

18 JOGOS REUNIDOS - REF. 1164

DAMAS

Acessórios: 01 tabuleiro
15 pedras brancas
15 pedras pretas

Como se joga: Dispõem-se as pedras nas três primeiras filas horizontais, sobre as casas escuras; de um lado ficarão as pedras pretas e do outro, as pedras brancas. O último quadrado situado à direita do jogador deverá ser claro.

O jogador das pedras brancas tem o direito de ser o iniciante. Para isso sorteiam entre si quem será o iniciador da partida. As pedras somente poderão andar uma casa por vez para frente, em diagonal, sobre as casas escuras; o movimento das pedras procede-se alternadamente entre os jogadores. É obrigatória a jogada quando uma peça for tocada.

Se uma pedra adversária localizar-se entre uma casa vazia e a do seu oponente, e estando este no seu direito de jogar, pulará a pedra adversária, ocupando a casa vazia, procedendo a tomada da mesma.

É permitida a tomada para frente e para trás, caso a disposição das pedras a permita, bem como a tomada de mais de uma pedra.

A pedra que conseguir atingir a primeira fileira de casas do adversário, será promovida a "Dama"; seus movimentos poderão ser feitos em todas as diagonais, para frente, para trás, tomando uma ou mais pedras desde que não seja impedida. Caso uma pedra adversária apresente condições de ser tomada, a dama efetuará seu movimento, desde que haja uma ou mais casas livres para a dama, uma vez que capturou a pedra, poderá ocupar qualquer casa da mesma diagonal, desde que esteja livre.

Nota: A pedra simples e a Dama têm o mesmo valor para tomarem e serem tomadas.

- Por acordo entre os parceiros que assim o julgam.
- Na luta de três Damas contra uma, o lado superior não conseguir obter a vitória em treze lances.

Será declarado vencedor, aquele que conseguir tomar ou imobilizar todas as pedras adversárias por intermédio das dama ou das pedras simples.

LUDO

Acessórios: 1 Tabuleiro, 1 Dado, 4 pinos de cada cor

Como se joga: Cada jogador escolhe 4 pinos iguais e coloca-os sobre os quadrados do lado escolhido, iniciando a partida o jogador que tirar o maior número no dado.

O iniciante só poderá tirar um pino de dentro de seu quadrado para colocar na primeira casa, quando tirar apenas o número 1 e 6, tendo direito de retirar um pino do início, durante o jogo, sempre que tirar estes números.

Os pinos que entrarem na faixa de segurança, não poderão mais ser atacados. Só entrarão no triângulo com um número exato de pontos, perdendo a vez em caso de insucesso.

Se o pino a ser mudado cair na casa de outro da mesma cor, este colocar-se-á em cima do outro, formando um "castelo". Sua função ser impedir a passagem a outros pinos, desfazendo-se e voltando ao início, caso outro castelo caia sobre sua casa.

Vencerá a partida, o jogador que colocar primeiramente seus quatro pinos no triângulo correspondente.

LOTO

Acessórios: 1 saco com 90 pedras numeradas; 24 ou 48 canelas para os jogadores, e 1 cartela guia.

Como se joga: São distribuídas uma ou mais canelas para cada jogador que marcará os números sorteados usando um grão de feijão ou de milho. Escolhe-se um banqueiro que sorteará as pedras e fará sua marcação na cartela guia à vista de todos.

O banqueiro inicia o jogo sorteando as pedras e "cantando" os números para os demais. O banqueiro pode jogar normalmente desde que pegue uma ou mais canelas como os demais jogadores. Ele terá "trabalho dobrado" (sortear e jogar).

Vence o jogo aquele que preencher totalmente, em primeiro lugar, uma cartela, não importando com quantas esteja jogando.

PALAVRAS CRUZADAS

Acessórios: Cartela de fichas com letras

Como se joga: Coloque todas as letras em um recipiente qualquer no centro da mesa. Elas devem estar todas com a face virada para baixo.

