

Trocar as Voltas à Glória

REGRAS DO JOGO

Jogadores:

Trocar as Voltas à Glória está pensado para um mínimo de 2 jogadores e para um máximo ilimitado pela tua imaginação!

Composição:

Este jogo é composto por um tabuleiro, um dado, o número de peões necessários, um baralho de cartas numerado que indica os desafios nas respetivas casas e, sobretudo, por muita curiosidade tua!

Início do Jogo:

Porque este jogo está pensado para poderes levar de férias para onde fores, imprime também o dado e os peões que estão no início do baralho de cartas. Recorta-os como indicado, dobra-os, cola-os e estão prontos a jogar! Imprime o número de peões que precisares ou, se preferires, usa pequenos objetos que tenhas à mão para poderes posicionar cada jogador. Todos devem começar na casa 1 e a cada jogador é permitido um lance de dados para poder avançar, exceto numa única casa: a do rei.

Desafios:

No baralho de cartas estão todas as indicações que precisas de saber!

Todas as casas do tabuleiro estão identificadas por números. Aquelas que contêm propostas para ti estão sinalizadas com uma imagem de uma obra de arte do MNAA, ou preenchidas a vermelho, e correspondem a uma carta do baralho.

Se calhares numa das casas com obras de arte, significa que podes avançar, retroceder, aguardar... ou até mesmo perder o jogo, de acordo com o que a carta correspondente te indicará! Se calhares numa das casas de cor vermelha também terás de consultar a carta do baralho com o número correspondente: estão repletas de desafios ousados e aventureiros! Por cada desafio superado podes avançar duas casas. Caso contrário, terás de esperar pela tua vez para voltar a jogar.

Boa sorte e... divirtam-se!

