

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

1. Monte o tabuleiro unindo suas 4 partes.
2. Cada jogador escolhe um peão e posiciona os **atalhos iniciais** em locais de sua preferência (devem ser distribuídos igualmente).
3. Cada jogador recebe **6 cartas de ação**.
4. As cartas de obstáculos também devem ser distribuídas igualmente entre os jogadores.
5. 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**.
6. O jogador que tirar o maior valor distribui os coletáveis pelo tabuleiro.
7. 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).

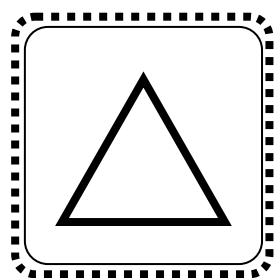
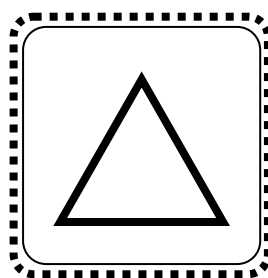
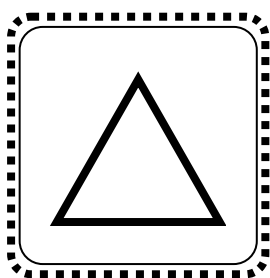
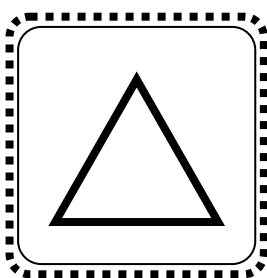
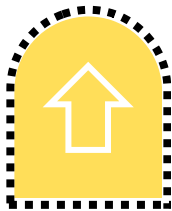
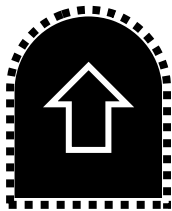
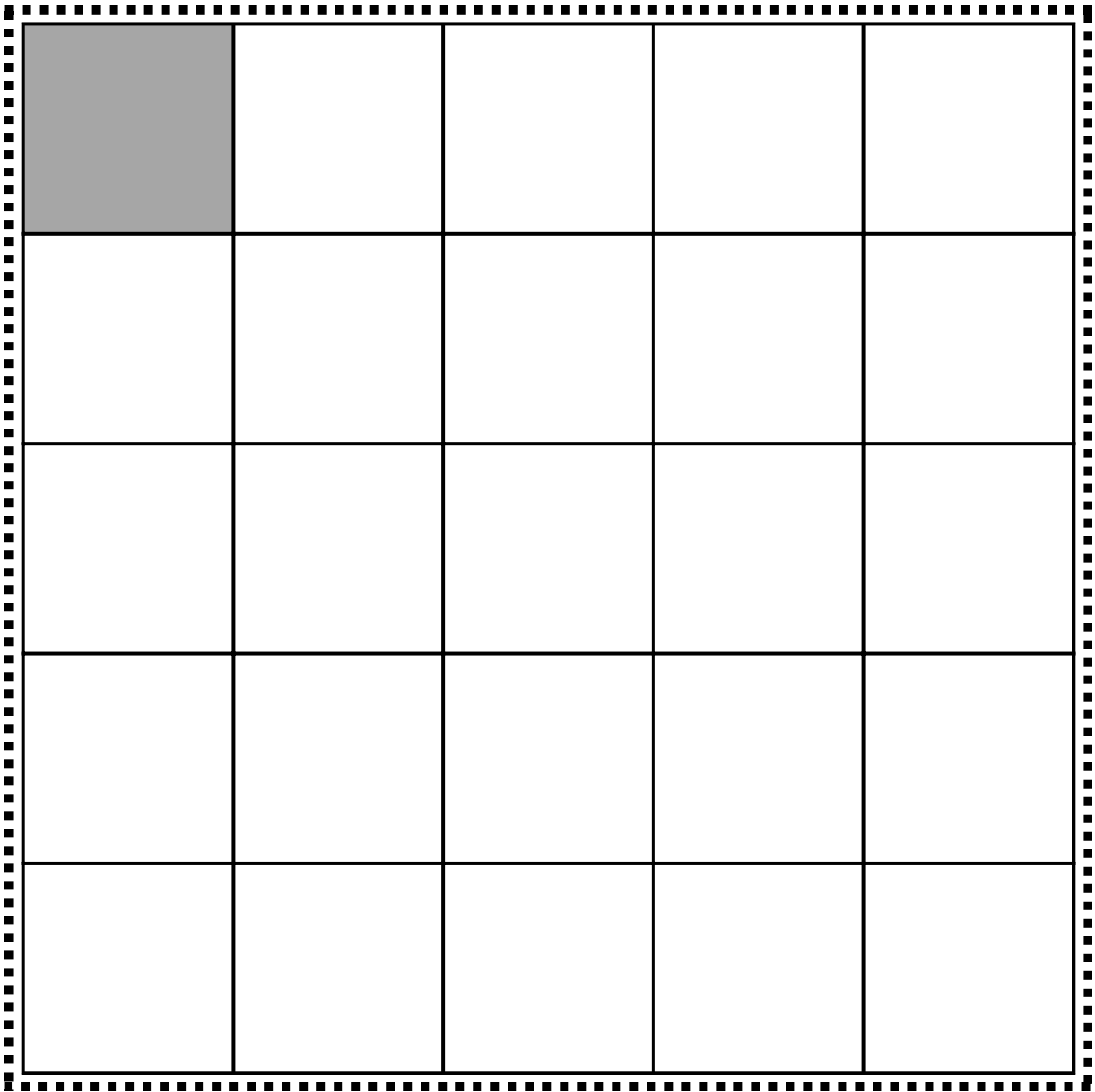
O jogo termina quando **todos os coletáveis (X)** tiverem sido recolhidos.

