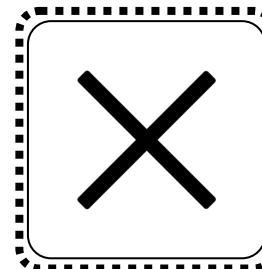
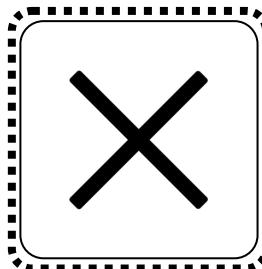
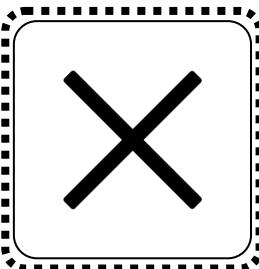
6. Critérios de Vitória

1. Vence o jogador que tiver **coletado mais X's**.
2. Em caso de empate: vence o jogador que tiver **mais cartas de ação** na mão ao final da partida.









Andar 1 casa

SPRITE.FORWARD(1)

**Vire a
esquerda**

SPRITE.LEFT(90)

Vire a
esquerda

SPRITE.LEFT(90)



Vire a
esquerda

SPRITE.LEFT(90)



Vire a
direita

SPRITE.RIGHT(90)



Vire a
direita

SPRITE.RIGHT(90)



Vire a
direita

SPRITE.RIGHT(90)



Vire a
direita

SPRITE.RIGHT(90)



Vire a
direita

SPRITE.RIGHT(90)



Vire a
direita

SPRITE.RIGHT(90)



Vire a
direita

SPRITE.RIGHT(90)



Vire a
direita

SPRITE.RIGHT(90)



Vire a
direita

SPRITE.RIGHT(90)



Vire a
direita

SPRITE.RIGHT(90)



Pular 1 casa

Se (obstáculo)
então
{comando}
IF CONDITION : CODE

Repita
(valor no dado)
FOR I IN RANGE():

Remova 1
obstáculo

Mova X de
posição

Remova 1
obstáculo

Remova 1
obstáculo