

SELVOPOLY

Criado por: Alcateia 64 – Agrup. 541 Pio XII - Lisboa

INSTRUÇÕES

1. OBJECTIVO:

O objectivo do jogo é construir uma Alcateia com muitos Lobitos bem formados.

Vence o jogo o jogador que tenha mais Lobitos (Moglis), no final do jogo.

2. JOGADORES:

O jogo pode ter, no mínimo, **3 jogadores** e, no máximo, **5 jogadores**.

Um dos jogadores será o Grande Chefe. Ele é quem faz as perguntas, quem distribui as provas e quem atribui os Lobitos às Alcateias.

Os outros jogadores são Alcateias. Cada um destes jogadores (no mínimo 2) joga pelo tabuleiro com um dos peões com os personagens do Livro da Selva.

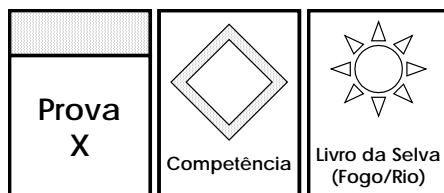
3. INÍCIO DO JOGO:

O jogo inicia-se com 1 Grande Chefe e pelo menos 2 Alcateias.

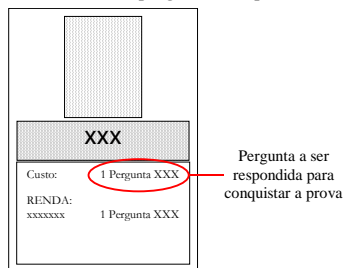
As Alcateias vão, sucessivamente, avançando o seu peão pelo tabuleiro, lançando, para tal, os dados e movendo os seus peões tantas casas como indicadas.

4. CASAS DO JOGO:

Quando uma Alcateia parar numa casa de prova (ver figura abaixo), pode optar por fazer a prova, se esta não tiver ainda sido feita por um dos outros jogadores.



Para fazer a prova, o jogador deve responder correctamente a uma pergunta do tipo indicado no correspondente cartão de insígnia:



A pergunta é feita pelo Grande Chefe, que agarrará uma nota do cimo do monte correspondente. Quando o jogador responder, o Grande Chefe volta a colocar a nota correspondente no fundo do monte. Se o jogador responder correctamente, o Grande Chefe dará ao jogador o cartão de insígnia. Caso contrário, nada acontece.

Quando uma Alcateia pára numa casa cuja prova já foi realizada por outra Alcateia, terá que responder a uma pergunta de Renda. O tipo de pergunta está indicado no cartão de insígnia correspondente. Das várias opções possíveis, o Grande Chefe deverá escolher a que se aplica.

Ex. Se um jogador parar numa competência adquirida por outro, deverá responder a uma pergunta de cada competência que o outro possua.

Neste caso, se o jogador não responder correctamente às questões colocadas, deverá voltar para a casa onde estava anteriormente.

Quando um jogador parar na casa “Sorte” ou “Mensagem escondida”, deverá retirar um cartão do cimo do monte correspondente, cumprir o indicado, e voltar a colocá-lo no fundo, salvo indicação em contrário.

Caso um jogador pare na casa “Capturado”, deve ficar pelo menos um turno sem jogar, e em seguida apenas pode sair respondendo correctamente a uma pergunta de “Bronze”. Tal só não acontece se o jogador tiver um cartão que o liberte.

Caso o jogador pare na casa “Foge e é Capturado”, deverá ir para a casa “Capturado” e proceder como descrito atrás.

5. CARTÕES:

Entre os cartões das pilhas “Sorte” e “Mensagem escondida” há cartões de Joker, que permitem ao jogador não responder a uma pergunta do tipo correspondente. Estes cartões só podem ser utilizados uma vez antes de serem devolvidos ao fundo do monte correspondente.

6. PATAS E MOGLIS:

Quando um jogador tiver completado todas as provas de uma dada etapa (Adesão, Bronze, Prata ou Ouro) pode começar a adquirir Patas para as casas dessa etapa, respondendo, para isso, às perguntas adequadas (indicadas no cartão da casa em questão).

Quando o jogador tiver duas patas numa mesma casa, pode adquirir um Mogli (Lobo Amarelo), respondendo também a uma pergunta correspondente (como indicado no cartão da casa correspondente).

Os Moglis e as Patas apenas podem ser adquiridos nas jogadas em que o jogador parar numa casa correspondente à etapa para a qual quer adquirir as Patas/Moglis. Não pode adquirir mais do que uma pata/Mogli por jogada.

7. FINAL DO JOGO:

O jogo termina quando todos os Moglis estiverem atribuídos. Ganha a Alcateia maior e mais desenvolvida, devendo, para calcular a pontuação, usar a tabela abaixo:

Mogli	Pata	Prova Adesão	Prova Bronze	Prova Prata	Prova Ouro	Competência	Prova Selva
10 Pontos	5 Pontos	1 Ponto	2 Pontos	3 Pontos	4 Pontos	5 Pontos	5 Pontos

Em casas ocupadas (com Moglis/Patas) são apenas contabilizados os Moglis/Patas, e não a casa em si.