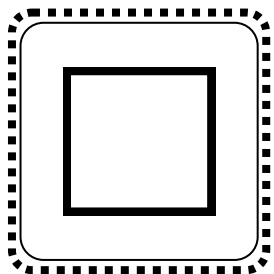
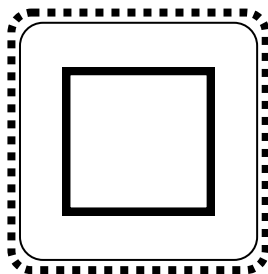
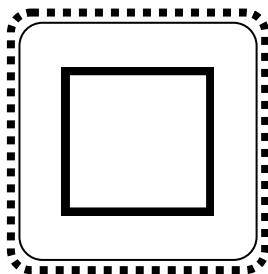
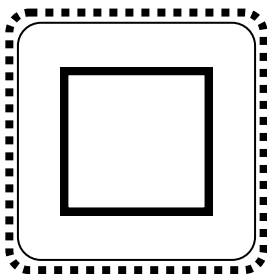
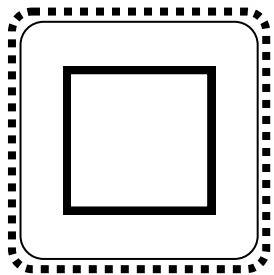
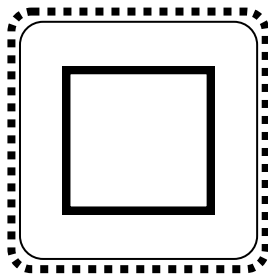
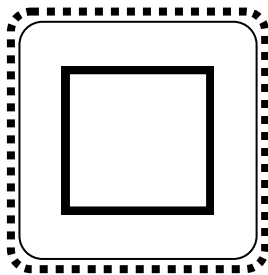
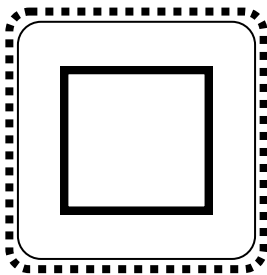
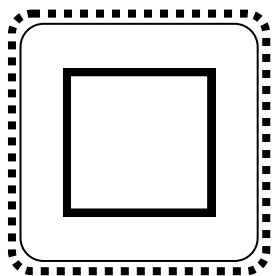
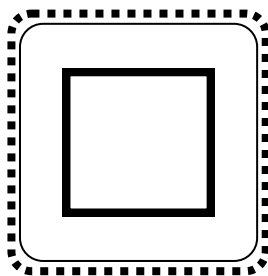
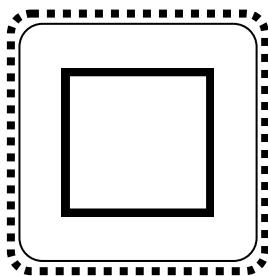
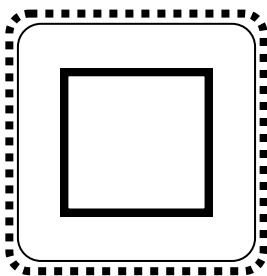
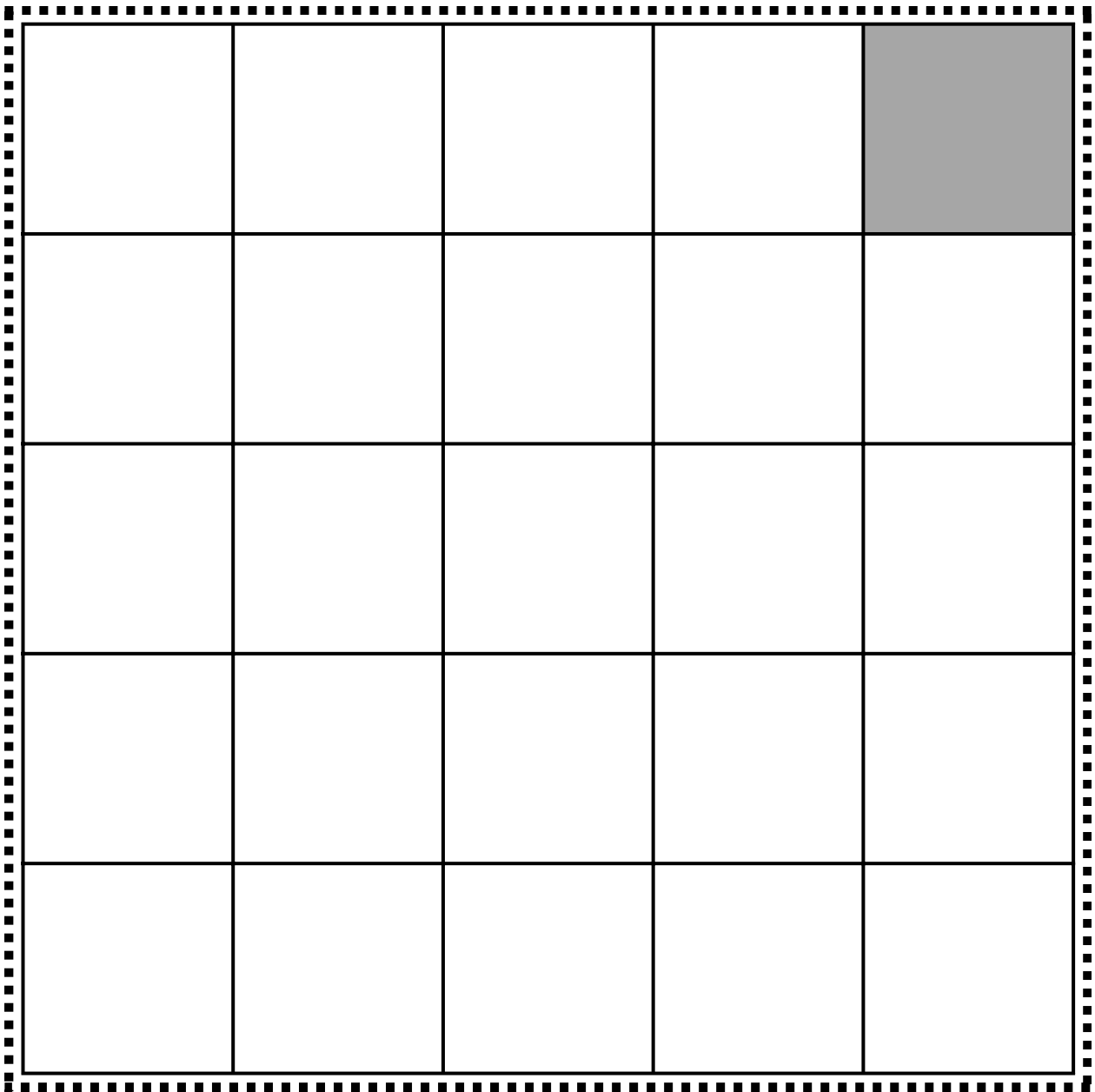
5. Regras Adicionais

