

O ENIGMA DO LABIRINTO

REGRAS

Como num passe de mágica, o labirinto se move!

Número de participantes: 2 a 4.

Componentes: 01 tabuleiro com cartelas-labirintos coladas;
34 cartelas-labirintos;
24 cartas-tesouros;
04 peões de cores diferentes.

Objetivo do jogo:

Os jogadores vão fazer uma busca num labirinto encantado e cada um deles tem uma tarefa a cumprir, procurando objetos e criaturas misteriosas nos corredores do labirinto. Para que isto seja feito, os jogadores precisam manipular os corredores com muita esperteza.

O primeiro jogador a encontrar todos os elementos de sua busca e voltar ao seu ponto de partida será o vencedor do Jogo.

Preparação do Jogo:

As cartelas-labirintos são embaralhadas e colocadas **ao acaso** no tabuleiro, criando-se um labirinto especial. Uma cartela-labirinto sobrarão para fora do tabuleiro.

As 24 cartas-tesouros são também embaralhadas e distribuídas igualmente entre os jogadores. Cada um junta as suas em um monte e o coloca à sua frente com as figuras voltadas para baixo.

Cada jogador escolhe uma cor, pega o seu peão e o coloca em sua casa de partida, num dos cantos do tabuleiro.

Decide-se quem vai jogar primeiro.

O Jogo:

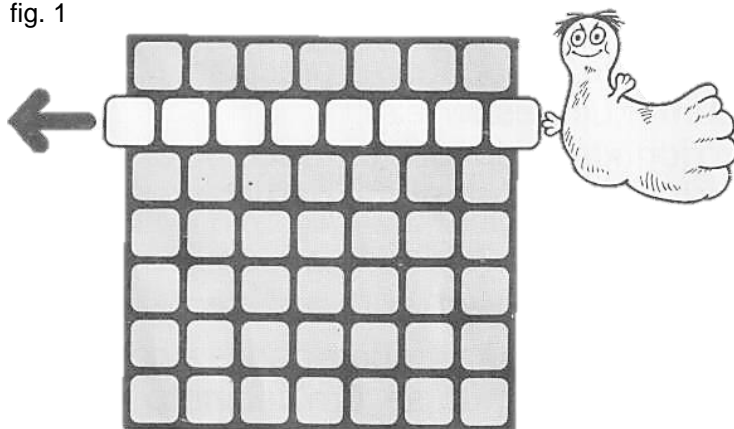
O primeiro jogador olha a primeira carta-tesouro do seu monte sem que os outros jogadores a vejam e torna a colocá-la sobre ele, com a figura para baixo. A figura indica o primeiro objetivo do jogador. Para alcançá-lo, o jogador procura a figura no tabuleiro e vê qual a melhor forma de chegar até lá com seu peão.

Movendo o Labirinto:

O jogador pega a cartela-labirinto que está sobrando e empurra com ela uma das fileiras do labirinto, nos pontos indicados por uma seta. A cartela pode ser empurrada em qualquer uma destas direções.

A cartela-labirinto que caiu fora do outro lado. é deixada de lado até a vez do próximo jogador (ver fig. 1).

fig. 1



Obs.:

A cartela-labirinto não pode ser recolocada na mesma posição em que estava na jogada anterior, ou seja, o movimento de um jogador não pode ser invertido na jogada seguinte.

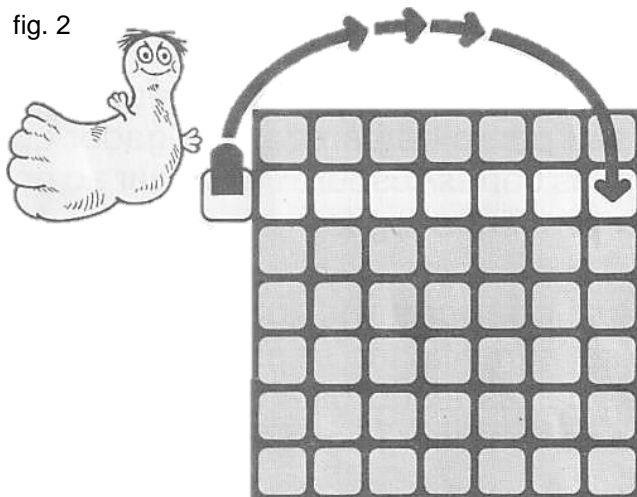
O jogador deve mover o labirinto **antes** de mover seu peão,

mesmo que ele possa chegar ao seu objetivo sem mover o labirinto.

No caso de um peão ser empurrado para fora juntamente com a cartela-labirinto, ele é recolocado no tabuleiro, no outro lado da mesma fila (ver fig. 2).

Isto é válido para qualquer peão, seja do próprio jogador ou de seu adversário. Transferir o peão não conta como movimento. Cada cartela-labirinto conta como uma casa.

fig. 2



Movendo os peões:

Após mover o labirinto, o jogador pode mover o seu peão, até a casa que ele quiser, desde que o caminho esteja livre. Isto significa que ele pode virar à esquerda ou à direita, ou seguir em frente, desde que não encontre um obstáculo em seu caminho.

O número de casas que ele anda não é importante e o jogador decide até onde quer mover seu peão.

O jogador pode decidir não mover o peão, deixando-o no mesmo lugar e passar a vez ao próximo jogador.

Vários peões podem ocupar uma mesma casa. Caso o jogador não consiga atingir seu objetivo com um só movimen-

to, ele pode se movimentar até a melhor posição no momento, para que possa alcançar seu objetivo na sua próxima jogada (não se esqueça que o labirinto muda a toda hora, mudando o traçado de seu corredor).

Ao chegar ao seu "tesouro", o jogador mostra a carta, comprovando que este era o seu objetivo e a separa, para indicar que ela já foi conquistada.

O jogador, então, pega outra carta-tesouro do seu monte e segue em busca de seu próximo objetivo.

Fim de Jogo:

Depois de ter atingido todos os seus objetivos, o jogador deve voltar a seu ponto de partida. O jogador que conquistar todas as suas cartas-tesouros e chegar ao ponto de partida primeiro vencerá o jogo.

Variação para crianças menores:

O jogo pode ser simplificado se as crianças puderem olhar todas as suas cartas-tesouros antes de começar a busca. Neste caso, a ordem a ser usada para alcançar os objetivos não importa:

a cada jogada, o jogador escolhe, dentre as cartas-tesouros, aquela que tem o objetivo mais fácil de ser atingido.

Pode-se também decidir que os peões não precisam retornar aos seus pontos de partida, no final de jogo.

Bom divertimento!

Antes de atravessar a rua, olhe para os lados, só atravesse quando tiver certeza de que não corre nenhum perigo.



GROW JOGOS E BRINQUEDOS S.A

Av. Moinho Fabrini. 1101/1131

09860 S. Bernardo do Campo - SP

Tel.: 448-7422 (PABX)