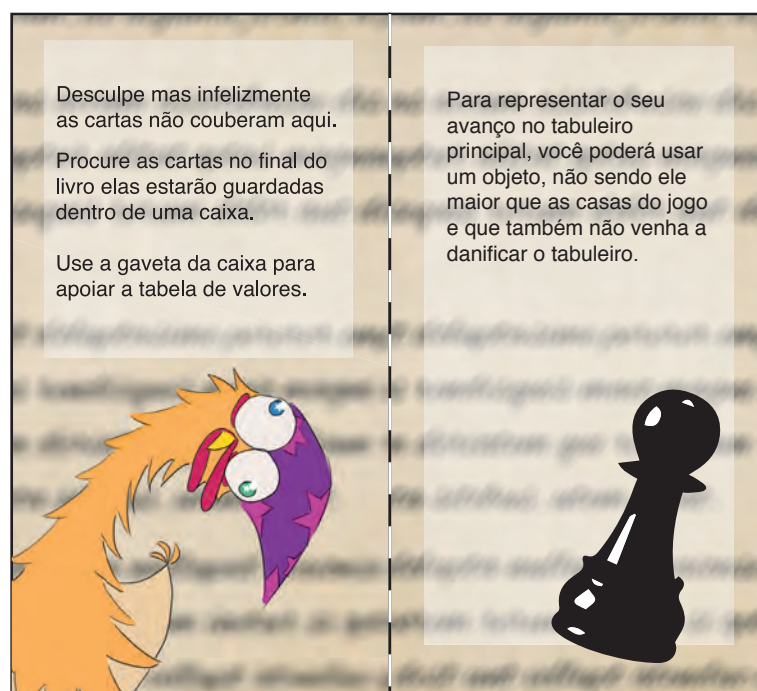
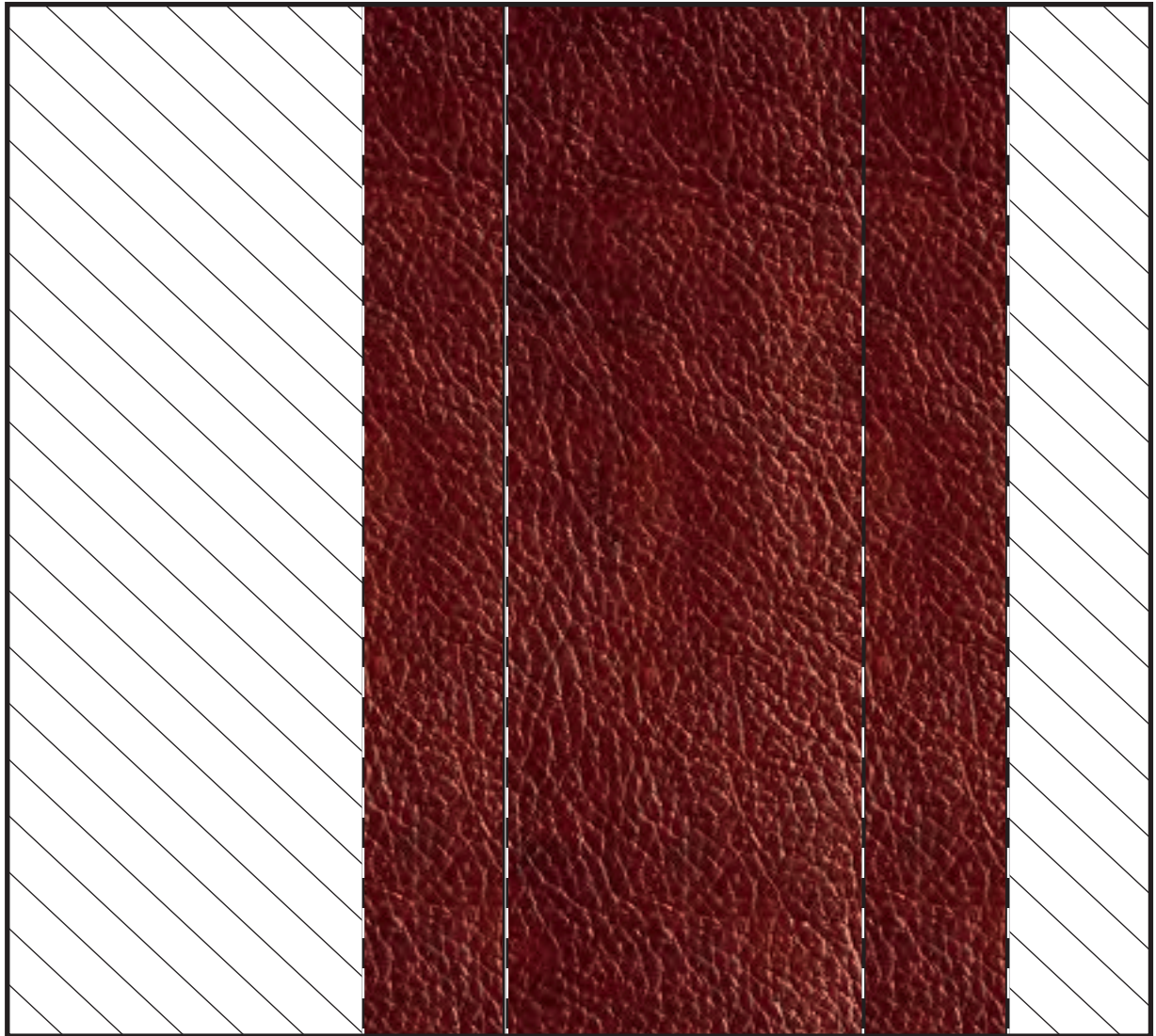


