

O TABULEIRO DO JOGO E AS SUAS CASAS

Disponibilizado por:
MISTERIO JUVENIL
www.misteriojuvenil.com

São diversos os tipos de casas do tabuleiro que oferecem com segurança a possibilidade de **ganhar novas cenouras**, com as quais poderá prosseguir a corrida.

As casas com tartaruga são as que mais facilmente possibilitam ganhar cenouras. Não é permitido chegar a qualquer destas casas quando se avança mas somente recuando, operação que resulta além do mais gratuita. Mas só poderá retroceder até à tartaruga mais próxima, e esta terá que estar livre. Ora bem: para saber quantas cenouras se ganham indo parar a uma casa com tartaruga há que contar as casas que se retrocederam e multiplicar o seu número por 10. Assim por exemplo, se a casa tartaruga era imediatamente a anterior àquela que ocupava, como só retrocedeu uma casa, recebe 10 cenouras, se retrocede 3 casas, recebe 30 cenouras. Nada impede, que qualquer jogador retroceda até uma tartaruga e que na vez seguinte volte a fazê-lo até à imediatamente anterior, desde que esta esteja livre.

As casas com cenouras permitem também ganhar e em cada vez poupar cenouras. A condição está em que o jogador que chega a uma destas casas às quais só se pode chegar avançando, e não recuando **se detenha nela na vez seguinte**, pelo que em troca receberá 10 cenouras. A operação pode repetir-se quantas vezes se deseje durante a partida.

(Mas adiante veremos como também estas casas podem servir para nos livrarmos de cenouras).

As casas com alface não só servem para ganhar cenouras como também para nos livrar das cartas alface recebidas no princípio do jogo. Sem se ter livrado das referidas cartas nenhum jogador pode cortar a meta, e para se livrar delas **terá que ficar uma vez** em qualquer uma destas casas. Para se comer na referida volta a correspondente alface, o jogador entrega uma carta alface e recebe em troca tantas cenouras quantas resulta de multiplicar por 10, a sua posição na corrida. Ou seja: ao situar-se numa casa alface, nada lhe acontece: mas na vez seguinte sem se mover, comprovará a sua posição na corrida e receberá as correspondentes cenouras em troca da sua carta alface (30 cenouras se ocupa a terceira posição, 10 se está na primeira, etc.). Mas não pode deter-se em nenhuma casa alface depois de ter gasto as suas três cartas alface.

Quanto às **casas com números** (1, 2, 3 e 4) referem-se a posições distintas que os jogadores podem ocupar no decorrer da corrida e servem para ganhar cenouras. Ora bem: estes números e suas correspondentes casas só têm significado se as posições a que se referem existem realmente na corrida; assim, se os jogadores são três, a casa com o número 4, não tem significado. O jogador pode ganhar cenouras somente na jogada seguinte, se a ordem de posição na corrida coincide com ordem indicada pelo número da casa em que se encontra: neste caso o jogador ganha em cenouras **10 vezes** o referido número.

Por exemplo: se o jogador, se encontra na terceira posição e, fica numa casa com o número 3 ao retomar a corrida, ganha 30 cenouras que recebe antes de sair da referida casa; e se o jogador que vai à frente se encontra numa casa com o número 1 ao retomar a corrida, ganha 10 cenouras. Desde que se chega a uma casa até que dela se saia, as posições podem evidentemente variar devido às deslocações dos outros jogadores; daí que deva insistir-se em que só é válida a posição que se ocupa no momento de sair da casa em questão. Pode acontecer, que um jogador vá em segundo lugar e chegue a uma casa com o 2, mas antes de voltar a avançar seja ultrapassado por algum dos jogadores que o seguiam (ou que o jogador que fosse em primeiro retroceda até à casa da tartaruga situada atrás dele); aquele jogador deixará assim de estar na segunda posição e portanto, não poderá receber cenouras quando retomar a marcha.

Ao situar-se numa casa com um número é, pois, muito importante prever as jogadas que os outros possam fazer, para acertar assim com a posição própria na vez seguinte.

No tabuleiro há um último tipo de casas, **as casas com lebre**. Quando um jogador cai numa casa com lebre, lança o dado e conforme o número de pontos assinalados e a sua posição na corrida, engaiola a lebre. Consultar os cartões de corrida para estes casos.

SISTEMA DE JOGO

Cada jogador na sua vez adianta ou recua a sua marca pelas casas do tabuleiro e dá ou recebe as correspondentes cenouras. Como já foi indicado, só **retrocedendo** pode chegar-se às casas tartaruga; às outras casas só se pode chegar **avançando**.

Cada casa só pode ser ocupada por uma marca. Pode saltar-se por cima das outras marcas, quer avançando ou retrocedendo.

Em cada jogada pode avançar-se tantas casas quantas se queira, desde que se tenham cenouras suficientes para pagar o preço correspondente. Este preço, segundo o número de casas que se avance em cada jogada, está indicado nos cartões de corrida. O pagamento da jogada efectua-se imediatamente depois de a fazer.

Há que ter em conta que não existe um preço fixo por cada casa que se avance, pois que o preço é muito maior quanto mais sejam as casas que se decida avançar: uma distância grande, corrida numa jogada é muito mais cara que a mesma distância corrida em duas ou três jogadas. (Ver cartão de corrida).

Evidentemente que se exige sempre um mínimo de previsão: antes de decidir quantas casas vamos avançar na jogada é preciso calcular as cenouras que são necessárias e prever, em caso de querer gastar todas as que se têm, como conseguir mais em novas jogadas.

ficar sem cenouras ou tê-las em excesso

Se um jogador depois de uma jogada fica sem cenouras não pode na sua vez ganhar novas cenouras (por exemplo, por não se encontrar numa