

**Parabéns,**  
você acaba de trazer para a vida real um mundo fantástico.



Agora sua missão é montar seu jogo em casa ou onde você quiser e treinar suas habilidades para se dar bem também no nosso site:

[www.passatempo.com.br](http://www.passatempo.com.br)

## QUER SABER COMO SE JOGA?

### PRIMEIRO PASSO

Cada jogador começa numa base e precisa passar por todas as outras antes de chegar ao final.



### O OBJETIVO FINAL

Seja o primeiro a chegar na casa das 4 cores. Só quem conquistou todas as cores pode chegar lá.



### QUEM COMEÇA?

O jogador mais velho inicia o jogo, mas a cada rodada seguinte um jogador diferente será o "mão".



### FIQUE ESPERTO

Algumas casas no caminho serão marcadas com surpresas, mas você decide se vai abrí-las ou não.



### E FIQUE DE OLHO NESSES NÚMEROS:



Avance 1 casa e gire 1 disco (ou vice-versa)



Avance 2 casas e gire 1 disco (ou vice-versa)



Avance 3 casas



Avance 5 casas



Avance 7 casas

Não se esqueça de conferir as regras gerais antes de jogar. E se estiver inspirado, que tal criar regras novas? ;-)

# BOM PASSATEMPO

  
**PASSATEMPO**  
Porque brincar faz bem demais.

# Regras gerais

## ESPECIFICAÇÕES:

Faixa Etária: A partir de 6 anos.

Duração: 15 minutos, em média.

## OBJETIVO:

Vence quem passar pelos Discos-Base (ou de partida) dos adversários, coletar seus pontos coloridos e chegar primeiro ao Disco Final (ou de chegada).

## COMPONENTES:

16 Discos (peças redondas) sendo:

4 Discos-Base  
ou de partida



1 Disco Final  
ou de chegada



11 Discos de caminho



16 Pontos Coloridos:  
4 amarelos, 4 vermelhos,  
4 azuis, 4 verdes



4 Peões: 1 para cada jogador



Peças de ação:  
24 Cartas (4 kits de 6 cartas cada)  
OU 1 Dado especial



18 Fichas Surpresa

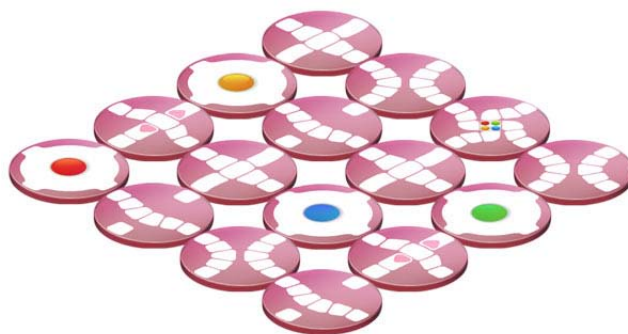


1 Bandeira do Mão

## PREPARAÇÃO:

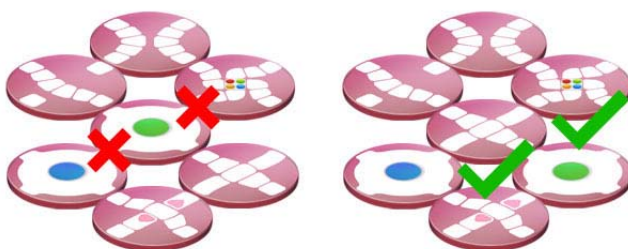
### 1. Montagem do Tabuleiro:

O jogador mais velho coloca o primeiro disco e, no sentido horário, todos os outros jogadores vão colocando um disco por vez até que o tabuleiro esteja pronto. O formato poderá variar de acordo com a vontade dos jogadores.



exemplo de montagem

Durante a montagem do tabuleiro, não é permitido colocar um Disco-Base (ou de partida) vizinho a outro Disco-Base. Também não é permitido colocar um Disco-Base lado a lado com um Disco Final (ou de chegada).



