



Visão geral do Jogo

O tabuleiro do jogo caracteriza-se por um trilho de 20 espaços, 1 espaço de partida e 1 Escape (o espaço X). Existe também uma escala, onde cada espaço está numerado de 0 a 5.

No seu turno, o jogador lança os seus dois dados e posiciona-os num dos espaços da escala. Se os dados permanecem nesse lugar até ao seu próximo turno, o seu peão irá avançar no trilho pelo número de espaços iguais ao número inscrito no espaço onde estão os seus dados.

O jogador tem por isso de posicionar uma combinação de dados elevada o suficiente para evitar que os seus dados sejam removidos pelos seus opositores. Daí que, um jogador tem a permissão de voltar a lançar os dados.

Mas cuidado! Se lançares os dados várias vezes, podes obter um ou dois “X”, o que obriga a terminar o teu turno e andar para trás no trilho.

Componentes

12 Dados em 6 cores diferentes.

6 Peões em 6 cores

1 Tabuleiro em forma de X, constituído por 4 peças

Objectivo do Jogo

Ser o primeiro jogador a alcançar o Escape (espaço X)

Os Dados e as suas Combinações

Cada jogador tem dois dados que lança ao mesmo tempo no seu turno. Os valores possíveis mais elevados são 7 num dado e 6 no outro. Uma vez lançados os dados, o maior resultado é usado para as dezenas e o resultado mais baixo para as unidades. Tendo isto em mente, o resultado possível mais elevado é 76, isto é: um 7 e um 6. Quando duas combinações são comparadas, ganha sempre a mais elevada.

Preparação do Jogo

Junta todas as peças do tabuleiro do jogo.

Cada jogador escolhe uma cor e recebe 2 dados e 1 peão da mesma cor.

Os peões são posicionados no espaço de partida.

Modo de Jogar

Cada jogador lança os seus dados. O jogador com a combinação mais elevada é o jogador inicial.

No teu turno, tens de fazer as seguintes acções pela ordem apresentada:

1. Mover o teu peão (excepto na primeira ronda)
2. Lançar os teus dados
3. Posicionar os teus dados
4. Remover os dados dos teus oponentes

1. Mover o Teu Peão

Se, no início do teu turno, os teus dados ainda estiverem num dos espaços da escala, recolhes de volta os dados e avanças o teu peão pelo número de espaços indicado no espaço da escala. Se os teus dados não estiverem na escala (ou estão no espaço 0), não moves o teu peão.

Podem estar qualquer número de peões em cada um dos espaços do trilho.

Nota: Esta acção nunca ocorre na primeira ronda, uma vez que os dados dos jogadores não estão na escala.

2. Lançar os Teus Dados

Depois de lançares os teus dados, tens as seguintes hipóteses:

- Aceitas a combinação obtida ou
- Voltas a lançar ambos os dados

Podes relançar os dados tantas vezes quantas as quiseres ou até obteres um ou dois "X". Nesse caso, não podes mais lançar os dados e o teu turno terminou.

Por cada "X" obtido, um jogador tem de recuar o seu peão em um espaço no trilho. Se um jogador obtiver a seguinte combinação: X-X (um X em ambos os dados), o jogador tem de recuar o seu peão em 2 espaços no trilho. Quando um peão está no espaço inicial, não pode recuar mais.

Caso Especial: Em cada turno, no teu primeiro lançamento e só nesse, o "X" tem um valor de 0 (zero) e podem ser usados nas combinações. Contudo, quando voltas a lançar, os X's terminam com o teu turno e forçam o teu peão a recuar.

Double: Quando obténs as seguintes combinações: 1-1, 2-2 ou 3-3, avanças imediatamente o teu peão em 1,2 ou 3 espaços respectivamente. A seguir podes votar a lançar os dados ou posicionar os dados como é normal.

3. Posicionar os Teus Dados

Quando obténs uma combinação válida que desejas guardar, posiciona os teus dados num dos espaços vazios da escala, não importa quais as combinações já presentes na escala. Só pode existir um par de dados em cada um dos espaços da escala de 1 a 5. Podem ser posicionados vários pares de dados no espaço 0.

Nota: Só é possível posicionar uma combinação com m X no teu primeiro lançamento dos dados.

4. Remover os Dados dos Teus Oponentes

Quando posicionas os teus dados num dos espaços da escala, compara a tua combinação com aquelas localizadas nos espaços acima dos teus dados.

Se o valor da tua combinação for igual ou maior do que a dos teus oponentes, remove os seus dados da escala e entrega-os aos seus proprietários.

É possível remover mais do que um par de dados de uma só vez.

Se o valor da tua combinação for menor do que os teus oponentes, nada acontece.

Uma vez terminado o teu turno, o próximo jogador, no sentido dos ponteiros do relógio, começa o seu turno e realiza as mesmas acções.

Fim do Jogo

O jogo termina assim que um peão alcance o Escape (o espaço X). Esse jogador é o vencedor. O Escape não precisa de ser alcançado por um número exacto, podes mover-te para além dele.

Variante

Double X's: Quando lanças dois "X" no teu primeiro lançamento (um X em cada dado), podes posicioná-los num dos espaços da escala à tua escolha e todos os outros dados da escala (para cima ou para baixo do teu) são removidos da escala. Só um double "X" pode remover outro double "X".

Versão Portuguesa:



Paulo Santos