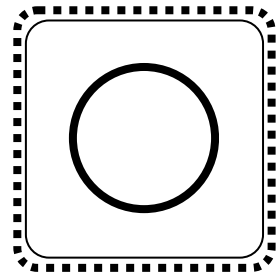
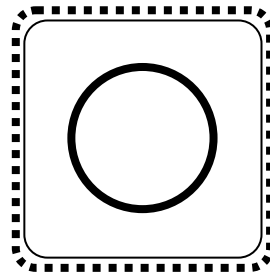
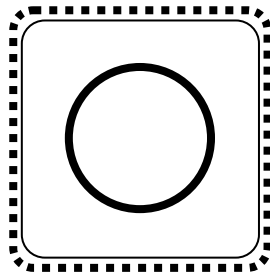
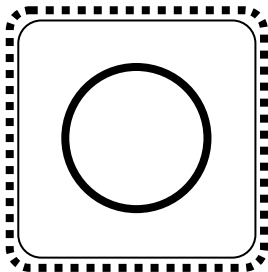
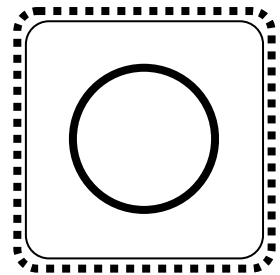
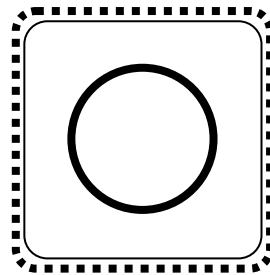
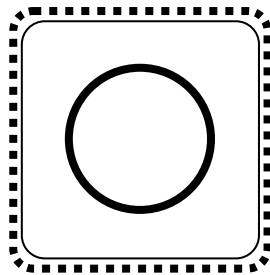
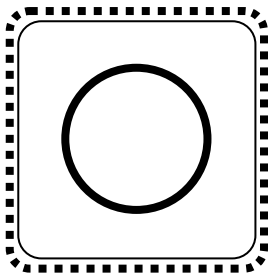
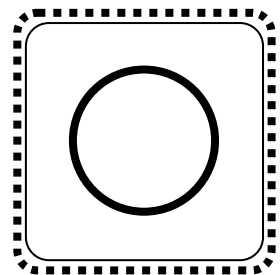
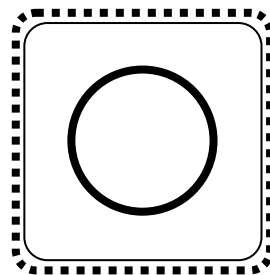
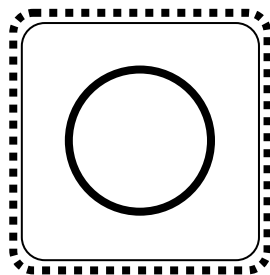
