



A trupe dos porquinhos

Um jogo de corridas muito invulgar

POR



POR

A trupe dos porquinhos

Um jogo de corridas muito invulgar

Jogadores: 2-7
 Idade: a partir de 4 anos
 Duração: 15-25 min

Design dos porquinhos: Alex Randolph
 Ilustrações: Rolf Vogt
 Design: Johann Rüttinger
 Edição: Kathi Kappler

Edição em Português: Joaquim Dorca y Xavi Garriga
 Produção: Antonio Catalán Pedro Venâncio
 Adaptação gráfica: Antonio Catalán
 Traducción: Pedro Venâncio

Conteúdo

... 8 segmentos de tabuleiro, impressos em ambos os lados

... 7 porquinhos de madeira em cores diferentes

... 7 marcadores de madeira nas cores dos porquinhos

... um dado especial com as faces:



... regras

A alegre trupe é composta por sete porquinhos coloridos que adoram fazer corridas pelos campos – e sempre por caminhos que são tão estreitos que nem se conseguem ultrapassar, a não ser pulando por cima ou para as costas uns dos outros!

Mas, claro está, apenas conseguem realizar estas proezas fantásticas porque não são apenas porquinhos normais... são autênticos porquinhos de circo!

E, quando se cansam das corridas, estão sempre prontos a demonstrar as suas capacidades acrobáticas através das maravilhosas pirâmides que formam.

Preparação para a corrida dos porquinhos

Dispõe os 8 segmentos de tabuleiro de modo a formarem um percurso longo e contínuo. (Há milhares de caminhos diferentes possíveis.) Mas cuidado! - o percurso deve permanecer aberto em ambas as extremidades, isto é, não pode formar um circuito.

Cada jogador escolhe um porquinho e um marcador correspondente (que o ajudará a lembrar qual é o seu porquinho). Coloquem os vossos porquinhos lado a lado numa das extremidades do caminho, junto ao segmento inicial. O jogador com o aniversário mais próximo começa a corrida.

Movimentos

Os movimentos são realizados à vez, no sentido dos ponteiros do relógio. Quando chega a tua vez, lança o dado e avança o teu porquinho de acordo com o resultado.

... mas, numa corrida de porquinhos, podem acontecer outras coisas: sempre que obténs um [1] podes, depois de avançares o teu porquinho uma casa, voltar a lançar o dado (mas não é obrigatório!)

... Se te saír um [6] preto podes, se o desejares e depois de avançares o teu porquinho três casas, lançar de novo o dado – mas apenas se o teu porquinho estava em último lugar antes do teu primeiro lançamento!

“em último lugar” significa que não há nenhum porquinho atrás do teu e também se aplica quando o teu porquinho está às costas de outro ou numa pilha de porquinhos.

Ultrapassagem

Sendo o caminho tão estreito, o único modo de ultrapassar outros porquinhos é pulando por cima uns dos outros. Se o teu porquinho se move exactamente para uma casa já ocupada por outro, aterra nas costas dele – o que é muito conveniente porque, na sua próxima jogada, vai ter avançar levando o teu porquinho às costas!

Pilhas

É comum, durante um jogo, serem formadas pilhas de três ou mais porquinhos...

... se o teu porquinho está no fundo da pilha, tem de carregar todos os porquinhos que a formam;

... se está no meio, tem de carregar todos os porquinhos que tem às costas, mas deixar no lugar os que estão por baixo de si;

... se está no topo da pilha, simplesmente pula e continua o seu caminho sozinho.

Prolongar o percurso

Cada jogador pode, **uma única vez** durante a corrida, prolongar o percurso quando é a sua vez de jogar. Se desejares fazê-lo, recolhe o segmento inicial do percurso – desde que, claro, não esteja ocupado por nenhum porquinho – e acrescenta-o à extremidade final do mesmo.

De seguida coloca o **teu marcador de madeira** ao lado desse segmento, para indicar que já usaste o teu prolongamento de percurso durante esta corrida.



Final da corrida

Para vences, o teu porquinho tem de ser o primeiro a alcançar o fim do percurso e pular para fora do último segmento. Não é necessário que o último lançamento do dado seja preciso. No caso de ser uma pilha de porquinhos a vencer a corrida, **todos os porquinhos dessa pilha** são considerados vencedores.

Regras especiais para 2 ou 3 jogadores

Quando apenas jogam 2 ou 3, cada jogador pode correr com 2 porquinhos. O jogador cuja vez decorre lança o dado separadamente para cada porquinho e anuncia, após o primeiro lançamento, qual é o primeiro porquinho a mover-se. E, uma vez que cada jogador corre com dois porquinhos, cada um pode prolongar o percurso duas vezes.