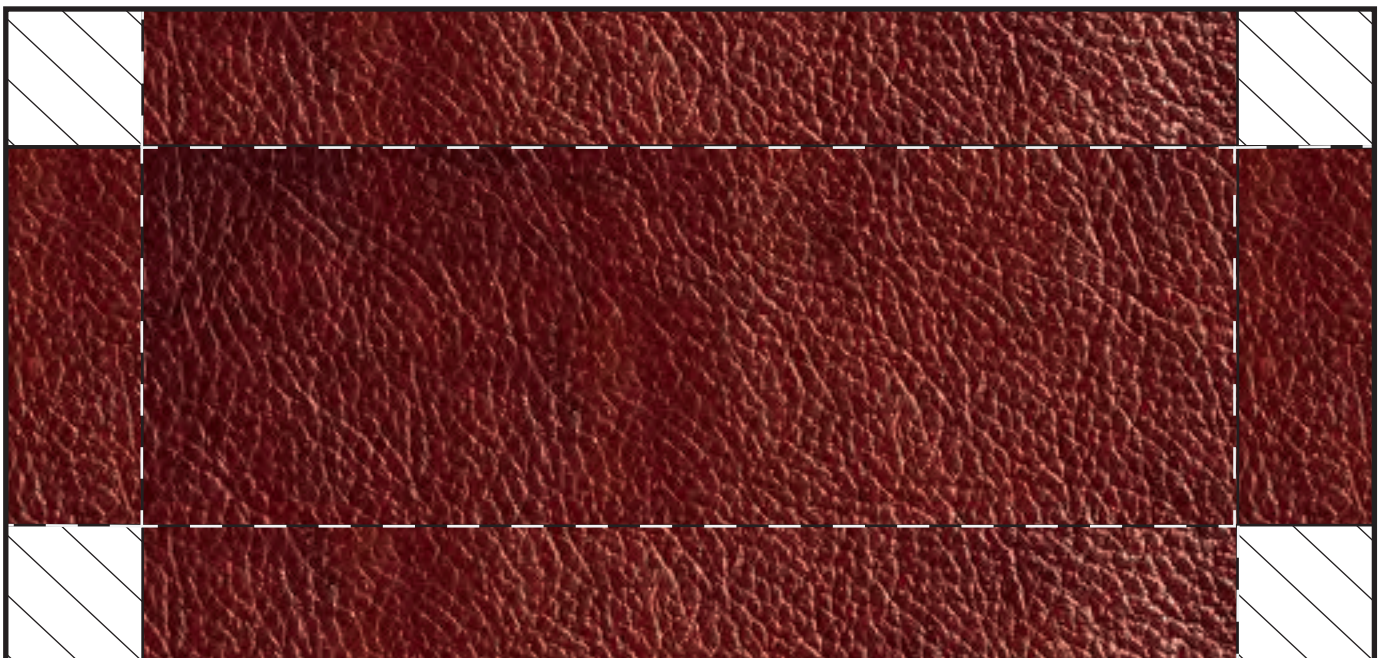
aviso do Douglas



Caixa



gaveta





Douglas
e gabo mago



Punição

Você está com dívida.
Depois de 2 rodadas volte 2 casas.
Caso não consiga cumprir
volte 4 casas.



Punição

Impede que alguém jogue por
1 roda.



Punição

Você está com dívida.
Depois de 2 rodadas volte 2 casas.
Caso não consiga cumprir
volte 4 casas.



Punição

O Douglas se irritou com
sua voz!
Por isso ele lançou um feitiço
em você.
Este feitiço faz com que a
pessoa não possa mais falar.
(*punição permanente, dura até
o final do jogo*)
Caso não consiga cumprir
volte para o início.



Punição

Escolha alguém para jogar
uma partida de joquepô.
O vencedor avança 1 casa e
o perdedor volta 1 casa.



Desafio

Tampe seu nariz com os
dedos para falar.
(*isso é um desafio permanente,
dura até o jogo acabar*)
Caso não consiga cumprir
como o desafio volte 2 casas.



Desafio

Está muito calor então sente no chão para se refrescar.
(isso é um desafio permanente, dura até o jogo acabar)

Caso não consiga cumprir como o desafio volte 2 casas.



Desafio

Agora você é um cachorro!

Toda vez que você for jogar, deve latir 2 vezes antes de jogar.
(isso é um desafio permanente, dura até o jogo acabar)

Caso não consiga cumprir como o desafio volte 2 casas.



Desafio

A pessoa deve manter coberto um olho com uma das mãos.
(isso é um desafio permanente, dura até o jogo acabar)

Caso não consiga cumprir como o desafio volte 3 casas.



Desafio

Imite um galo 3 vezes

Caso não consiga cumprir como o desafio volte 2 casas.



Desafio

Todo mundo deve tocar no tabuleiro toda vez que alguém tirar uma carta do baralho.