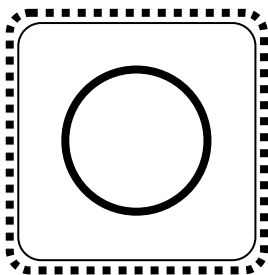
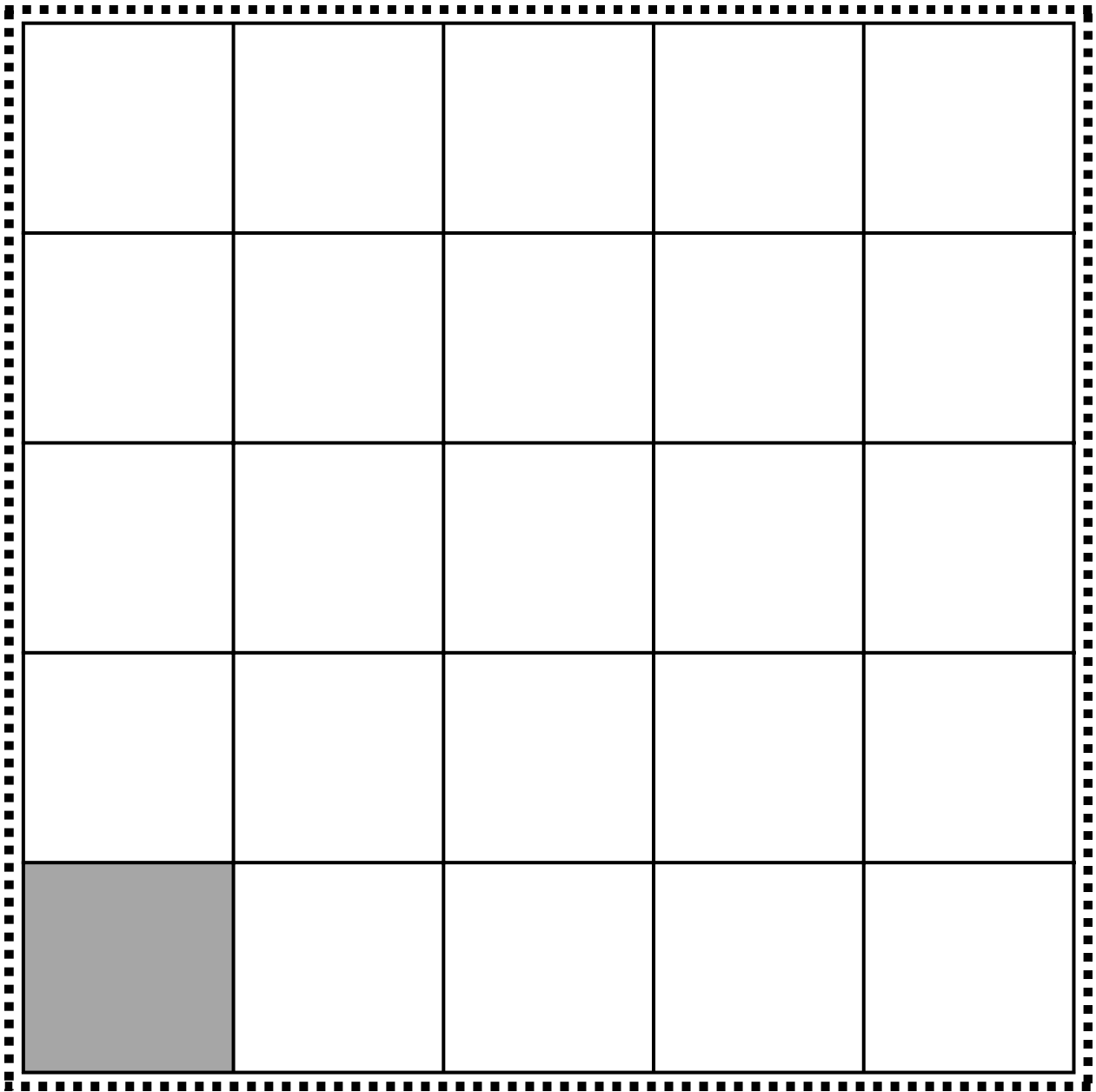
- As **3 casas em torno da casa inicial** de cada peão não podem conter **atalhos** nem **X's**.
- Os **X's** devem ser posicionados respeitando um **espaço mínimo de 1 casa em todas as direções** entre eles.
- Se dois jogadores empatarem na rolagem inicial do dado, todos os empatados devem rolar novamente 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**.