Decide-se no par ou ímpar quem começa a partida. O primeiro, retira então duas letras do monte.

Se o jogador conseguir formar uma palavra com essas duas letras, colocará as duas na sua frente, à vista de todos.

Se não conseguir formar palavra, colocará as duas letras no centro da mesa, também à vista de todos. O jogo prossegue com cada um dos participantes retirando uma letra na sua vez de jogar. Se, ao lado das que estão no centro da mesa, puder formar uma palavra, comprará da mesa as letras necessárias e formará a palavra, alinhando as letras na sua frente. Se não conseguir formar nenhuma palavra, colocará a ficha normalmente no centro da mesa, com a face voltada para cima.

O objetivo de cada jogador é conseguir alinhar o maior número possível de palavras à sua frente.

TOMADA DAS PALAVRAS:

O jogador poderá roubar uma palavra de seu adversário, desde que forme com a suas letras, mais a letra que ele tirou do recipiente, uma nova palavra.

EXEMPLO 1:

Seu adversário formou a palavra URSO. Você tirou a letra C do recipiente. Poderá roubar a palavra e, por sua vez, formar a palavra CURSO.

EXEMPLO 2:

Você tirou a letra O. Se seu adversário tiver a palavra MAR, roube-a e forme a palavra RAMO. Se tiver a palavra IR, roube-a e forme RIO, etc.

Cada jogador só poderá "roubar" palavras do adversário na sua vez de jogar. Depois disso, prosseguirá normalmente, retirando uma letra do recipiente e vendo se consegue formar outra palavra. Vence o jogo, aquele que, primeiro conseguir formar 10 (dez) palavras diferentes.

XADREZ CHINÊS

Acessórios: 01 Tabuleiro, 40 pedras (10 de cada cor)

Como se joga: Inicialmente, cada jogador escolhe a cor de suas pedras e também uma das seis pontas da estrela. Se houver dois jogadores, deverão ocupar 1 ou 2 pontas. Se forem 4, ocuparão as quatro pontas opostas da estrela. Depois disso, cada jogador coloca seus 10 peões da mesma cor nos 10 círculos da sua ponta. Tira-se par ou ímpar; quem ganhar, começa o jogo.

O objetivo de cada jogador é fazer com que seus 10 peões da mesma cor sejam levados através do tabuleiro, entre movimentos e saltos de uma ponta da estrela até a ponta do lado oposto.

1) Movimento: o jogador muda um peão por vez; uma casa em qualquer direção ou dá um ou mais saltos por cima de outro peão (seu, ou de seus adversários) colocado de modo que possa saltar por cima dele ao mesmo tempo, seguindo as retas que ligam os círculos de marcação (cruzamento das linhas).

2) Saltos: um jogador pode saltar uma quantidade de peões numa só jogada, ziguezagueando em qualquer direção, desde que cada salto seja dado em linha reta.

3) Barreira: dois peões seguidos formam sempre uma barreira que impede a passagem de outro peão.

Observação: Os peões nunca se retiram do jogo, pois a vantagem do salto é avançar rápido em direção ao objetivo e não a eliminação dos peões adversários. Vence aquele que primeiro conseguir levar suas 10 pedras até a ponta oposta da estrela.

DOMINÓ

Acessórios: 28 peças

Dinâmica: Cada jogador recebe 7 peças, sendo que as restantes formarão sobre a mesa o "monte" para retirada. Inicia a partida aquele que tiver a maior combinação de números (6 e 6 ou 5 e 5...). O próximo terá que colocar uma peça que tenha o mesmo número de um dos lados da peça sobre a mesa. Quando o jogador não tiver o número, ele deve recorrer ao monte até conseguir ou até terminarem as peças. Vence aquele que terminar suas peças em primeiro lugar ou quem ficar com o menor número sem mais chances de jogo.

