



# AS ESCADAS ASSOMBRADAS

Um jogo de dados e confusão

Idade: a partir dos 4 anos  
 Jogadores: de 2 a 4  
 Duração: 10-15 min

## Material

- 1 tabuleiro de jogo de 51 x 51 cm
- 4 figuras de madeira: «os fantasmas»
- 4 peões de madeira: «as crianças»
- 4 discos de madeira
- 1 dado especial

## Ideia do jogo

No recanto mais alto de um antigo castelo em ruínas vive um velho fantasma. Para lá chegar, é necessário subir uma escadaria tortuosa. Pé ante pé, um grupo de corajosas crianças começa a subir os degraus íngremes. Cada criança quer ser a primeira a chegar ao topo e assustar o fantasma com um grande "BUUUUU!!!".

Mas o fantasma já conhece este velho jogo e, em segredo, enfeitiçou o dado para que as crianças, à medida que vão subindo, também se transformem em fantasmas! Além disso, também as faz trocar de posição constantemente e, ao fim de algum tempo, já ninguém sabe quem é quem!

Qual das crianças será a primeira a chegar ao topo da escada e a assustar o velho fantasma?



## Preparação do jogo

O tabuleiro é colocado no centro da mesa e os fantasmas são colocados junto a ele. Cada jogador coloca o seu peão (que tem um íman na cabeça) no primeiro degrau da escada assombrada (o que tem uma seta) e um disco de madeira da mesma cor em frente a si (para que não se esqueça da cor do seu peão durante o decorrer do jogo).

### Regras para 4 jogadores:

Começa o jogador mais novo e o jogo segue no sentido dos ponteiros do relógio. Na sua vez, o jogador lança o dado e segue as regras que se explicam de seguida:

### Significado dos pontos no dado:

O jogador avança o seu peão tantos degraus quanto o número de pontos que mostre o dado. Podem existir vários peões no mesmo degrau.

### Significado do fantasma no dado:

O jogador que lançou o dado deve transformar em fantasma um peão à sua escolha (seu ou de outro jogador). Para isso, coloca um dos fantasmas que estão ao lado do tabuleiro sobre um dos peões. A cabeça com o íman irá unir-se ao fantasma e o peão desaparece!



### E o jogo continua...

Se, na sua vez, um jogador cujo peão já se transformou em fantasma lança o dado e obtém um número, tem de fazer avançar um fantasma! **Portanto, convém que te recordes sempre sob qual fantasma está o teu peão!**

É totalmente proibido ver que peão está sob um fantasma!

- Se todos os peões já foram transformados em fantasmas e sai um número no dado, o jogador que o lançou deve avançar um dos fantasmas. Atenção: não é permitido mover um fantasma para trás!
- Se todos os peões já foram transformados em fantasmas e sai um fantasma no dado, o jogador que o lançou deve trocar de posição dois dos fantasmas!

**Sugestão:** com crianças de 4 anos poderá ser mais fácil marcar o degrau com o dedo, retirar o fantasma e, mantendo o dedo sobre o degrau, trocar o fantasma com outro.

## Final do jogo

Quando um fantasma chega ao último degrau (onde se encontra o velho fantasma), vence o jogador cujo peão se esconde sob esse fantasma. O jogador que moveu o fantasma deverá revelar a cor do peão escondido: dá a volta ao fantasma e, assim, todos poderão ver qual foi o jogador vencedor, que poderá exclamar um grande "BUUUU!!!!".

**Importante:** não é necessário chegar ao último degrau com um valor exacto do dado; se o dado indicar mais pontos do que os degraus que faltam para alcançar o final, os pontos que sobram não contam.

Depois de se descobrir o vencedor, o jogo pode continuar para determinar o segundo e o terceiro lugar.

### Regras para 2 jogadores:

Os dois peões que não pertencem a ninguém são transformados em fantasmas antes do início do jogo e colocados no primeiro degrau, junto aos outros peões.

Estes "fantasmas neutros" entrarão em jogo automaticamente, assim que se comecem a efectuar trocas de posições entre fantasmas.

Se o primeiro fantasma a chegar ao último degrau é um dos "fantasmas neutros", o jogo continua até que chegue um fantasma com um peão de um dos jogadores. Esse jogador será o vencedor.

### Regras para 3 jogadores:

O peão que não pertence a nenhum jogador é transformado em fantasma antes do início do jogo e colocado no primeiro degrau, junto aos outros peões. As regras de jogo são as mesmas da variante para 2 jogadores.

### Variante para crianças mais velhas

Quando um jogador lança o dado e sai um fantasma (depois de todos os peões se terem convertido em fantasmas), tem duas escolhas possíveis:

- trocar a posição de dois fantasmas (do modo habitual), ou
- trocar os discos de madeira entre dois jogadores; deste modo, os peões dessa cor trocam de dono!

### E agora... divirtam-se!