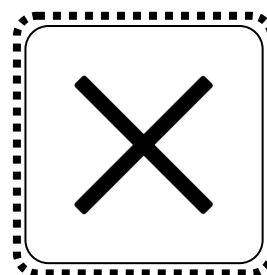
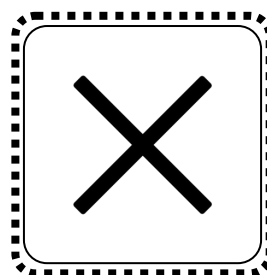
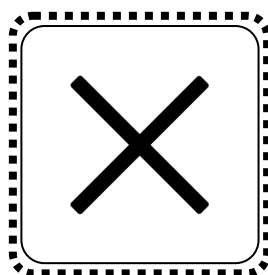
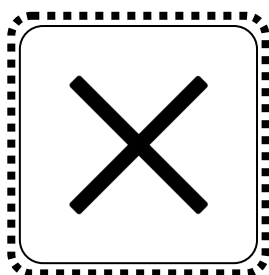
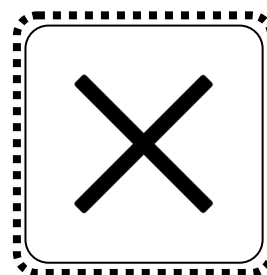
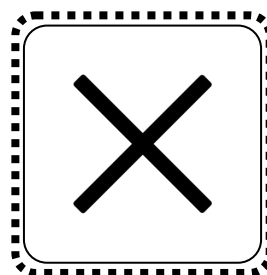
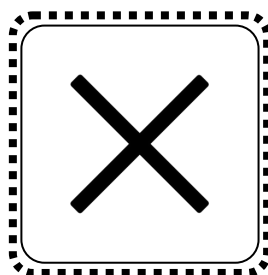