### 2. Jogadores:

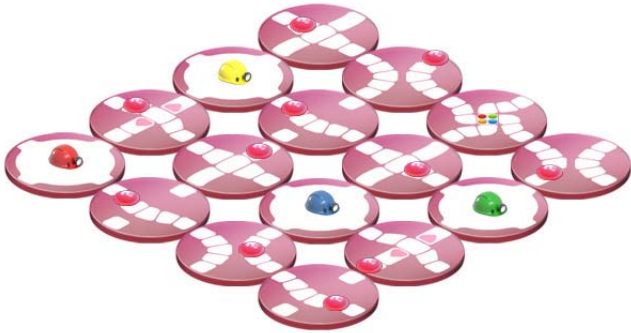
Cada jogador escolhe um peão e um kit de cartas da mesma cor. Em seguida, coloca este peão no Disco-Base correspondente à sua cor.



### 3. Fichas Surpresa

Os jogadores espalham as fichas Surpresa ao lado do tabuleiro, com a face voltada para baixo – assim ninguém vê o que é. Em seguida, cada jogador escolhe 3 fichas – sem olhar os poderes – e coloca

em qualquer casa à sua escolha. Não é permitido colocar duas fichas na mesma casa do tabuleiro. Também não é permitido colocar fichas Surpresa nos Disco-Base (ou de partida), nem no Disco Final (ou de chegada). As fichas que sobraem podem ser descartadas ou distribuídas no tabuleiro. O grupo decide.



#### 4. Escolha do jogador “Mão”



O jogador mais velho iniciará o jogo como “Mão”, isto é, o jogador que vai jogar primeiro.

Os outros jogarão seguindo a ordem no sentido horário. O jogador Mão será identificado pela “Bandeira do Mão”. Ao final da rodada, esta bandeira passará para o jogador à esquerda, e assim por diante.

#### 5. Ponto de cor grátis

Cada jogador já larga do seu Disco-Base (ou de partida) carregando a ficha com a mesma cor da casa de onde ele está começando o jogo. Os demais pontos deverão permanecer em suas próprias bases até que algum jogador passe por ali para conquistá-lo.

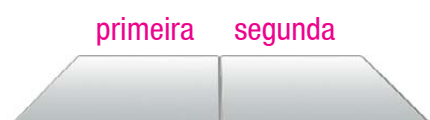


## A RODADA:

Esse jogo pode ser jogado de duas formas:

#### 1. Com cartas

Nesse modo mais estratégico, a cada rodada todos os jogadores separam 2 cartas de seus próprios kits. Elas devem ser colocadas com a face virada para baixo na mesma seqüência em que serão utilizadas.



O jogador “Mão” abre sua primeira carta e executa sua ação. Se for uma carta com movimento e giro, o jogador escolhe se gira antes e anda depois, ou se anda e só gira depois.



Se a carta não tiver giro, o jogador simplesmente anda o número de casas da carta. Em seguida, o jogador à esquerda faz o mesmo e assim por diante.

A rodada termina quando as 2 cartas de todos os jogadores forem utilizadas. Aí, o jogador que era o “Mão” passa a “Bandeira do Mão” para o jogador à sua esquerda e inicia-se uma nova rodada.

#### 2. Com o dado especial

Nesse modo mais imprevisível você conta também com a sorte. É só jogar o dado e seguir a ação. A “Bandeira do Mão” é passada adiante quando todos tiverem jogado o dado pelo menos uma vez.



## AÇÕES:

#### 1. Movimentação

Durante uma jogada, só é permitido andar para frente (não é permitido “ir e voltar” durante um mesmo movimento). Na jogada seguinte, o jogador poderá mudar de direção, a não ser nos casos em que o jogador abrir uma peça surpresa. Neste caso, é como se ele estivesse iniciando a jogada, portanto pode definir novamente o seu rumo.

#### 2. Giro

Se o jogador tiver carta de giro, poderá girar qualquer Disco de percurso, inclusive o Disco Final (ou de chegada). O giro permitido é de 90°; só se permite a meia volta completa (180°) para quem abrir a ficha Surpresa de Giro Duplo (ou 2 giros).



### 3. Fichas Surpresa



Quando encontrar uma Surpresa no caminho, o jogador poderá ignorá-la ou abri-la. Se optar por ignorá-la, o jogador atravessa aquela casa (conta como 1 ponto de movimento) e continua sua caminhada. Mesmo se o jogador terminar o movimento numa casa onde há uma ficha Surpresa, ele tem a opção de não abrir a ficha e ficar lá parado.