isso é um desafio permanente, dura até o jogo acabar)

Caso não consiga cumprir como o desafio volte 3 casas.



Desafio

Pule com uma perna só 10 vezes

Caso não consiga cumprir como o desafio volte 1 casas.



Recompensa

Você achou um pote de ouro!

Pegue outra carta do baralho
(apenas uma carta)



Recompensa

Você acabou de achar um
escudo.
(fique imune a punições por 2
rodas)



Recompensa

Começou a chover mas
felizmente você tem um guarda
chuva.

Assim você pode andar 1
casas e seus adversários
devem voltar 1 casa.



Recompensa

Nossa um raio te atingiu!!

Agora você pode ver as 3
primeiras cartas do baralho
e escolher uma delas.



Recompensa

Com esta carta você pode
inverter a ordem de início da
partida.

Exemplo: A partida inicia por
X, Y, W e P.

Como o uso da carta de
inversão fica assim: P, W, Y
e X.



Recompensa

O Douglas gostou de você
por ter ajudado a arrumar
seus livros de magia, por isso
avance 2 casas.



Recompensa

Nossa que sortudo você é!

Você acabou de achar um trevo de quatro folhas, isso dá o direito de ficar imune a qualquer punição por rodadas.

2



Punição

Você encostou em uma planta diferente.

Agora você fica se coçando toda vez que pega uma nova carta do baralho.
(punição permanente, dura até o final do jogo)

Caso você não cumpra seus adversários poderão avançar 1 casa.



Recompensa

Parabéns pelo seu aniversário.

Caso você esteja cumprindo uma ou mais "punição permanente" ou um "desafio permanente", se livre deles.



Punição

O galo Douglas não gostou que você acho engraçado o nome dele.

Por conta disso ele lançou um feitiço em você.