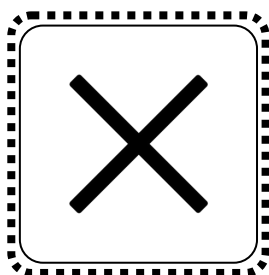
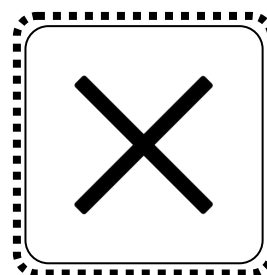
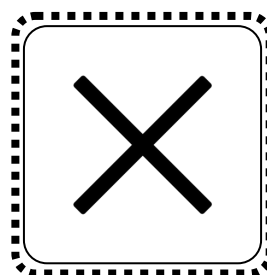
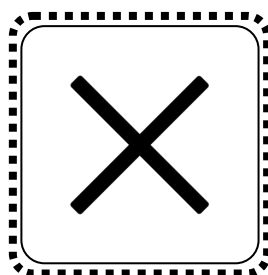
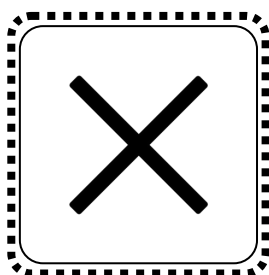
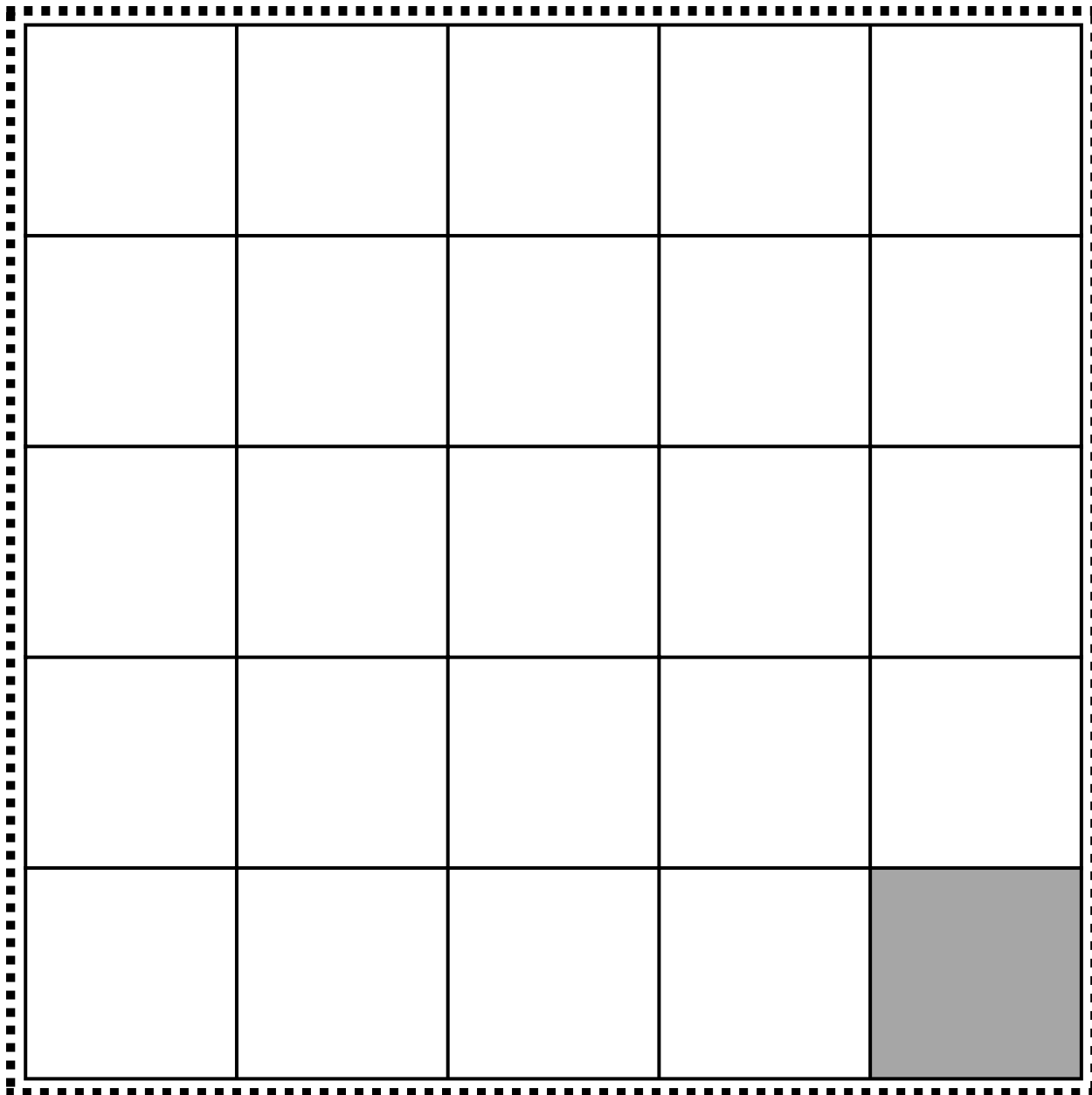
6. Critérios de Vitória

