TRILHOS A SEGUIR

Regras do jogo

Como se joga

1. Equipas até 8 elementos, cada uma com nome e um peão humano.
2. Todos partem da Partida. Começa quem tirar o número mais alto no dado; segue-se no sentido dos ponteiros do relógio.
3. Em cada jogada podem trocar de peão, mas há sempre um elemento na casa da equipa.
4. Lança-se o dado e avança-se. Desafio cumprido: ficam na casa. Falhado: voltam à casa onde estavam.
5. Ganha quem passar primeiro a casa 30. Se o tempo acabar, ganha quem estiver mais à frente.

Confronto: quem ganha?

Ganha a equipa que desafiou
Fica na casa conquistada; a que foi desafiada fica na casa onde estava.

Ganha a equipa desafiada
Avança 1 casa; a que desafiou volta à casa onde estava.

Os desafios

Mímica — CONFRONTO

Escolhem uma equipa adversária. Um elemento de cada equipa faz a mesma mímica (Lei e Princípios, Material de Campo, Simbologia). Ganha quem adivinhar primeiro. 2 min.

Técnica Escutista — CONFRONTO

As duas equipas fazem o mesmo nó ou decifram o mesmo código. Ganha quem acabar primeiro, bem feito. 3 min.

Fogo de Conselho — TODOS JOGAM

Sai Grito, Aplauso ou Dança: a vossa equipa escolhe e lidera a sala inteira. Se cumprirem, ficam na casa; as outras equipas não avançam. Não se pode repetir!

Música — A EQUIPA CANTA

Sai Música Escutista, Música Portuguesa ou Karaoke. Cantam 1 minuto sem parar.

Figuras Gímnicas — A EQUIPA MONTA

O cartão diz a figura e quantas pessoas leva. Devem fazer todos em grupos consoante o número de elementos da equipa: 3 min para montar, 5 s a aguentar.

Casas especiais

- **Caminho a seguir** — Não acontece nada
- **Avança 3** — Avança 3 casas
- **Recua 3** — Recua 3 casas
- **Volta ao início** — Volta à Partida

Podem estar vários peões na mesma casa.