18 JOGOS REUNIDOS - REF. 1164

TEM ALGUÉM EM CASA?

Acessórios: 01 Tabuleiro, 01 Dado, 16 Fichas, 04 peões

Como se joga: Cada jogador escolhe um peão e pega 4 fichas. Em seguida, todos lançam o dado uma vez.

Quem conseguir maior número começa o jogo.

Cada participante lança o dado e coloca seu peão na casa indicada. Quando um peão ocupa a casa de cor igual à sua, dizemos que está em casa; se ocupar uma casa de cor diferente dizemos que está em casa alheia. Durante o jogo, cada participante, na sua vez de jogar, desloca seu peão de acordo com o número obtido na jogada do dado e pega ou recebe fichas, conforme os critérios abaixo:

*Se você cair numa casa ocupada por outro peão e a casa for alheia para ambos, receberá dele 1 ficha.

*Se você estiver em casa, não precisará pagar nada ao peão adversário que vier visitá-lo. Da mesma forma, não receberá nada ao visitar um peão que estiver em casa.

*Se você cair em sua casa e ela estiver ocupada por uma ou mais visitas (peões adversário), cada uma delas terá que pagar a você 2 fichas, e vice-versa, você pagará 2 fichas se estiver em casa alheia quando o dono da casa chegar.

Será eliminado aquele que, ao chegar a vez de jogar, não tiver mais nenhuma ficha para efetuar seus pagamentos. Se você tiver que pagar três jogadores, por exemplo, e tiver apenas duas fichas, comece pagando pela direita os dois primeiros jogadores. Depois aguarde sua vez de jogar para ver se você consegue alguma ficha durante a rodada. Se não conseguir será eliminado.

Vence o jogo aquele que conseguir ficar com todas as fichas distribuídas durante o jogo.

TRILHA

Acessórios: 18 pedras plásticas (9 de cada cor), 01 tabuleiro

Como se joga: Cada jogador distribui sua 9 pedras pelos círculos do tabuleiro. Isto deve ser feito alternadamente ou seja, cada jogador coloca uma pedra, passa a vez para o adversário que faz o mesmo e assim por diante.

Ao distribuir suas pedras procure impedir que o adversário coloque três de suas pedras na mesma linha, completando, portanto uma trilha. Ao mesmo tempo, procure completar trilhas, com suas pedras.

Tira-se par ou ímpar para ver quem começa. Na sua vez de jogar, cada um poderá mover uma de suas pedras apenas, sempre em linha reta e andando de um círculo a outro vazio. O objetivo é fazer o maior número possível de trilhas, evitando que o adversário consiga cumprir esse objetivo.

Toda vez que alguém completar uma trilha, poderá escolher uma pedra qualquer do adversário e retirá-la do jogo.

Vence o jogador que conseguir tomar todas as pedras do adversário, ou impedir que suas últimas pedras façam mais trilhas.

BATALHA NAVAL

Componentes: 02 tabuleiros, 20 navios (10 vermelhos e 10 azuis), 40 fichas "fogo", 120 fichas "água"

Como se joga: Cada jogador escolhe uma cartela e seus respectivos navios da mesma cor. Distribua os navios da tabela da esquerda da sua cartela sem que seu adversário veja. Sorteie quem começa o jogo. Escolha uma coordenada para dar o primeiro tiro (exemplo: D4). Se você acertou um navio, seu adversário dirá "fogo" e você marcará com uma fichinha "fogo" a coordenada correspondente na tabela da direita de sua cartela.

Se você errar, seu adversário dirá "água" e você utilizará à fichinha correspondente a água.

Quando o tiro acertar o navio, o jogador continua atirando até errar, passando então a vez para seu adversário.

Ganha o jogo quem acertar primeiro todos os alvos.

GINCANA

Acessórios: 1 tabuleiro, 36 fichas "quem sabe mais", 36 fichas "tarefas", 1 disco giratório, 4 peões de cores diferentes, 1 instrução.

