**UNIVERSO**

70 casas

2 -> 61

4 -> 5

7 espera que alguém lhe tome o lugar

8 anda 4x o que os dados marcaram

11 -> início

16 -> 20

21 -> passa 2x

27 -> passa 2x

28 ->15

30 -> 12

35 anda para trás o valor dos dados

40 -> 51

41 -> 32

44 passa 3x

45 -> 37

59 como 7

60 -> início (isto é, 0, for a do tabuleiro)

64 se tirar 3 na próxima, ganha

68 -> 65

--

**MILITAR**

63 casas

6,3 -> 26

5,4 -> 53

captura por troca

repete pontuação no 9, 18, … com variante: o avanço só acontece se for favorável, caso contrário usa-se recuo

7 -> 13 (ponte)

12 -> passa 1x

14 -> passa 2x

31 -> perde duas medalhas. por cada uma q n tiver passa 1x

34 -> dá uma medalha a cada jogador. para os q n tiver dá a vez de jogar

40 -> 29

51 -> espera que alguém caia aí

59 -> “volta à casa 1” (Original diz “recomeça o jogo”, ie, sai do tabuleiro)

61 -> como a 51

--

**MARINHA**

63 casas

6,3 inicial ->28

5,4 inicial ->53

captura por troca

dobra pontuação em 9, 18, …

6 ->12

19 espera 2x

25->7

32 é poço (espera q alguém caia aí)

40->30

52 é prisão (como a 32)

58 recomeça o jogo (sai do tabuleiro)

--

**GLÓRIA-Majora1**

90 casas.

Não há captura.

Dois dados

6, 3 inicial -> 27

5, 4 inicial -> 36

Aviões em 9, 18, 27, 36, 45, 54, 63, 72, 81 -> quem cair num avião salta para o seguinte

68 e 86: se estiverem todos na 68 com excepção de um que está na 86 o jogo acaba sem resolução. Há q começar outro!

50 -> recua o número de pintas q lhe saiu. Se calhar num castigo, cumpre-o. Se calhar num avião recua mais nove casas.

59 -> espera q alguém calhe nesta casa, e trocam posições. Ou espera q todos passem à sua frente.

68 -> Morte. Sai de vez do jogo.

77 -> 1

86 -> espera que alguém caio aqui para trocarem de posição.

--

**GANSOS-Majora**

76 casas.

Dois dados.

Pontuação exacta para ganhar. Não há ricochete. Se tirar em excesso não joga.

2 -> passa 1x

5 -> 3

8 -> passa 1x

11 -> 9

14 -> 10

17 -> 1

20 -> passa 1x

23 -> 25

26 -> 24

29 -> 25

32 -> passa 2x

35 -> 33

38 -> 36

41 -> 43

44 -> passa 1x

47 -> 51

50 -> passa 3x

53 -> 48

56 -> 54

59 -> 61

62 -> sai do jogo de vez

68 -> deixa passar todos os outros. Se já for último vai para a 66

71 -> passa 2x

74 -> passa 1x

--