Caso o jogador decida abrir a ficha Surpresa, deve abrir mão dos eventuais movimentos restantes da carta que havia jogado. A partir daí, passam a valer as ações indicadas pela Surpresa. Por exemplo: se o jogador tinha 6 casas para andar e parou na 4ª casa para abrir uma Surpresa, ele deixa de andar as 2 casas restantes e deve seguir as instruções da Surpresa.

## PODERES DAS FICHAS SURPRESA:



#### Sketch

Ande mais 10 casas para onde quiser, desde que numa mesma direção.



#### Polvitcho

Volte 6 casas.



#### Giro Simples

Gire 90° qualquer peça do tabuleiro, exceto os 4 Discos-Base.



#### Giro Duplo

Gire 90° duas peças do tabuleiro (exceto os 4 Discos-Base) ou gire uma mesma peça 180°.



#### Nadanão

Esta é uma Surpresa vazia e nada acontece.



#### Muroso

Volte uma casa pois o caminho está fechado. Ninguém mais pode atravessar aqui, inclusive quem abriu a surpresa.



#### Kolchano

Ande 3 casas confortavelmente na direção em que estava indo. Esta ficha deve ser usada no momento em que for aberta.



#### Vibralhão:

Troque 2 Discos de lugar, desde que estejam lado a lado. Os Discos-Base (ou de partida) não podem ser mexidos.



#### Sugg

Troque o seu peão de lugar com o peão de qualquer outro jogador à sua escolha.



#### Caudaloop

Ande com o peão de outro jogador por 5 casas à sua escolha (numa mesma direção).



#### Giraventana

Escolha uma direção (Direita, Esquerda, Para Frente, Para Trás) e todos os jogadores (inclusive você) devem mover seus peões por 3 casas. Os jogadores que não puderem realizar este movimento permanecem onde estão.



#### Xilindrops

Escolha um jogador, ele perde a vez por uma rodada.



#### Grud

Pegue esta ficha e coloque virada para cima em qualquer casa que queira, onde ele ficará até o fim da partida. O jogador que pisar ali é obrigado a encerrar sua movimentação e só pode se mover na próxima rodada.

## FIM DE JOGO:

Após passar pelos Discos-Base (ou de partida) dos 3 jogadores adversários e coletar os pontos coloridos de cada um deles, você deve se dirigir ao Disco Final (ou de chegada). O vencedor será aquele que conseguir chegar primeiro ao Disco Final.

Atenção, se outros jogadores chegarem ao Disco Final na mesma rodada, eles também serão ganhadores. Portanto, o jogo pode ter mais de 1 ganhador.

