



DISPONIBILIZADO POR
**MISTERIO
JUVENIL**
www.misteriojuvenil.com

AQUALANDIA

- De 5 a 14 anos
- De 2 a 6 jogadores
- Contém: 1 tabuleiro de jogo, 6 figuras de cartão, 6 suportes plásticos e 1 dado.

Preparação

Coloca-se o tabuleiro sobre a mesa e cada jogador recebe uma figura de cartão que coloca no suporte plástico.

Objectivo

Os jogadores avançarão pelo parque aquático, tentando chegar à casa final.

Início do jogo

Os jogadores, à vez, lançarão o dado e aquele que obtiver maior pontuação iniciará o jogo. Este jogador lançará o dado de novo e avançará a sua figura tantas casas quantas as indicadas pelo dado. Cuidado! Há casas que permitem avançar, mas há outras que obrigam a recuar.

Casas vermelhas: estas casas permitem avançar. Quando um jogador chegar à casa 18 avançará para a casa 56, se chegar à 41 passará à 89 e se chegar à 48 passará à 58.

Casas violeta: estas casas obrigam a retroceder. Quando um jogador chegar à casa 43 recuará para a 36, se chegar à 60 recuará para a 51, da 83 à 77, da 88 à 85, da 91 à 14 e por fim, da 98 passará à 65.

Casas alaranjadas: estas casas permitem avançar ou recuar, indistintamente. Quando um jogador chegar à casa 6 passará à 32, se chegar à 32, passará à 6. Se chegar à 44 passará à 67 e se chegar à 67 passará à 44.

Fim do jogo e vencedor

O jogo acaba quando um jogador chega à última casa com pontuação exacta, o jogador que o conseguir será o vencedor.