Este feitiço faz com que seus braços se colem um no outro.
(dura até o jogo acabar)

Caso você não cumpra com o feitiço, seus adversários poderão avançar 1 casas.



Punição

A regra do "Pi" te pegou.

Agora tudo o que você falar deverá colocar o "pi" no final da palavra.

Exemplo: Eu sou fulano.

Eupi soupi fulanopi.

(punição permanente, dura até o final do jogo)

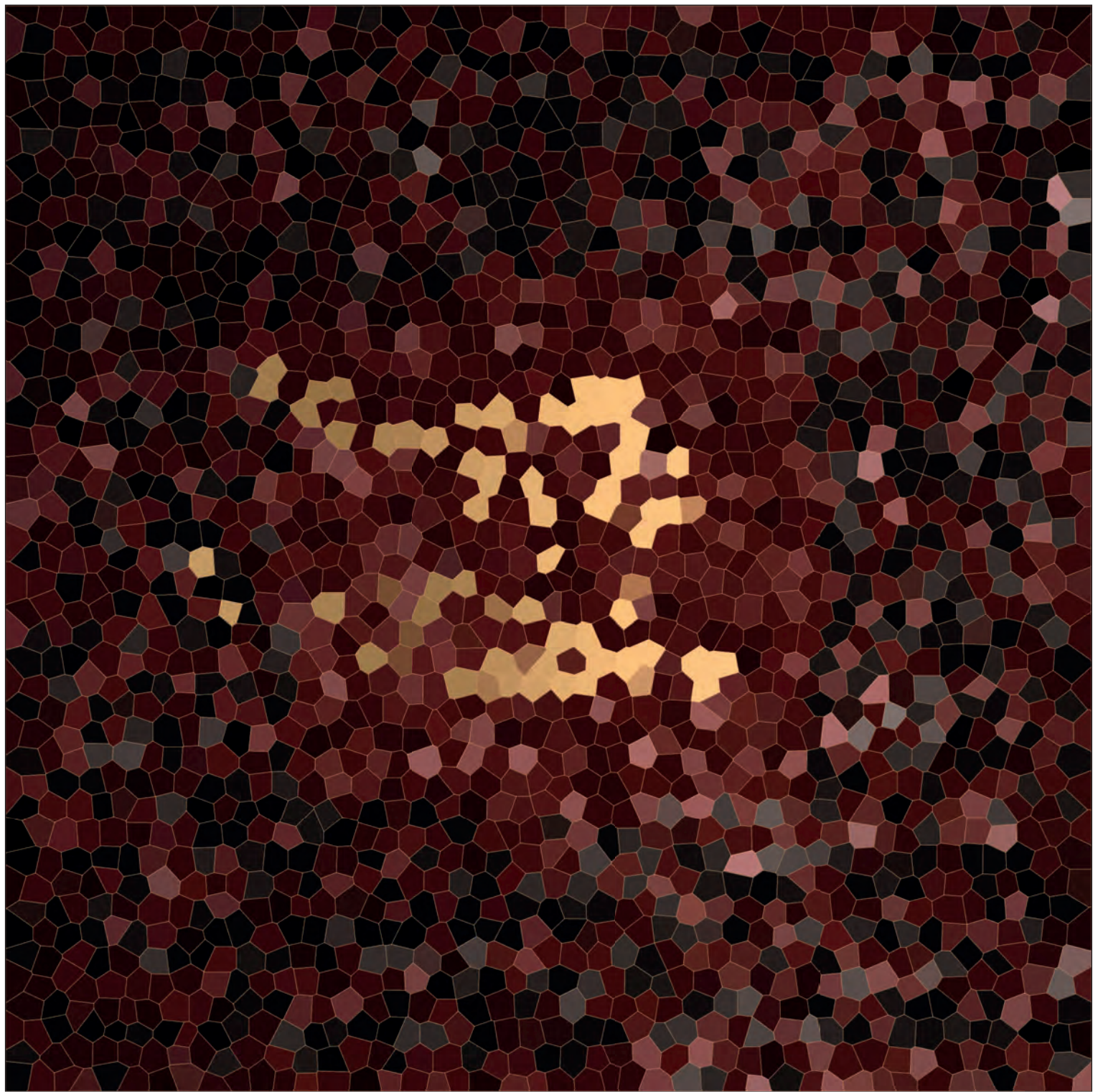
Caso você não cumpra com a regra do "pi", você deverá voltar 3 casas.



