

SALVE-SE QUEM PUDER!

- De 4 a 8 anos.
- De 2 a 4 jogadores.
- Contém: 1 tabuleiro de jogo, 6 torres, 7 pontes, 1 tubarão, 1 dado especial, 16 marcas de 4 cores diferentes



Estrela: quando aparece a estrela, o jogador que lançou o dado tem direito a salvar todas as suas marcas que estejam na água, colocará todas as pontes e voltará a lançar o dado. As marcas retiradas da água iniciarão o percurso a partir da torre de saída.

Salva-vidas: quando um jogador chegue a uma casa salva-vidas, poderá salvar uma das suas marcas que estejam no mar. Se o tubarão atacasse as pontes, os jogadores que estivessem num salva-vidas, salvar-se-iam passando à torre mais próxima.

Quando um jogador chegue com uma marca à última torre, salvará uma das suas marcas que tenha sido engolida pelo tubarão. Esta marca iniciará o percurso a partir da torre de saída.

Preparação

Coloca-se o tabuleiro sobre a mesa inserindo as torres e encaixando as pontes. A torre de saída e a torre de chegada vão marcadas com setas. Cada jogador recebe 4 marcas da mesma cor e coloca 1 na torre de saída.

Objectivo

Os jogadores deverão alcançar a torre de chegada com as suas quatro marcas, evitando os perigos do percurso.

Início do Jogo

Os jogadores lançam o dado e começará o jogador que obtiver a pontuação mais alta. O primeiro jogador voltará a lançar o dado e avançará as casinhas que este indicar. Passará então a vez ao jogador seguinte. Depois de um jogador ter feito avançar uma das suas marcas, poderá colocar outra na torre de saída.

De cada vez que um jogador lance o dado, todas as suas marcas avançarão ao mesmo tempo.

Em cada casinha só pode haver uma marca. Se um jogador chega a uma casinha ocupada, avança e coloca-se na primeira que estiver livre. (As torres também contam como casinhas).

Incidências

Tubarão: se ao lançar o dado aparece o tubarão, este entra em acção. O jogador a quem calhou o tubarão fará tombar todas as pontes que desejar, nas que haja marcas dos seus adversários. As marcas cairão à água e o tubarão comerá uma delas, (a que escolher). Esta marca coloca-se fora do tabuleiro, as outras continuam dentro de água.

Final do jogo e vencedor

O jogo acaba quando um jogador consegue chegar ao final do percurso com todas as suas marcas. O jogador que o conseguir é o vencedor.

Pode dar-se o caso de que, em alguma partida, o tubarão seja especialmente terrível e haja algumas marcas que tenham sido engolidas sem possibilidade de salvação. Se isto acontecer e se vê que é impossível que algum jogador chegue ao final do percurso com as suas quatro marcas, ganhará o jogador que chegue à última torre com mais sobreviventes.