



REGRAS

AZULOPOLY

Objetivo:

- O peão concluir o sistema de progresso, ou seja, concluir pelo menos 3 desafios de cada área.

Dinheiro:

Não aplicável

Cartas Arca da Comunidade e Icthus

- As cartas devem ser baralhadas e colocadas nos respectivos locais do tabuleiro.

O jogo

- Cada equipa lança os dados, a que obter um número maior, é a primeira a jogar. O jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio.
- Todas as equipas colocam o peão de jogo na Partida. Este é o local onde se inicia o jogo.



- A equipa que iniciará o jogo, lança os dados. O resultado indicado é o número de espaços que o peão da equipa se movimentará pelo tabuleiro, no sentido da seta. O peão da equipa ficará nesse novo espaço até a próxima jogada, onde novamente lançará os dados e movimentará o peão.
- Durante o jogo, vários peões poderão permanecer num mesmo espaço e ao mesmo tempo numa rodada.
- Se durante o lançamento dos dados alguma equipa conseguir uma dupla (significa que tirou o mesmo número nos dois dados), podem jogar novamente. Se tirarem novamente outra dupla, jogam outra vez. Se à terceira tirarem novamente outra dupla, são punidos e vão para a Cadeia.



Conquistar o progresso (FACEIS)

- O peão que cair num espaço das FACEIS, tem à sua disposição um desafio da respetiva área. No caso do desafio ser concluído com sucesso, a equipa adquire o cartão do desafio.
- **Conquistar o progresso (Sistema de Progresso)**
- O peão que cair num espaço de Sistema de Progresso, tem de escolher uma equipa que lhes lançará um desafio. Se ganharem, voltam a lançar os dados, caso contrário fica uma vez sem jogar.
- [Tema à escolha do dinamizador]
- O peão que cair num espaço de tema à escolha, tem de responder a uma questão sobre o mesmo. Se concluir o desafio com sucesso, volta a lançar os dados, caso contrário fica uma vez sem jogar.



Escuteiros Marítimos, Secções e Arca da Comunidade

- O peão que cair num dos espaços indicados como Escuteiros Marítimos, Secções e Arca da Comunidade, tem direito a retirar uma carta do respetivo tema. Depois de ler o seu conteúdo, deve seguir as suas indicações. Feito isso, colocam a carta novamente no monte, virada para baixo.
- No caso de sair a carta “Sair da Prisão” a equipa pode guardá-la para quando necessário, ou pode negociar dá-la a outra equipa em troca da conquista de um desafio.
- No caso do acesso direto a uma área de progresso, a equipa retira automaticamente um desafio da respetiva área;
- Se a carta de arca de comunidade ou de ictus for um desafio e se a equipa o concluir com sucesso, a equipa tem direito a lançar novamente o dado;

De referir que a elaboração das questões sobre os Escuteiros marítimos fica a cargo da Unidade



Estacionamento Grátis

- Se o peão cair no Estacionamento Grátis, a equipa tem a oportunidade de negociar uma carta com outra equipa à escolha. Esta negociação só pode acontecer com uma única equipa, ou seja, só pode existir uma única transação, caso a equipa abordada aceite o negócio.

Cadeia

- A equipa irá para a cadeia quando o peão cair no espaço “Vá diretamente para cadeia”, quando retirarem a carta “Ir para a Cadeia” ou tirar uma dupla nos dados três vezes seguidas.
- Só podem sair da cadeia com uma carta para o efeito ou após a segunda vez sem jogar.

Notas:

Para uma dinâmica lúdica, aconselhamos que cada desafio ao longo do jogo seja de 30 segundos.

As regras podem ser adaptadas.

O vencedor é o primeiro que conseguir conquistar todo o sistema de progresso.