Punição

Que pena você perdeu sua vez de jogar.

Caso você não cumpra volte 1 casa.



Nã muito tempo, um jovem e bravo cavaleiro desbravava terras místicas em um reino peculiar onde o até o inimaginável poderia ser real.

Sua aventura era cheiro de desafios calorosos e emocionantes, onde a cada etapa cumprida novas experiências ele adquiria.

Tais conhecimentos o ajudavam, de alguma forma, a passar pelos novos desafios.

Placere qui voluptas in rerum vendit. Ut hanc, sanctitas assidue non et, a voluptas que dolorum captas non in consuet qui dolorum expe natus manu. Equidivorecto cum exat plus carum voluptas venditque voluptation nihilque que qui se voluptatem nam qui totatur?

Uptibus disceptat perioria doler, vellend asperioriet optatum sunt.

Tut ut omnia una reat, omnia. Profecte nomen. Hymenoniet aut qui que nomen. Quia expugnatus.

Unquam voluptas in rerum vendit. Ut hanc, sanctitas assidue non et, a voluptas que dolorum captas non in consuet qui dolorum expe natus manu. Equidivorecto cum exat plus carum voluptas venditque voluptation nihilque que qui se voluptatem nam qui totatur?

Uptibus disceptat perioria doler, vellend asperioriet optatum sunt.

Tut ut omnia una reat, omnia. Profecte nomen. Hymenoniet aut qui que nomen. Quia expugnatus.

Unquam voluptas in rerum vendit. Ut hanc, sanctitas assidue non et, a voluptas que dolorum captas non in consuet qui dolorum expe natus manu. Equidivorecto cum exat plus carum voluptas venditque voluptation nihilque que qui se voluptatem nam qui totatur?

Uptibus disceptat perioria doler, vellend asperioriet optatum sunt.

Tut ut omnia una reat, omnia. Profecte nomen. Hymenoniet aut qui que nomen. Quia expugnatus.

Unquam voluptas in rerum vendit. Ut hanc, sanctitas assidue non et, a voluptas que dolorum captas non in consuet qui dolorum expe natus manu. Equidivorecto cum exat plus carum voluptas venditque voluptation nihilque que qui se voluptatem nam qui totatur?

Uptibus disceptat perioria doler, vellend asperioriet optatum sunt.

Tut ut omnia una reat, omnia. Profecte nomen. Hymenoniet aut qui que nomen. Quia expugnatus.



Olá pessoal!

Sou Douglas, o galo mago.

Estou deixando este recado para dizer que estava achando o livro muito chato!

Por conta disto, para deixar melhor, eu transformei este livro em um livro jogo.

Então, basicamente, agora ao invés de ler, vai jogar.

Bem melhor, né!

As regras

O jogo se trata de um tabuleiro.

Para avançar as casas do tabuleiro, você deve jogar uma bolinha de papel na tabela de valores, onde nele tem valores de -1 a 3.

Dependendo de onde esta bolinha de papel cair na tabela de valores, representará a quantidade de casas que você deve avançar no jogo.



imagem: Tabuleiro

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	1	0	2	0	1	0	2	0
0	1	0	2	0	1	0	3	1	0
0	0	0	3	0	1	0	1	1	0
0	1	0	0	0	2	0	0	1	0
0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
0	1	0	0	1	0	3	0	0	0
0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
0	0	1	0	1	0	1	0	1	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Tabela de Valores

Componentes do jogo:

24 moedas

24 cartas

Explicação da bolinha de papel:

Para fazer a bolinha de papel você deverá pegar um papel qualquer e amassa-lo até que fique em forma de bolinha.

Ela deverá ter este tamanho =



Ao cair em uma casa do tabuleiro:

O baralho deverá ser embaralhado antes do jogo iniciar.

Quando cair em uma casa do tabuleiro você deverá pegar uma carta do baralho.

Este baralho deverá ficar posicionado na mesa em um local onde todos os jogadores tenham acesso.

