



PATO AVENTURAS

DUCK TALES

- De 6 a 13 anos
- De 2 a 6 jogadores
- Contém: 1 tabuleiro de jogo; 6 mapas do tesouro; 12 cartas; 6 marcas e 1 dado.

Preparação

Coloca-se o tabuleiro sobre a mesa. As cartas e os mapas do tesouro colocam-se com a face para baixo, próximo do tabuleiro. Cada jogador receberá uma marca que colocará no barco.

Objectivo

Os jogadores deverão chegar ao tesouro, com pontuação exacta e levando consigo os seguintes elementos: um mapa do tesouro, uma picareta, uma pá e um candeeiro.

Início do Jogo

Os jogadores, à vez, lançam o dado e aquele que obtiver maior pontuação iniciará o jogo. Este jogador voltará a lançar o dado e avançará a sua marca tantas casas quantos os pontos obtidos. Numa casa pode haver mais do que um jogador. Cada jogador não pode ter mais do que um mapa do tesouro e mais do que uma carta de cada classe. Se já tiver estes elementos, ainda que chegue a uma casa que lhe permita obtê-los não deverá apanhá-los.

As casas do tabuleiro

Mapa do Tesouro: quando um jogador chega a uma casa marcada com um fragmento do mapa do tesouro, recebe uma das peças que formam o mapa.

Pá e picareta: O jogador que chegue a uma destas casas recebe uma carta ilustrada com uma pá e uma picareta.

Candeeiro: O jogador que chegar a uma destas casas recebe uma carta ilustrada com um candeeiro.

Casas amarelas, n.ºs 15 e 34: O jogador que chegar a uma destas casas pode voltar a lançar o dado.

Casas n.ºs 21 e 40: O jogador que chegar a uma destas casas perde todos os elementos ganhos até esse momento e volta à partida.

Casa violeta: em cada uma destas casas espreita um ladrão, o jogador deverá entregar-lhe um dos elementos ganhos até esse momento.

Casas n.ºs 24, 51 e 67: estas casas obrigam a fazer um rodeio, o novo caminho a seguir está indicado com uma seta.

Casas alaranjadas, n.ºs 27 e 38: o jogador que chega a uma destas casas fica uma vez sem jogar.

Casas vermelhas, n.ºs 55 e 69: o jogador que chegar a uma destas casas recua 9 posições.

Final do jogo e vencedor

O jogo acaba quando um jogador chega ao tesouro com a pontuação exacta e levando consigo um mapa do tesouro, uma pá, uma picareta e um candeeiro. O jogador que o conseguir é o vencedor. Se um jogador chega ao final do percurso e lhe falta algum elemento, então, deverá dar meia volta para tentar encontrá-lo; quando o conseguir poderá dirigir-se de novo para o tesouro.

As casas do tabuleiro

Mapa do Tesouro: quando um jogador chega a uma casa marcada com um fragmento do mapa do tesouro, recebe uma das peças que formam o mapa.

Pá e picareta: O jogador que chegue a uma destas casas recebe uma carta ilustrada com uma pá e uma picareta.