

REGRA

JOGO

SNOOPY & WOODSTOCK

(2 a 4 participantes)

Conteúdo

- . 1 Snoopy
- . 1 dado
- . 36 cartelas, sendo
 - 18 neutras "com Snoopy"
 - 05 especiais "com Woodstock", em cores diferentes
 - 05 especiais com "pula de lugar"
 - 02 especiais com "pára de andar"
 - 02 especiais com "rouba 1 ficha"
 - 03 especiais com "joga de novo"
 - 01 especial com "início"
- . 20 fichas, cada 4 delas nas mesmas cores das cartelas com Woodstocks

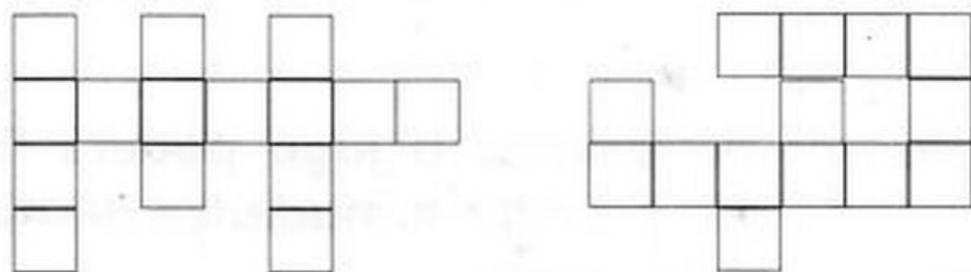
Objetivo do jogo

Juntar 5 fichas, 1 de cada cor. As fichas são conseguidas encontrando os Woodstocks, com a ajuda do Snoopy.

Preparação do jogo

Destacar todas as cartelas e fichas. Colocar a cartela "início" virada para cima entre todos os jogadores. Sobre ela, colocar o Snoopy, em pé. Embaralhar todas as demais cartelas.

A partir da cartela "início" formar trilhas com as demais, colocando uma a uma, viradas para baixo. Para formar as trilhas, cada jogador coloca uma cartela em qualquer lado livre das já colocadas anteriormente. As trilhas podem se cruzar de qualquer forma. Exemplos:



Como jogar

Define-se, por qualquer critério, o primeiro a jogar. O próximo será sempre o da esquerda.

O jogador da vez lança o dado e, anda na trilha tantas cartelas quanto o valor que tirou no dado. Andar na trilha significa mover o Snoopy da cartela onde ele está parado, até a cartela que for possível alcançar com o valor sorteado no dado. Então, o jogador deve virar qualquer cartela que esteja ao lado (qualquer lado) da cartela onde o Snoopy chegou. A vez passa para o próximo a jogar e, assim sucessivamente. Quando não for possível virar cartelas, o jogador apenas termina seu movimento e passa a vez.

O Snoopy só pode andar na horizontal ou na vertical. Uma vez iniciado, o movimento não pode mudar de sentido. Se não for possível completar o movimento, o jogador perde a vez.

Conforme as cartelas vão sendo viradas, surgem na trilha várias situações provocadas pelas cartelas "especiais". Estas situações são as seguintes e, só acontecem quando o Snoopy **parar** sobre elas:

- na cartela "com Woodstock" ⇒ o jogador da vez pega uma ficha da mesma cor da cartela em que parou (se ele já tiver a ficha daquela cor, perde o direito de pegá-la);

- na cartela "joga de novo" ⇒ o jogador adquire o direito de fazer mais uma jogada;

- na cartela "rouba 1 ficha" ⇒ o jogador rouba uma ficha de outro jogador qualquer, desde que a ficha seja de cor que ele ainda não tenha;

- na cartela "para de andar" ⇒ ao passar por esta cartela, independentemente de completar o movimento, o Snoopy para sobre ela;

- na cartela "pula de lugar" ⇒ ao passar por esta cartela e desde que já tenha outra igual virada, o jogador pode "entrar" no túnel e sair em outro túnel qualquer, continuando seu movimento.

O fato de ser uma cartela especial não impede a necessidade de virar a cartela ao lado, assim que se terminar o movimento.

Se os jogadores preferirem, o jogo poderá ficar mais rápido, optando por permitir a mudança de direção do Snoopy em cada movimento.

Vencedor do jogo

Será vencedor o jogador que obtiver, antes dos demais, as 5 fichas correspondentes a cada uma das 5 cores das cartelas onde estão os Woodstocks.