## Preparado para a aventura?

Então torne-se um dos



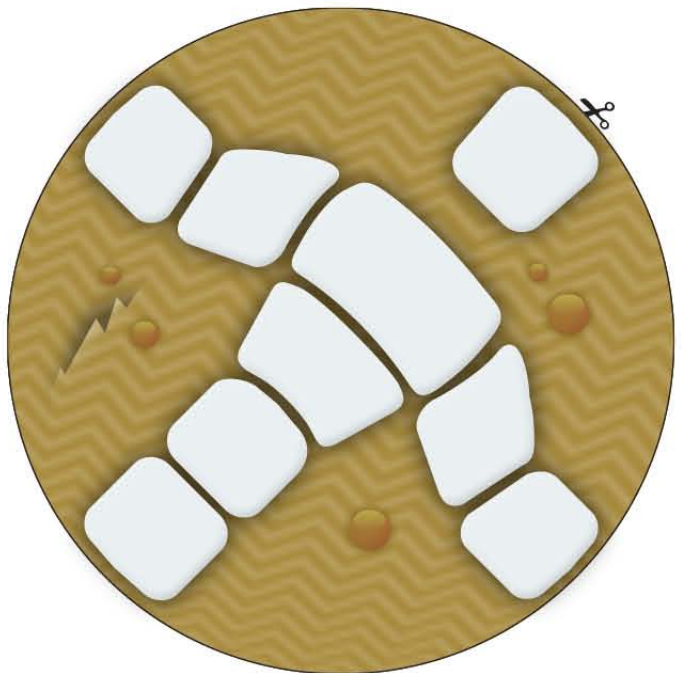
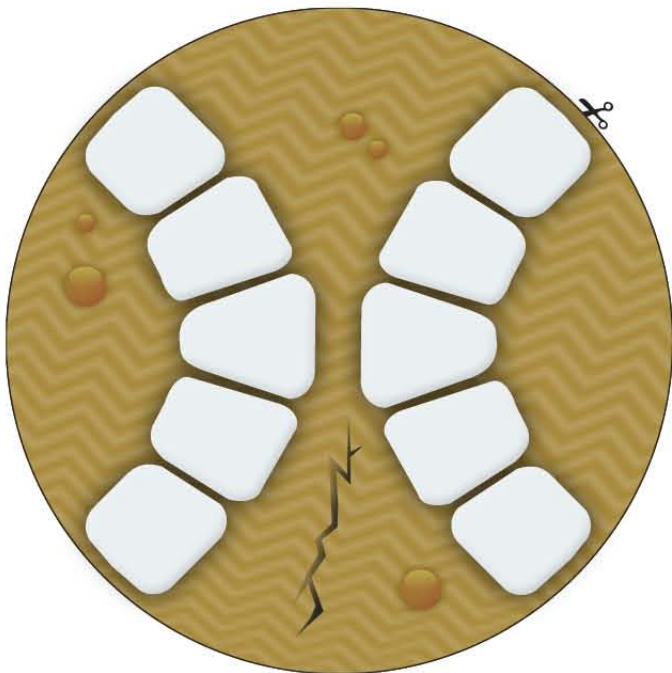
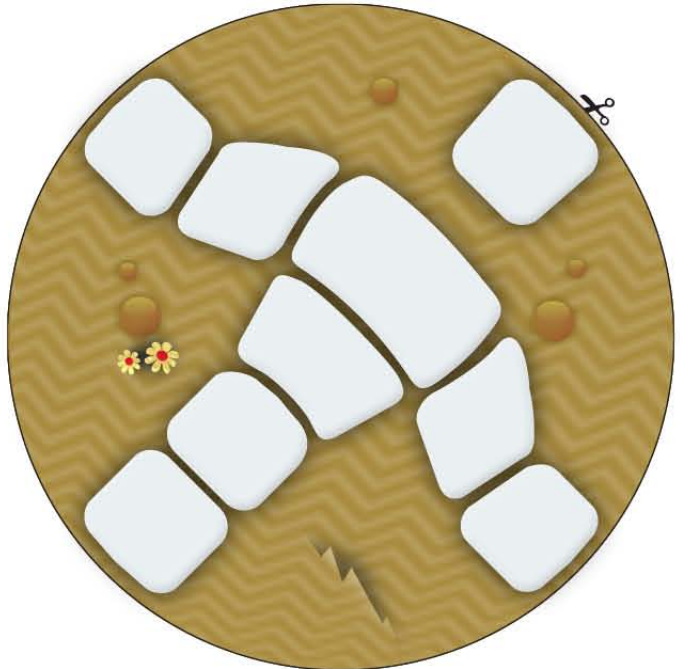
