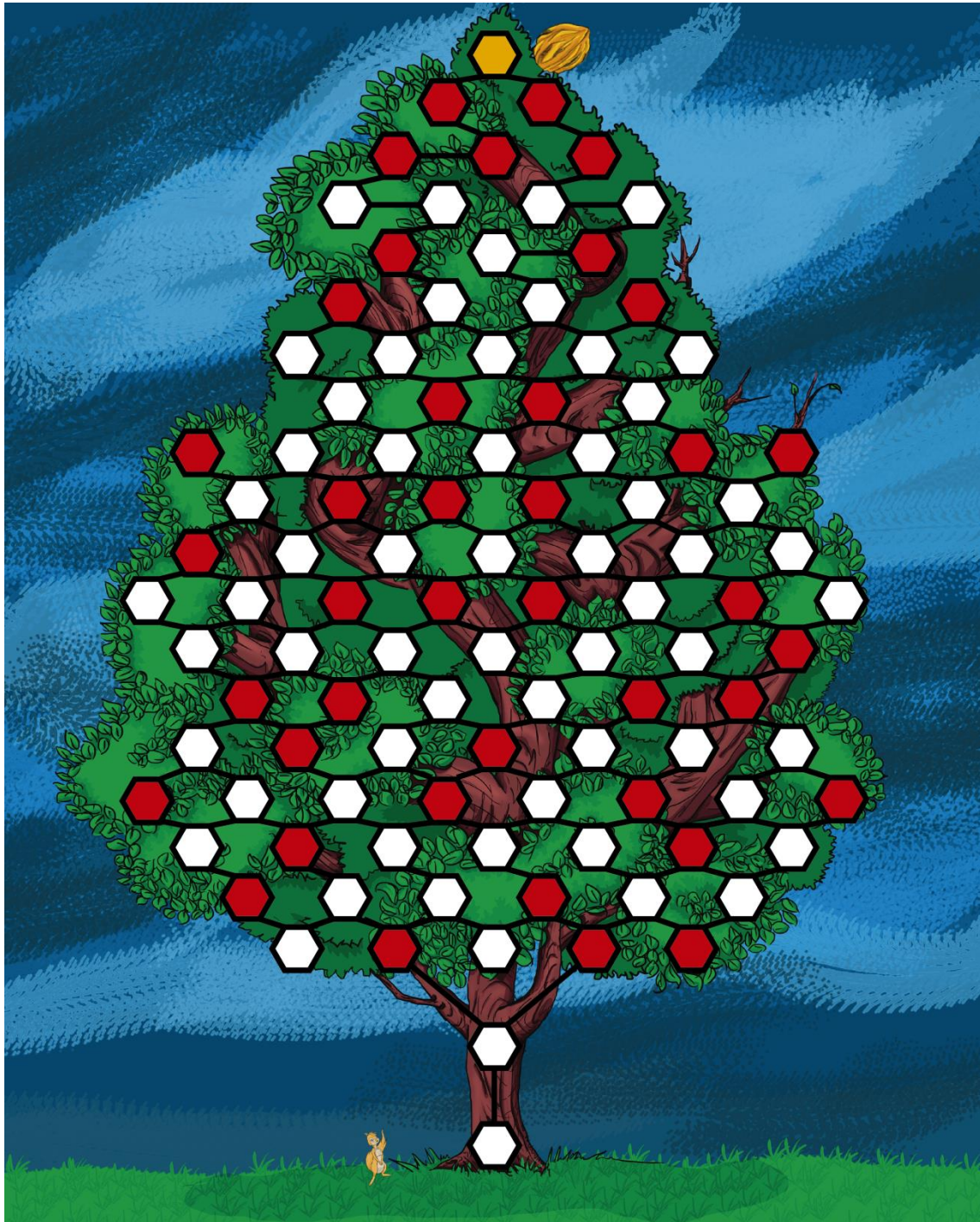


NUT RACER

REGRAS



Numero de jogadores: 2-4

Faixa etária: maiores de 7 anos

Peças: 1 tabuleiro, 1 dado, 5 totens (4 esquilos e 1 noz) e cartas (valor indeterminado)