O jogo tem 3 tipos de cartas que são: carta de desafio, recompensa e punição.



Caso você tire uma carta de:

Desafio: ao tirar uma carta de desafio você deverá cumprir o que é solicitado na descrição da carta.

Caso não cumpra o desafio, terá uma penalidade, que está escrita na própria carta.

Se cumprir o desafio você deverá pegar uma moeda.

Ao acumular 3 moedas você avança 1 casa, obrigatoriamente na mesma rodada, devolvendo as moedas para a mesa.

Obs: As moedas só são adquiridas pelo jogador após cumprirem uma carta de desafio.

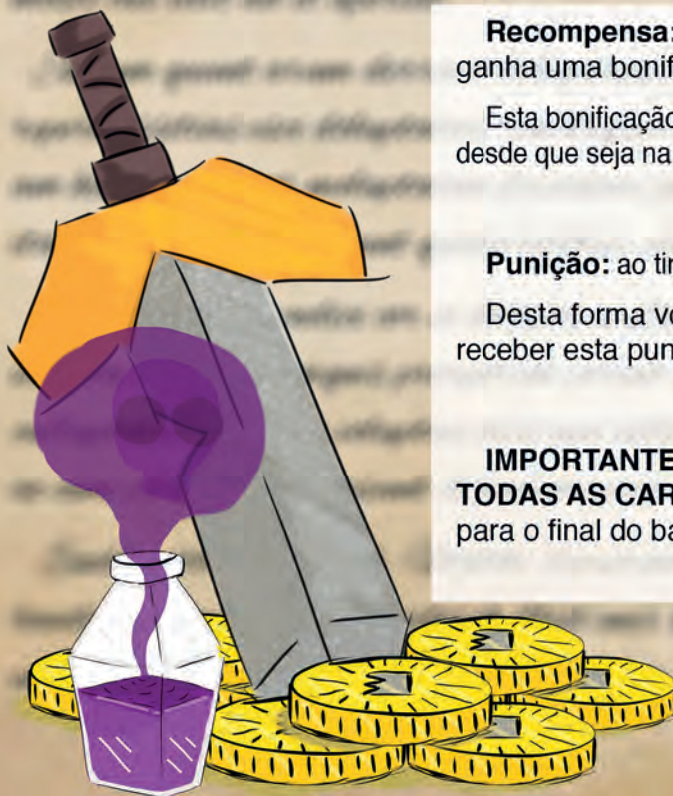
Recompensa: ao retirar uma carta de recompensa você ganha uma bonificação.

Esta bonificação poderá ser utilizada a qualquer momento do jogo, desde que seja na sua vez.

Punição: ao tirar a carta de punição você poderá punir alguém.

Desta forma você tem o direito de escolher um jogador para receber esta punição.

IMPORTANTE: Depois que as cartas (**ISSO VALE PARA TODAS AS CARTAS**) forem usadas, devem ser devolvidas para o final do baralho.



Explicação da tabela de valores:

A tabela de valores tem casas que possuem valores de -1 até 3. Assim dependendo de onde a “bolinha de papel” cair, será a quantidade de casas que o jogador poderá avançar no tabuleiro.

Os valores da tabela:

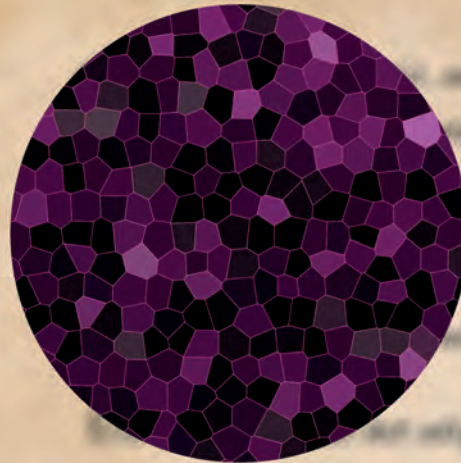
0 = não avança nenhuma casa

-1 = volta 1 casa

1, 2 e o 3 = avança a casas

As cartas e moedas ficam guardadas aqui





início





Obrigado por jogar



Adriano K. Tamaki