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)

Andar 1 casa

SPRITE.FORWARD(1)

Andar 1 casa

SPRITE.FORWARD(1)

Andar 1 casa

SPRITE.FORWARD(1)

Andar 1 casa

SPRITE.FORWARD(1)

Andar 1 casa

SPRITE.FORWARD(1)

Andar 1 casa

SPRITE.FORWARD(1)

Andar 1 casa

SPRITE.FORWARD(1)

Andar 1 casa

SPRITE.FORWARD(1)

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
esquerda**

SPRITE.LEFT(90)



**Vire a
esquerda**

SPRITE.LEFT(90)



**Vire a
esquerda**

SPRITE.LEFT(90)



**Vire a
esquerda**

SPRITE.LEFT(90)



**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

Pular 1 casa

Pular 1 casa

Pular 1 casa

Pular 1 casa

Pular 1 casa

Se (obstáculo)
então
{comando}

IF CONDITION : CODE



Se (obstáculo)
então
{comando}

IF CONDITION : CODE



Se (obstáculo)
então
{comando}

IF CONDITION : CODE



Se (obstáculo)
então
{comando}

IF CONDITION : CODE



Repita
(valor no dado)

FOR I IN RANGE():



Repita
(valor no dado)

FOR I IN RANGE():



Repita
(valor no dado)

FOR I IN RANGE():



Repita
(valor no dado)

FOR I IN RANGE():



Remova 1
obstáculo

Mova X de
posição

Remova 1
obstáculo

Remova 1
obstáculo