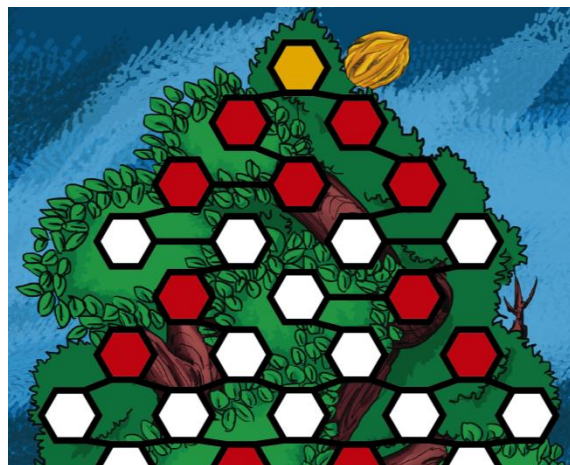
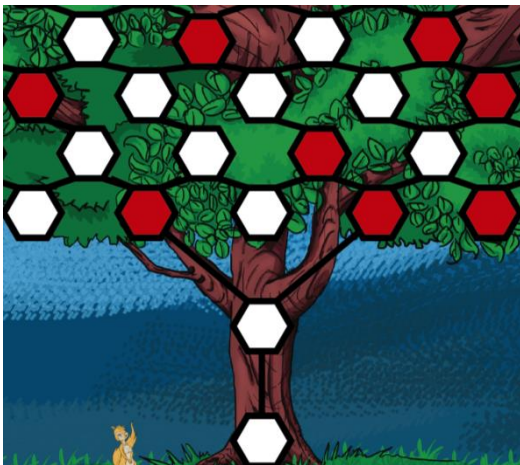
Objetivo primário: ser o primeiro a pegar a noz no ponto B e levar ao ponto A (de inicio).

Como jogar?

Os jogadores devem decidir quem irá começar.

Jogar o dado e andar as casas. Após movimentar a peça, é a vez do próximo jogador. E assim se segue sucessivamente.

O jogador poderá fazer o caminho que preferir desde que as casas estejam conectadas.



As casas em branco são as neutras.

As casas em vermelho obrigam o jogador que cair nela escolher uma carta.



- Noz de Arremesso – O jogador que tirar essa carta deve escolher qualquer outro jogador para voltar uma casa.

- Galho Quebrado – O jogador que retirar essa carta devesse descer 3 casas por onde passou.



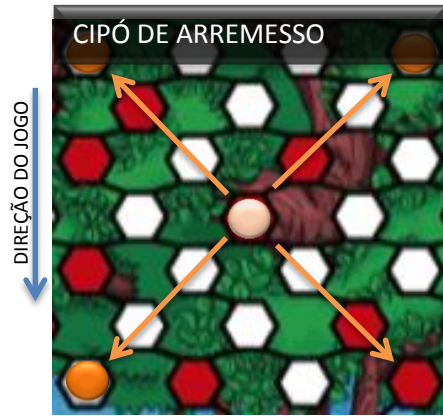
- Pata presa – O jogador que retirar essa carta ficara uma rodada sem jogar.

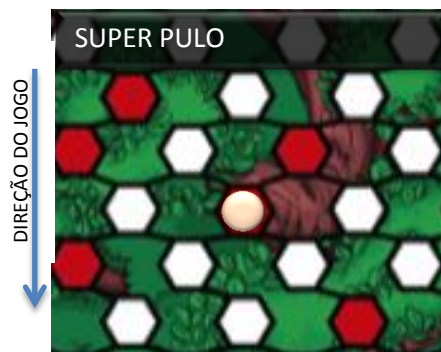
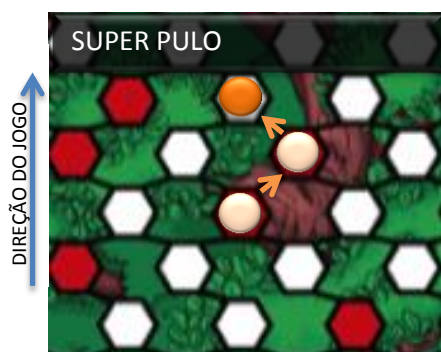
- Cipó de Arremesso – O jogador que retirar essa carta devesse avançar 3 casas na vertical e para qualquer direção mesmo que elas não estejam conectadas.



- Super Pulo – O jogador que retirar essa carta terá que subir duas casas conectadas.

- Café Expresso – O jogador que retirar esta carta devera avançar 3 casas para qualquer direção desde que estejam conectadas.





Regras de competitividade

Quando um jogador cair na mesma casa que já está ocupada, os dois devem decidir jogando o dado, aquele que tirar o número menor deve voltar uma casa.



Regras com a Noz de Ouro.

O primeiro que chegar no ponto B ficará com a Noz de Ouro e deverá leva-la até o ponto A.

Os jogadores que não estiverem com a Noz de Ouro podem toma-la caindo na mesma casa de quem estiver com a Noz de Ouro. Aquele que ganhar no dado maior fica com a Noz de Ouro e o outro deve voltar uma casa.