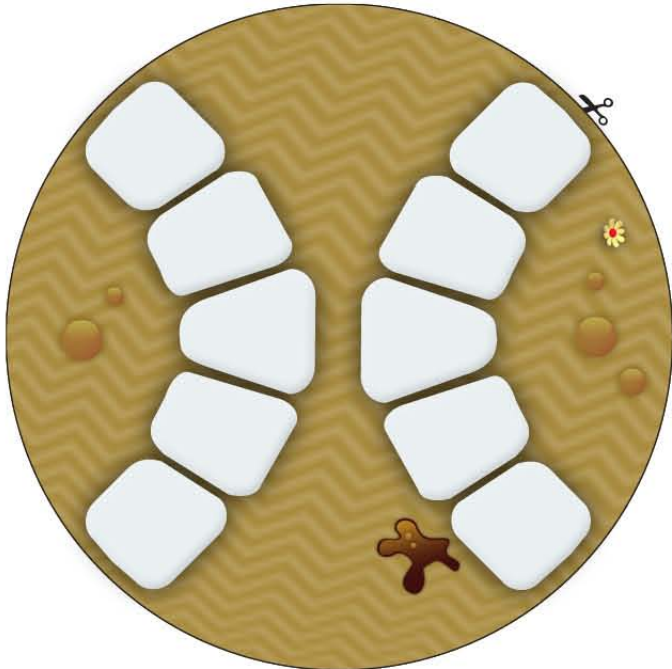
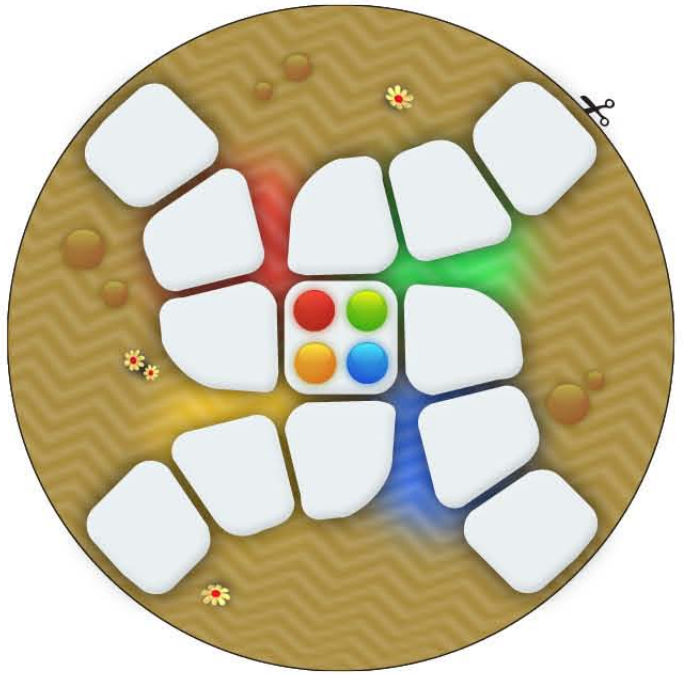
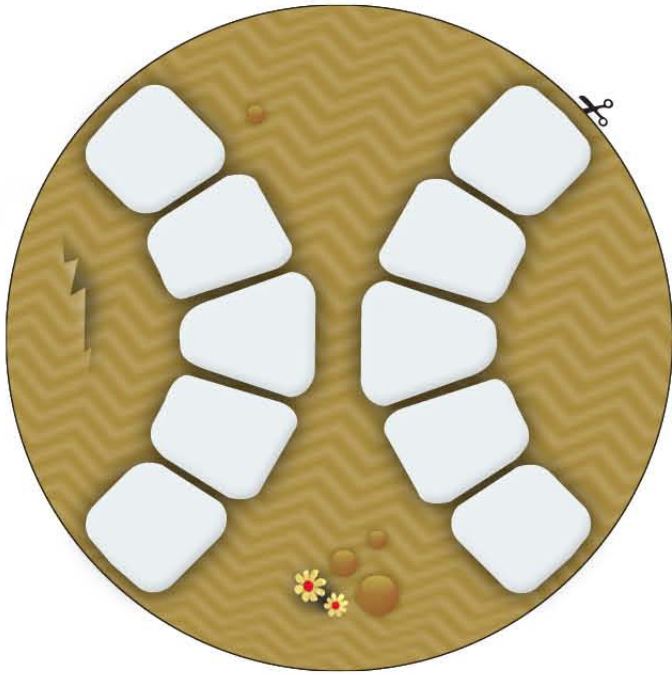
## Misturando os caminhos

