

REPETIÇÃO

Para cada peça nas espadas, avance 2 casas.



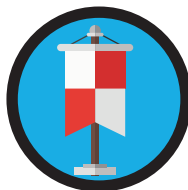
CONDIÇÃO

Se NÃO existir peça na árvore, volte 4 casas.



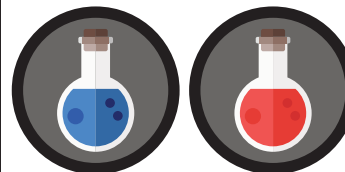
REPETIÇÃO

Para cada peça na bandeira que NÃO for da sua equipe, avance 1 casa.



CONDIÇÃO

Se o número de peças na poção azul for maior do que na poção vermelha, avance 3 espaços. Caso contrário, volte 4 casas.



REPETIÇÃO

Para cada peça da sua equipe que NÃO esteja no capacete, avance 2 casas.



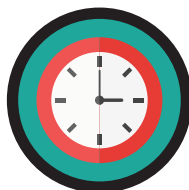
CONDIÇÃO

Se existir peça no pergaminho e NÃO existir peça na poção vermelha, ande 4 casas.



CONDIÇÃO

Se existir peça no relógio avance 1 casa.



CONDIÇÃO

Se existir peça no dragão, jogue o dado e avance o número de casas obtido.



REPETIÇÃO

Para cada peça no baú, avance 3 casas.



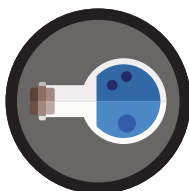
CONDIÇÃO

Se existir peça na árvore e na bandeira, avance 3 casas. Caso contrário, volte 1 casa.



CONDIÇÃO

Se existir alguma peça na poção azul, avance 4 casas.



CONDIÇÃO

Se existir peça no escudo ou no capacete, avance 3 casas.



CONDIÇÃO

Se o número de peças na poção vermelha for maior do que o na espada, avance 3 casas. Se for menor, avance 1 casa. Caso contrário, volte 2 casas.



REPETIÇÃO

Para cada peça nas espadas, avance 2 casas.



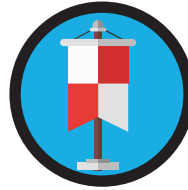
CONDIÇÃO

Se NÃO existir peça na árvore, volte 4 casas.



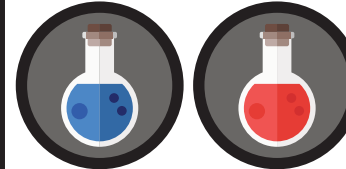
REPETIÇÃO

Para cada peça na bandeira que NÃO for da sua equipe, avance 1 casa.



CONDIÇÃO

Se o número de peças na poção azul for maior do que na poção vermelha, avance 3 espaços. Caso contrário, volte 4 casas.



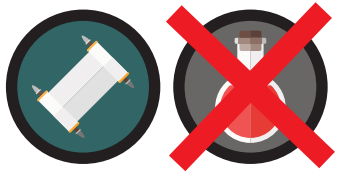
REPETIÇÃO

Para cada peça da sua equipe que NÃO esteja no capacete, avance 2 casas.



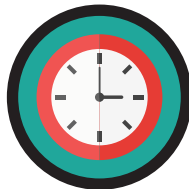
CONDIÇÃO

Se existir peça no pergaminho e NÃO existir peça na poção vermelha, ande 4 casas.



CONDIÇÃO

Se existir peça no relógio avance 1 casa.



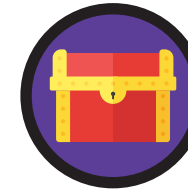
CONDIÇÃO

Se existir peça no dragão, jogue o dado e avance o número de casas obtido.



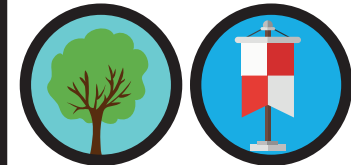
REPETIÇÃO

Para cada peça no baú, avance 3 casas.



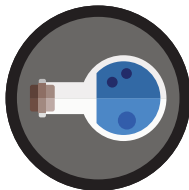
CONDIÇÃO

Se existir peça na árvore e na bandeira, avance 3 casas. Caso contrário, volte 1 casa.



CONDIÇÃO

Se existir alguma peça na poção azul, avance 4 casas.



CONDIÇÃO

Se existir peça no escudo ou no capacete, avance 3 casas.



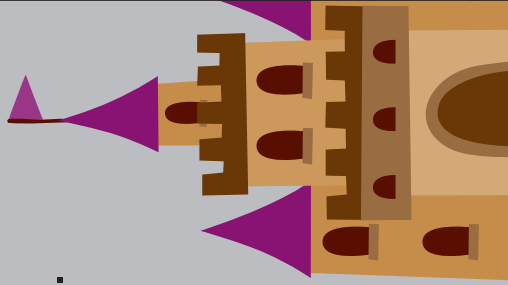
CONDIÇÃO

Se o número de peças na poção vermelha for maior do que o na espada, avance 3 casas. Se for menor, avance 1 casa. Caso contrário, volte 2 casas.

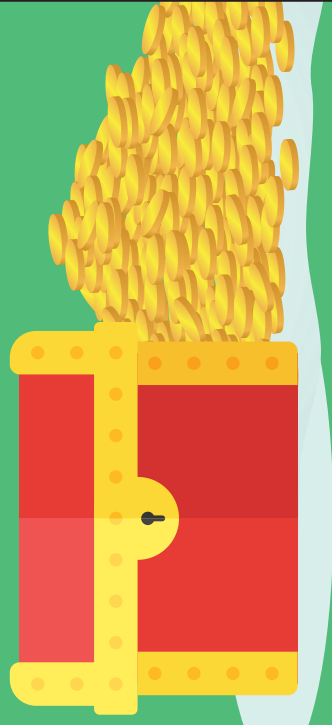




Aguarde até
que exista
ao menos
uma peça nas
espadas, uma no
capacete e uma no
escudo para entrar no
castelo.



Você encontrou um
tesouro. Cada peça da
sua equipe que já
esteja em jogo deve
avançar 2 casas.



CONDIÇÃO

Se existir peça no
escudo e
no capacete, avance
3 casas.



CONDIÇÃO

Se existir alguma
peça na poção azul
ou no pergaminho, e
não existir no relógio,
avance 4 casas.



CONDIÇÃO

Se existir peça no
escudo e
no capacete, avance
3 casas.



CONDIÇÃO

Se existir alguma
peça na poção azul
ou no pergaminho, e
não existir no relógio,
avance 4 casas.



Você foi capturado
pelo dragão, fique aqui
até tirar 4 ou mais no
dado, ou até completar
3 tentativas.

1

2

3