Cada jogador escolhe a cor de seu peão. Coloca-se nas fichas "quem sabe mais" à esquerda do tabuleiro e as fichas "tarefas" à direita, com a face para baixo.

Como se joga: Inicia o jogo aquele que fizer o maior número de pontos na girada do disco. Toda vez que, numa jogada o peão cair num quadro da mesma cor que a sua marcado com a letra "T", tirará uma ficha do maço "quem sabe mais" e tentará cumprir o que esta determinar.

Se, cumprida a tarefa, ou dada a resposta, a ficha será descartada, se não responder ou cumprir a tarefa, o jogador ficará com a ficha até final do jogo, para a contagem dos pontos perdidos.

As respostas encontram-se impressas no cartão, devendo este ficar sobre a mesa com o verso em branco para cima.

No decorrer do jogo, caso se esgote as fichas, estas serão embaralhadas e voltam novamente para o jogo.

Ao chegar aos números finais (ex.: 97 98 99 100) e fizer na girada do disco, mais pontos que o necessário para alcançar o número 100, sua participação no jogo estará terminada, mas terá que responder a pergunta, caso sua cor seja amarelo.

Final do jogo: Todos os participantes terão que chegar ao número 100, sendo que o vencedor do jogo, será aquele que tiver menos acúmulo de fichas "tarefa" ou "quem sabe mais".

ZEBRA ESPORTIVA

Acessórios: 02 volantes, 12 fichas, 30 pinos, 01 dado esportivo

Como se joga: Em primeiro lugar, faz-se a escolha do "Banqueiro do Jogo", através do "par ou ímpar".

Este, por sua vez, distribui a cada um dos participantes: 1 Volante; 13 Pinos e 1 Ficha. Cada jogador preenche seu volante com 13 palpites simples, utilizando os 13 pinos e coloca sua ficha sobre a mesa. O banqueiro ficará ainda com o dado esportivo e com os pinos e fichas restantes.

O JOGO:

Antes que o banqueiro lance o dado, os participantes podem aumentar suas apostas com palpites duplos ou triplos.

PALPITE DUPLO: Toda vez que o jogador quiser apostar um duplo, ele pede ao banqueiro: 1 ficha e 1 pino. Coloca o pino na coluna em que escolher e deposita a ficha sobre a mesa.

PALPITE TRIPLO: Para fazer um triplo o jogador solicita: 2 fichas e 2 pinos ao banqueiro. Preenche também as colunas restantes e coloca as fichas no centro da mesa.

PALPITE SIMPLES: Se o jogador quiser, poderá tentar sua sorte apenas com o palpite simples já realizado. Depois que todos os jogadores tiverem feito suas apostas, o banqueiro lança o dado e verifica quem ganhou e quem perdeu. Aqueles que acertaram o palpite deixam no volante apenas o

PINO VENCEDOR. Os pinos referentes à palpites duplos ou triplos errados devem ser entregues ao banqueiro. Dessa forma, para saber quantos pontos cada jogador já fez, basta ver quantos pinos ele tem no seu volante.

Na rodada seguinte, os jogadores renovam suas apostas, colocam os pino no volante e as fichas na mesa e aguardam o lançamento do dado.

Vence aquele que fizer mais pontos, ou seja, o que tiver mais pinos no seu volante, ficando com todas as fichas na mesa. Caso haja empate, os jogadores dividem as fichas entre si.

BARALHO

Faz parte do conteúdo deste jogo 18 Reunidos.

JOGO DA OCA

Acessórios: 1 tabuleiro, 4 peões (1 de cada cor), 1 disco giratório.

OCA é o nome que se dá, em espanhol à figura do ganso-fêmea. Ele é jogado com um peão colorido para cada jogador e um disco giratório. Cada jogador gira o disco uma vez; quem tirar o maior número de pontos começará o jogo na primeira posição.