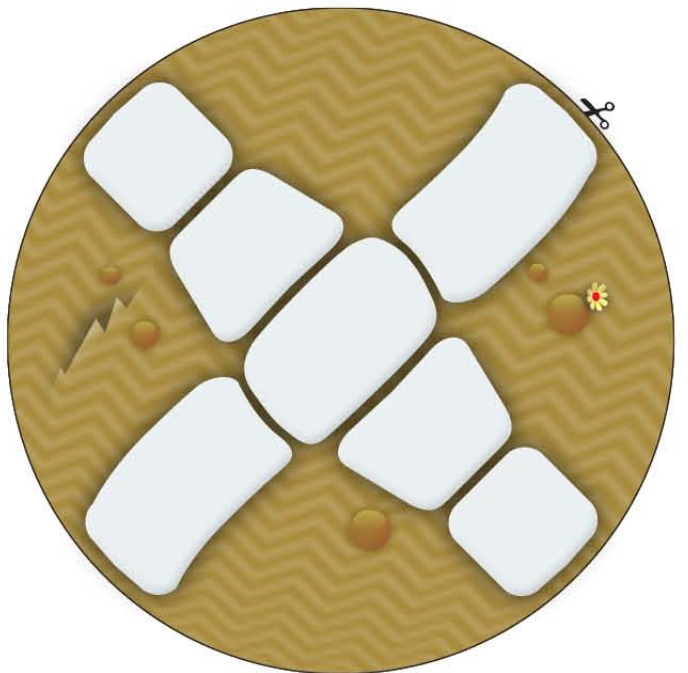
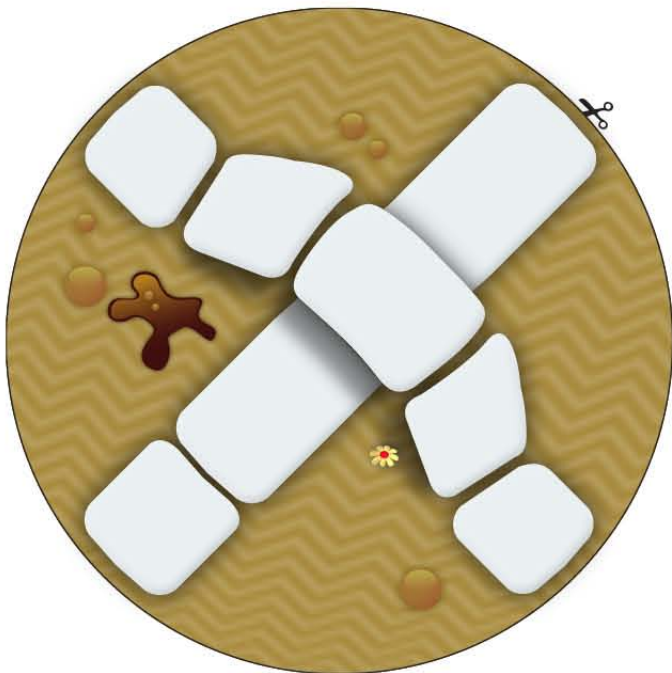
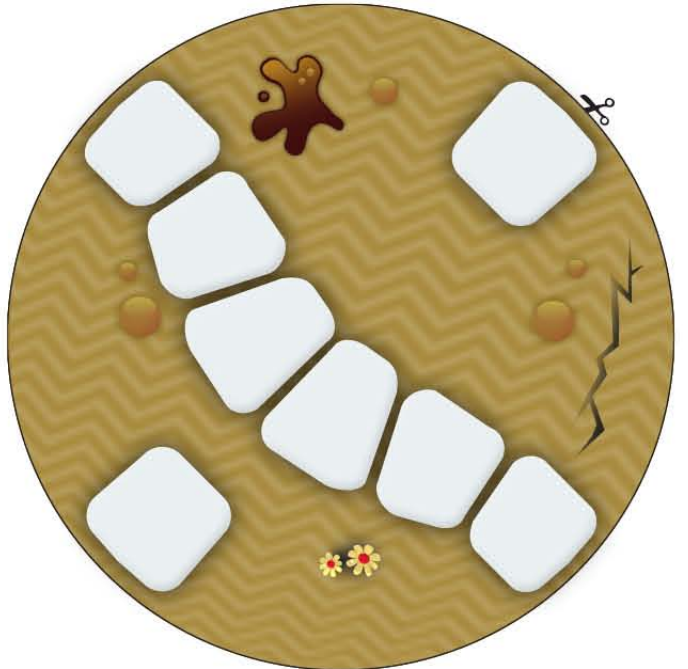
