

Enid Blyton

**OS CINCO**

**NO CASTELO  
MISTERIOSO**

DISPONIBILIZADO POR  
**MISTERIO  
JUVENIL**  
[www.misteriojv.com](http://www.misteriojv.com)

Design e orientação gráfica de José Antunes  
© DARRILL WATERS LTD./STARPELLJA/1980  
Edição N.º 5068/JP II

Composição: J. C. ALVES — Agualva-Cacém  
Impressão: PRINTER PORTUGUESA — São Carlos, 2725 Mem Martins



**SEL • Sociedade Editorial, SARL • Lisboa**

**PARA 2 A 4 JOGADORES**

# REGRAS DO JOGO

## COMPOSIÇÃO

- 1 plano de jogo;
- 35 cartas;
- 20 marcas;
- 1 roleta;
- 4 peões;
- 4 bases de madeira para encaixe dos peões.

## FINALIDADE

Consiste em libertar OS CINCO do Castelo Misterioso, transferindo as 5 marcas da mesma cor para os respectivos refúgios.  
Ganha o primeiro jogador que conseguir colocar no seu refúgio as 5 marcas da cor correspondente e fizer entrar também o seu peão no respectivo círculo de chegada.  
O primeiro ganha 500 pontos e os outros ganham 75 pontos por cada marca colocada no seu refúgio.

## PREPARAÇÃO

Baralham-se as cartas e colocam-se num monte sobre a mesa, com as figuras voltadas para baixo.  
Colocam-se as 20 marcas que representam OS CINCO sobre os círculos da mesma cor situados no castelo.  
Cada jogador escolhe um peão e coloca-o no círculo de partida da respectiva cor.

## O JOGO

Tira-se à sorte quem joga primeiro, seguindo-se-lhe o que estiver à sua esquerda, e assim sucessivamente. Na sua vez, o jogador acciona a roleta, avançando o seu peão tantas casas quantos os pontos obtidos. Os peões movimentam-se ao longo do percurso no sentido indicado pelas setas.

Se o peão cair numa casa:

### 1 - Com a figura de um dos CINCO:

O jogador desloca do castelo para o seu refúgio a marca correspondente, libertando-a.

### 2 - Com a figura do raptor de um dos CINCO:

Se o jogador já tem no seu refúgio a marca dessa figura é obrigado a tirar uma carta do baralho. Se tirar uma carta com essa figura ela está salva, ficando onde está. Se a carta não corresponde à figura, a marca é recapturada, voltando para o castelo onde estava inicialmente.

Se o jogador ainda não tem a marca com aquela figura no seu refúgio, o jogo prossegue normalmente.

A carta com a figura do conjunto dos CINCO é um JOKER e salva qualquer marca de ser raptada.

### 3 - Com a figura do raptor do peão:

O peão só pode avançar quando o jogador tirar do baralho a carta correspondente. Neste caso, cada carta que se tire do baralho conta como uma jogada.

**N.B.** - As cartas saídas são devolvidas ao baralho, colocadas por baixo deste.

## Entrada do peão na zona

Logo que o jogador tenha colocado as 5 marcas da mesma cor no seu refúgio, deve fazer entrar também o seu peão. Para isso é necessário que ele caia na casa que tem a seta dirigida ao seu círculo de chegada, obtendo o número exacto de pontos na roleta.

DISPONIBILIZADO POR

**MISTERIO**  
**JUVENIL**

www.misteriojuvenil.com