Este jogo tem como objetivo chegar até a casa 53. Na sua vez de jogar, cada um gira 2 vezes o disco e move sua peça de acordo com o número obtido pela soma das duas. Depois passa a vez para o jogador que estiver a sua esquerda.

Observe bem as regras abaixo:

- Ao cair numa casa com a figura da Oca o jogador passa automaticamente para a Oca seguinte, e ainda tem direito à mais 2 giradas do disco
- Se ao fazer seu lance você cair numa casa já ocupada por um adversário, mande-o de volta até a casa que você ocupava antes, e passe a ocupar o lugar dele.
- Ao cair na casa 2 passe imediatamente para a casa 12.
- Ao cair na casa pousada (casa 9) fique duas rodadas sem jogar (descansando).
- Ao chegar à casa 16 você estará à um passo da vitória: bastará tirar 2 na primeira girada e 1 na segunda girada para passar direto à casa 53 e vencer a partida.
- Se você cair no poço (casa 21) ficará sem poder jogar até que outro jogador caia também nele.
- Ao cair no labirinto (casa 32) o jogador é obrigado a voltar até a casa 20.
- Todo jogador que cai na prisão (casa 42) fica três rodadas sem jogar.
- Cuidado!! Quem cai na casa 48 é obrigado a voltar à primeira casado jogo (casa 1) e começar tudo novamente!!

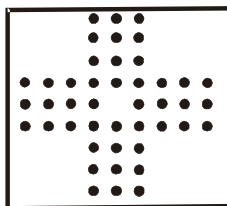
O jogo termina quando um dos jogadores chegar em primeiro lugar até a casa 53. Para entrar nessa casa é preciso conseguir o número exato de pontos. Caso você obtenha mais pontos que o necessário, use o excedente para contar regressivamente (para trás) a partir do 53 e tente a sorte na próxima jogada.

SOBRA 1

Acessórios: 01 Tabuleiro, 32 peças plásticas

Como se joga: Os 32 peões são colocados nas 33 casas (conforme ilustração), sendo que a casa central fica vazia.

Então o jogador tira um peão e salta sobre o que estiver a uma casa à frente, atrás, do lado direito ou esquerdo, indo preencher a terceira casa, sendo que esta deve estar vazia e assim vai eliminando sucessivamente cada peão até restar um único peão no tabuleiro.



A partida termina quando não se pode mais saltar (o jogador procura fazer sobrar o mínimo de peões no tabuleiro) marcando no bloco os peões restantes de cada partida. Mas, o sucesso do jogo está em deixar um único peão exatamente no centro do tabuleiro.

ROLETA

Acessórios: 1 roleta completa, 1 tabuleiro, 40 fichas plásticas (coloridas)

Como se joga: Coloque o tabuleiro sobre a mesa, ao lado da roleta. Cada jogador fica com 10 fichas de uma determinada cor. Todos giram a roleta uma vez: quem tirar o número maior será o banqueiro do jogo.

O banqueiro tem a função de organizar e controlar o jogo, assim como determinar sua duração.

O tabuleiro é composto pelas casas centrais numeradas e coloridas (correspondentes às casas da roleta) e pelas casas laterais (pares, ímpares, maiores, menores, preto, vermelho, 1ª 2ª 3ª colunas). A casa de número zero pertence ao banqueiro.

Antes de iniciar cada rodada, o banqueiro pede aos jogadores que façam suas apostas. Cada jogador coloca uma ou mais fichas em uma das seguintes posições (ver ilustração):

- A - PLENO (apenas um número);
- B - SEMIPLENO (dois números vizinhos);
- C - RUA (três números de uma mesma fila horizontal)
- D - QUADRA (quatro números formando um quadrado no tabuleiro)
- E - AVENIDA (seis números consecutivos, abrangendo duas filas horizontais seguidas).

