

STRUGGLE

2 a 4 jogadores

DISPONIBILIZADO POR
MISTERIO JUVENIL
www.misteriojuvenil.com

Marcação

10 pontos por cada ficha colocada no lugar correcto. Cada jogador apresenta a sua carta « OBJECTIVO » e começa assim a contar os pontos.

Vencedor

Aquele que, em uma ou mais partidas, totalize o maior número de pontos.

Princípio do jogo

Os jogadores utilizam cada um por sua vez 5 fichas comuns e fazem-nas avançar na pista graças aos dados.

Mas cada jogador procura uma ordem de chegada diferente, que lhe é imposta no princípio do jogo por uma carta secreta.

Logo que as cinco fichas tomem o seu lugar à chegada, cada jogador conta dez pontos por cada ficha bem colocada.

O vencedor é aquele que, numa ou várias partidas, totalize o maior número de pontos.

Composição do jogo

1 tabuleiro de jogo

5 fichas: Rei, Dama, Valeta, Dez e Nove

5 dados de poker

20 cartas de objectivo.

Preparação do jogo

Colocar as cinco fichas na casa de partida.

Dar uma carta « objectivo » com a face escondida, a cada jogador. Esta carta indica a ordem de chegada das fichas. Há vinte cartas no jogo, que correspondem às cinco figuras das fichas (o As é utilizado como um Joker), mas com uma ordem diferente.

Tirar à sorte o jogador que começa.

Jogo

O primeiro jogador lança os **cinco dados**. Tem direito a mais dois lances para melhorar o seu jogo. Pode voltar a lançar todos ou parte dos dados. O segundo e o terceiro lançamento são facultativos.

Tem assim uma « mão », isto é o conjunto das figuras obtidas pelos cinco dados depois de um, dois ou três lançamentos.

Cada figura representada sobre um dado permite avançar a ficha correspondente **uma casa**.

Exemplo: À partida, um jogador tem por objectivo, Valeta, Dez, Nove, Dama e Rei.



No lançamento obtém nos dados 3 Valetes e 2 Dez.

Avança a ficha Valete 3 casas e a ficha Dez duas casas.

Ou: ele obtém 3 Valetes, 1 Dez e uma Dama.

Avança o Valete 3 casas. Agora ele deve escolher entre avançar o Dez ou a Dama, porque 2 fichas não podem estar ao mesmo tempo na mesma casa.

Neste caso escolhe o Dez e coloca-a na primeira casa. Não move a Dama.

Ou: obtém 2 Valetes e 3 Dez.

É obrigado a repercutir a «mão». Avança o Dez 3 casas e o Valete 2 casas.

Nota: peça movida, peça jogada!

Função do Ás

O Ás do dado não se encontra em nenhuma ficha. Ele serve de JOKER, mas nunca pode substituir qualquer figura. Ele toma o valor de uma das figuras na jogada.

Exemplo: O jogador obtém 2 Valetes, 1 Dez, 1 Nove e 1 Ás.

O Ás não pode valer senão 1 Valete, 1 Dez ou Nove.

Nota: Uma jogada de 5 Ases não tem valor.

No sentido dos ponteiros do relógio cada jogador na sua vez lança os dados, esforçando-se por melhorar a sua jogada e repercutir a na marcha das fichas, mesmo que a jogada não lhe convenha.

Marcha das Fichas

A sua marcha é ordenada pela «mão» de cada jogador, mas está também submeida a outras contrariedades.

Casas amarelas:

Uma ficha em movimento não pode ocupar uma casa já ocupada. É o IMPASSE. O seu movimento é anulado.

Casas vermelhas:

Uma ficha chega a uma casa já ocupada. Neste caso fica lá e muda a ficha que aí estava para a casa que ocupava antes da jogada.

Exemplo: um Valete avança 2 casas e cai numa casa vermelha ocupada por uma Dama. Obrigatoriamente (mesmo que não seja do interesse do jogador), o Valete irá para o lugar da Dama que por sua vez recuará duas casas, ocupando o lugar inicial do Valete.

Casas negras:

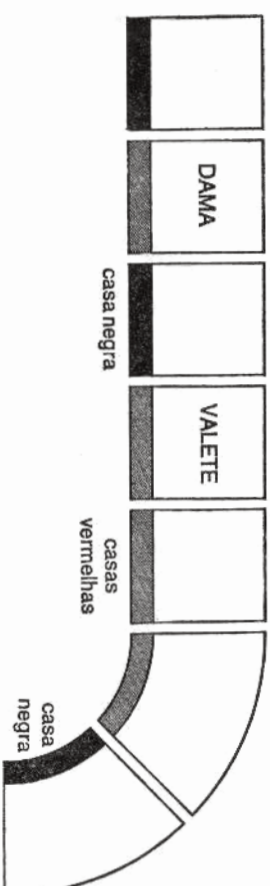
Nestas, nenhuma ficha pode estacionar. É necessário transpô-las. Elas contam efectivamente como uma casa.

Portanto uma ficha que fosse cair numa destas casas veria o seu movimento anulado, é o IMPASSE.

Interpretação da «mão»

O jogador interpreta a sua «mão» no melhor do seu interesse, avança algumas fichas, faz recuar outras ou procura o impasse. Mas não tem o direito de se abster mesmo que a «mão» não lhe convenha. Assim lhe ordenam os movimentos.

Exemplo: Um jogador tem por objectivo: Dama, Valete, Rei, Nove e Dez. Valete e Dama estão à frente como indica o desenho abaixo.



O jogador obtém uma «mão» de: 1 Valete, 1 Dama e 3 Ases.

Se ele destina 1 Ás (Jocker) ao Valete e 2 Ases (Jocker) à Dama, e se joga primeiramente o Valete:

a) Este Valete fica no lugar pois que um movimento de duas casas levá-lo-ia a uma casa negra.

b) A Dama avança 3 casas e junta-se ao Valete. Como esta última está numa casa vermelha a Dama toma o lugar do Valete que recua 3 casas. Assim o jogador tirou bom partido da «mão».

Chegada

Logo que a primeira ficha chegou à última casa, irá colocar-se directamente na casa «A». A ficha seguinte irá directamente para a casa «B» e assim sucessivamente. Logo que a quarta ficha ocupe o seu lugar, coloca-se imediatamente a quinta ficha «D». E contam-se os pontos.

Nota: No fim da partida, não se pode utilizar o Jocker a não ser a uma ficha ainda em jogo e nunca a uma das já saídas.