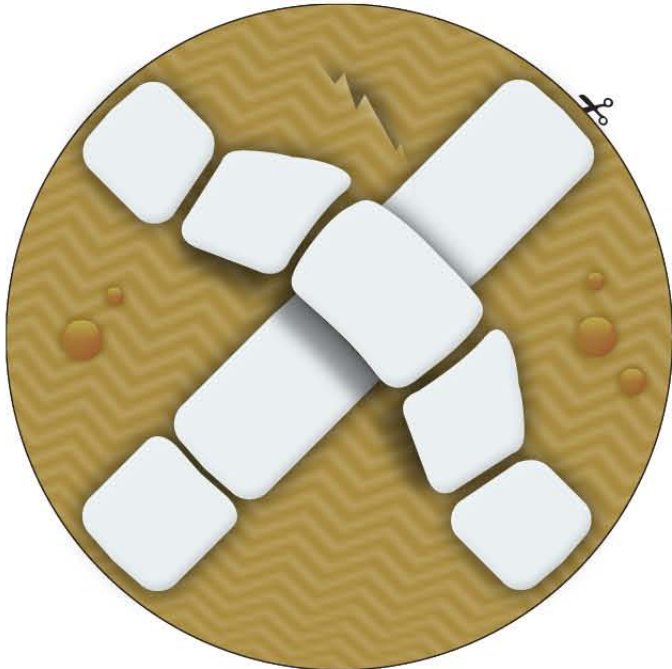
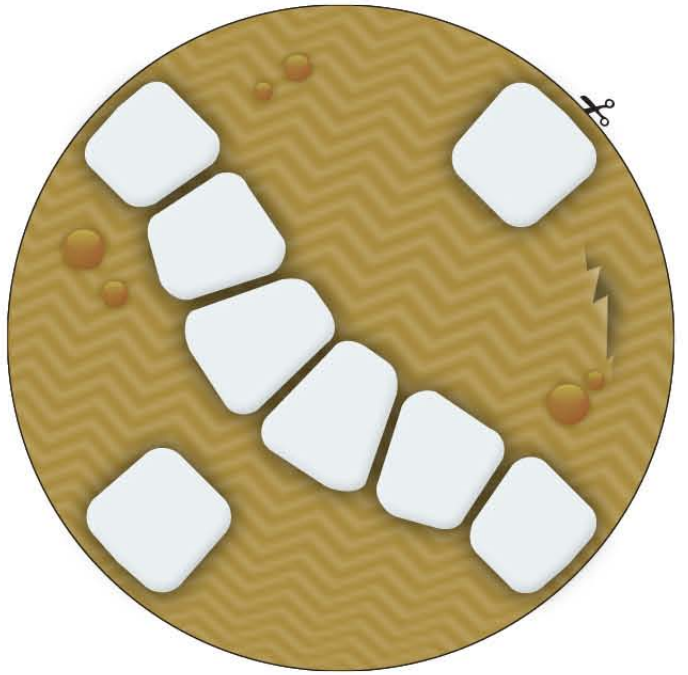
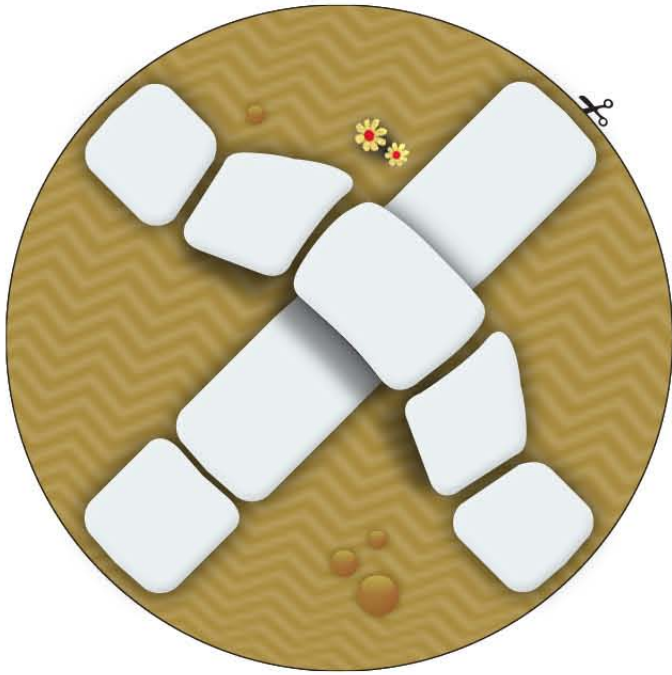
Esses discos vão virar o seu tabuleiro.