Além dessas posições, referentes às casas centrais do tabuleiro, os jogadores poderão também usar as casas laterais para fazer suas apostas.

Quando todos tiverem feito suas apostas, o banqueiro girará a roleta numa direção e lançará a bolinha na direção oposta. Quando a roleta parar, o banqueiro deverá anunciar em voz alta o valor da casa, e também se é par ou ímpar, maior ou menor, preto ou vermelho, bem como a dúzia e a coluna à qual a casa sorteada pertence.

Os pontos devem ser contados de acordo com a seguinte tabela:

Pleno	18 pontos
Semipleno	8 pontos
Rua	5 pontos
Quadra	4 pontos
Avenida	4 pontos
1ª Coluna	2 pontos
2ª Coluna	2 pontos
3ª Coluna	2 pontos
1ª dúzia (1 a 12)	2 pontos
2ª dúzia (13 a 24)	2 pontos
3ª dúzia (25 a 36)	2 pontos
Menores (1 a 9)	1 ponto
Maiores (10 a 18)	1 ponto
Vermelho	1 ponto
Preto	1 ponto
Par	1 ponto
Ímpar	1 ponto

Se o jogador tiver apostado duas ou mais fichas na casa sorteada, multiplicará o valor da tabela pelo número de fichas correspondentes.

Observações:

- a) As fichas perdedoras ficarão sempre de posse do banqueiro.
- b) O banqueiro ficará com todas as fichas do tabuleiro toda vez que a roleta indicar zero.
- c) Ao término de cada rodada, o banqueiro anotará o número de pontos de cada participante em um papel.
- d) O jogador que ficar sem fichas durante o jogo será automaticamente desclassificado. Será considerado vencedor o jogador que fizer maior número de pontos.

GAMÃO

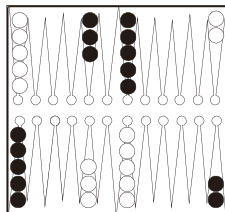
Acessórios: 01 Tabuleiro, 30 pedras (15 de cada cor), 02 Dados.

Como se joga: Os jogadores devem ficar em frente ao setor interno, cada um de um lado do tabuleiro.

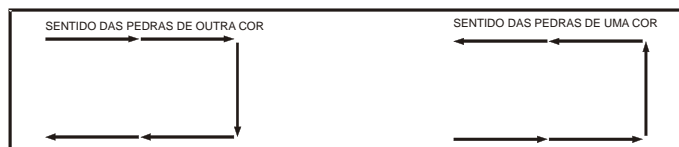
As pedras devem ser colocadas de acordo com a ilustração a seguir.

Cada jogador lança os dois dados. Quem tirar maior número na soma dos dois, começa o jogo.

O objetivo de cada jogador é conduzir suas pedras até o seu setor interno do tabuleiro e depois retirá-las do jogo. Quem conseguir isso primeiro, será o vencedor. O gráfico a seguir mostra o sentido do movimento das pedras.



Na sua vez de jogar, cada participante lança os dois dados, movendo suas pedras de acordo com o resultado obtido. Se ele obtiver por ex. 3 em um dado e 5 no outro, poderá:



- a) mover uma pedra 3 casas e outras pedras 5 casas;
- b) mover apenas uma pedra 8 casas.

Dobradinha: acontece quando o jogador tira o mesmo número nos dois dados. Nesse caso, ele poderá contar em dobro o número de casas que andar com suas pedras. Assim, se tirar por exemplo 3 em um dado e 3 no outro, poderá:

- a) mover uma pedra 6 casas e outra pedra 6 casas;
- b) mover apenas uma pedra 12 casas.

MOVIMENTOS: o jogador poderá mover suas pedras para qualquer casa, desde que:

- a) a casa esteja vazia.
- b) a casa esteja ocupada por pedras de sua cor.
- c) a casa esteja ocupada por apenas uma pedra do adversário.

