

REGRAS DO JOGO DO QUINCAS

O objetivo do jogo é sair da casa de partida e chegar à escola (casa 63). Durante a viagem, quem tiver a sorte de apanhar uma das nuvens do Quincas (como acontece na história *O Botão Invisível*) pode avançar mais rapidamente, mas também terá de enfrentar obstáculos que podem atrasar a chegada à escola.

Número de jogadores: 2 a 6 crianças.

Material: 1 tabuleiro (pode ser reforçado colando-se numa base dura), dois dados e botões de diferentes cores ou formas (um para cada jogador).

O jogo começa com uma criança, jogando à vez, a lançar os dois dados. De seguida, avança com o botão um número de casas igual à soma dos dados. Dependendo da casa em que o botão calhar, pode ter lugar uma das seguintes ações:

- **Ponte (casa 6):** o jogador avança o botão para a casa 12.
- **Casa da Bisavó Céu (casa 19):** o jogador fica a descansar (não joga uma vez).
- **Guarda-vestidos (casa 31):** o jogador esconde-se e não joga duas vezes.
- **Floresta (casa 42):** o jogador perde-se e vai para a casa 33.
- **Gaiola (casa 52):** o jogador fica preso. Continua a lançar os dados, mas só pode sair quando outro jogador chegar a essa mesma casa (neste caso, trocam de lugares) ou se, num lançamento dos dados, o jogador preso obtiver nove. Neste caso, pode sair da gaiola e avança para a casa da chave.
- **Céu cinzento (casa 58):** o jogador encontra o céu cheio de nuvens negras e com receio da chuva, regressa à casa de partida.

Outras ações no jogo:

- Se o jogador chegar a uma das casas do Quincas, aproveita o efeito da nuvem e avança um número de casas extra correspondente ao número que lhe saiu nos dados.
- Se o jogador chegar a uma casa que corresponde à base de uma escada, sobe para a casa de cima. Se o jogador chegar a uma casa onde se encontra o topo de uma escada, desce para a casa de baixo.
- Se o jogador chegar ao sol, avança até a casa da árvore mais próxima, para ficar à sombra.
- Se o jogador chegar a nuvem com chuva, recua à casa do guarda-chuva mais próximo, para se abrigar.
- Se o jogador calhar numa casa ocupada, volta à casa onde estava.

Final:

Para um jogador ser vitorioso, o número do lançamento dos dados tem de corresponder ao número exato de casas necessárias para chegar à casa 63. Se o número for superior, o jogador recua, a partir da casa 63, o número de casas que sobram. O jogo termina quando um jogador chega à escola (casa 63).