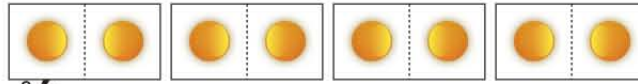
### PARA MONTAR:

Antes de recortar os discos, cole essa folha numa cartolina para deixá-los mais firmes. Ah, quando quiser, você pode imprimir mais discos para incrementar suas partidas.



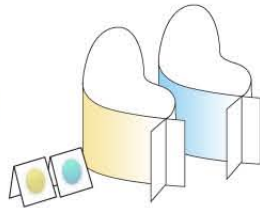






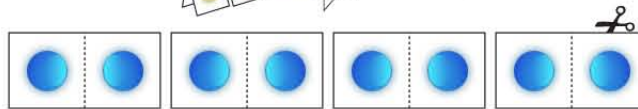
**As peças**

Lembre-se de colar esta folha numa cartolina antes de recortar.



**PARA MONTAR:**

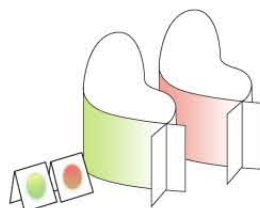
Encaixe as pontas dos peões para trás, formando um cilindro.





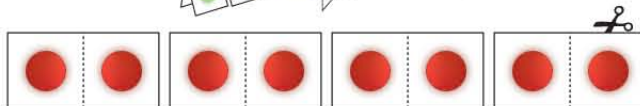
### As peças

Lembre-se de colar esta folha numa cartolina antes de recortar.



### PARA MONTAR:

Encaixe as pontas dos peões para trás, formando um cilindro.



# Quer jogar com emoção?

Então em vez das cartas, use esse dado especial.



## PARA MONTAR:

Antes de recortar o dado, cole essa folha numa cartolina ou papel mais grosso. Isso vai deixar seu dado mais firme e fácil de montar.



# Plante surpresas

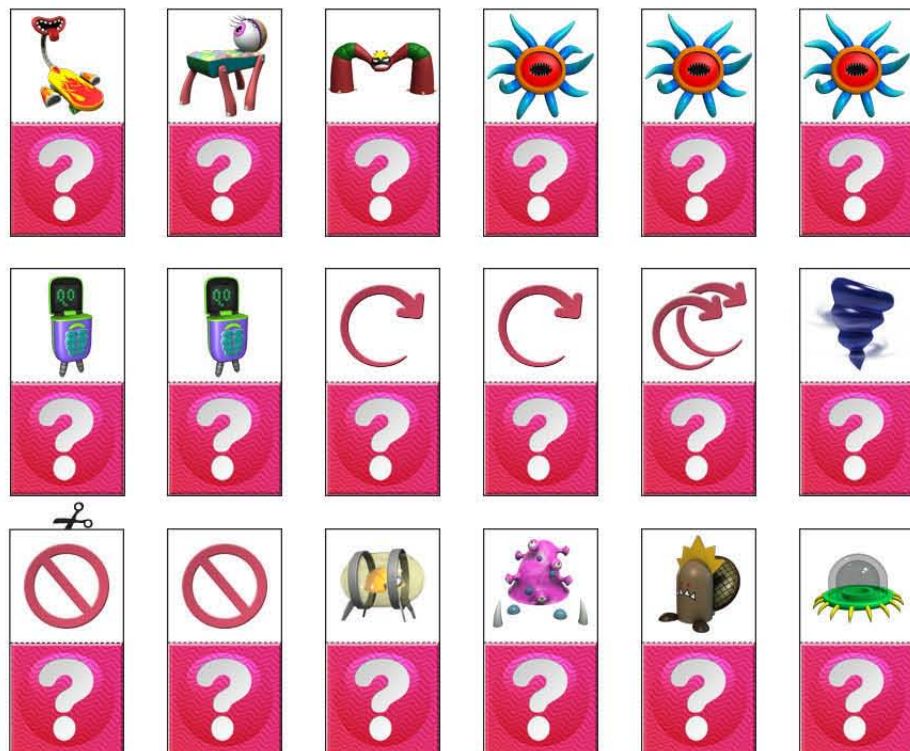
Confira nas regras gerais o poder de cada uma delas e deixe seu jogo super emocionante.

Com as surpresas viradas para baixo, coloque sobre as casas do caminho que você montou. Você também pode dividir as surpresas entre os jogadores e cada um posiciona algumas.



## O mão

Essa ficha marca quem começa a partida. Terminada uma rodada, a ficha passa para o próximo jogador.



## PARA MONTAR:

PRIMEIRO RECORTE TODAS AS SURPRESAS



Depois passe cola no verso e dobre na linha indicada.