Portanto, não é permitido entrar numa casa ocupada por duas ou mais pedras do adversário. Deve-se tentar outra jogada ou então perder a vez.

CAPTURA DE PEDRAS: suponhamos que o seu adversário tem apenas uma pedra em determinada casa do tabuleiro. Se v. conseguir colocar duas pedras nessa casa, retire a pedra do adversário e coloque-a do lado de fora do tabuleiro. Antes de mexer suas outras peças, o adversário terá que recolocar sua pedra capturada em jogo.

REENTRADA DE PEDRA EM JOGO: é feita sempre pelo setor interno do adversário. Para recolocar uma pedra capturada em jogo, o jogador tem que obter no dado o número de uma casa do setor interno do adversário, se não, perderá a vez, pois ele só poderá movimentar suas demais pedras depois de recolocar sua pedra capturada em jogo.

RETIRADA DE PEDRAS: quando conseguir colocar todas as suas pedras no seu setor interno, o jogador começará a retirá-las do tabuleiro de acordo com o resultado do lance de dados. Se ele tirar por exemplo 4 em um dado e 1 no outro, poderá:

- a) retirar do jogo uma das pedras da casa 4 e uma das pedras da casa 1 do tabuleiro;
- b) movimentar as pedras dentro do seu setor interno, caso não tenha pedra nas casas 1 e 4.

Vence o jogador que primeiro conseguir retirar todas as suas pedras do tabuleiro.

SOMA E MULTIPLICAÇÃO

Acessórios: 16 fichas (4 de cada cor), 01 dado, 01 tabuleiro

Como se joga: Cada participante escolhe 4 fichas da mesma cor. Um de cada vez; os jogadores lançam o dado e colocam uma de suas fichas na casa indicada pelo dado. As casas do tabuleiro podem ser ocupadas por mais de uma ficha ao mesmo tempo.

Quando o jogador já tiver suas 4 fichas colocadas no tabuleiro, aproveitará o seu lance de dados para avançar suas peças. Isso pode ser feito de duas maneiras:

- a) Somando o número de casas e o número obtido no dado;
- b) Multiplicando o número de casas pelo número obtido no dado.

EXEMPLO 1: Você tem uma ficha na casa 3 e tirou 5 no dado. Portanto, pode levar essa ficha até a casa 8 (3 mais 5) ou até a casa 15 (3 x 5).

EXEMPLO 2: Você tem uma ficha na casa 14 e tirou 6 no dado. Nesse caso é obrigado a ir para a casa 20 (14+6) pois a casa 84 (6 x 14) não existe no tabuleiro.

Vence aquele que primeiro conseguir colocar todas as suas fichas na casa 36. Para entrar nesta casa é preciso conseguir contagem exata de pontos. Se você conseguir mais pontos do que o necessário para entrar na casa, usará o excedente para voltar atrás, a partir do 36.

ESCADAS E SERPENTES

Acessórios: Tabuleiro, um dado e 4 pinos coloridos.

Objetivo: Percorrer o tabuleiro, subindo e descendo até alcançar a casa 100.

Como se joga: A ordem do jogo será decidida pelo dado. Aquele que tirar o número mais alto começa e assim sucessivamente.

Todos os participantes colocam seus pinos na casa de saída e vão avançando pelo tabuleiro conforme os números sorteados no dado. Vence aquele que primeiro alcançar a casa 100.

OBS: Quando um jogador alcançar um número onde exista uma escada, ele deve SUBIR até o quadrado onde termina essa figura. Ex: Ao tirar o número 9, o jogador subirá até o número 32, como indica a figura.

Ao contrário se o jogador alcança, por exemplo, a casa 25 o jato da mangueira o obriga a DESCER até o número 7. Assim o jogo prossegue com os jogadores subindo ou descendo conforme as figuras. Para alcançar o número 100 é necessário o número exato de pontos no dado. Ao sobrar pontos, deve-se retroceder aquele número de casas.