

FINALE

Regras do Jogo

Peças

- 2 tabuleiros
- 1 divisória
- 1 dado
- 2 cartas com as faces do dado
- 2 bases de operações de cinco quadrados de comprimento
- 2 casas de apostas de quatro quadrados de comprimento
- 4 boates de três quadrados de comprimento
- 2 carregamentos de mercadoria de dois quadrados de comprimento
- Romeu e Julieta de um quadrado de comprimento cada
- 140 peças bronze para marcar erros
- 34 peças douradas para marcar acertos
- 30 peças pratas para marcar palpites simultâneos

Dado

Refém: o jogador deve revelar a posição ocupada por uma de suas peças e não tem direito a um palpite.

2 tentativas: o jogador pode fazer dois palpites simultâneos. O adversário somente revela se estão corretos ou não. Por exemplo: um está certo e outro errado. Nesse caso, os palpites são marcados com as peças amarelas.

Espião: o adversário deve revelar uma posição ocupada por uma de suas peças, enquanto ainda houverem as peças Romeu e Julieta em jogo.

Jogada normal: o jogador tem direito a um palpite simples.

Preparação

Cada jogador escolhe um lado e seu respectivo tabuleiro. O de Romeu é vermelho e de Julieta verde. Em seguida, organiza os seus locais dentro da grade do seu território sem que o outro veja.

Eles podem ser colocados horizontalmente ou verticalmente. Uma vez que todos tiverem sido colocados e o jogo começar, você não pode mudá-los de lugar novamente.

O jogo

O jogador que for começar lança o dado e obedece o que foi indicado na face sorteada.

Para dar um palpite, o jogador dá um tiro escolhendo uma letra de A a J e um número de 1 a 10 para selecionar um quadrado do tabuleiro. Se houver algum local no quadrado selecionado, o adversário deve dizer "**Morte**". Se não houver, o adversário diz "**Falha**". A cada rodada o jogador registra os seus palpites no seu território e os do adversário no território inimigo.

Em seguida, é a vez do outro jogador. Ele repete o mesmo procedimento, lançando o dado e realizando o que for indicado. E assim por diante, em jogadas alternadas. Ambos devem sempre marcar com as peças os resultados no tabuleiro.

Quando o jogador adversário acertar todas as posições de uma de um de seus locais, você deve anunciar que tal local está fora de jogo, e entregá-lo ao seu oponente.

O jogo acaba quando um dos jogadores perde todos os seus locais.

Peças Romeu e Julieta

As peças Romeu e Julieta possuem uma particularidade diante dos outros locais. Quando um dos dois sair do jogo, a função de espião do dado não funciona mais. Assim, quando o espião for sorteado no dado ele se torna apenas uma jogada normal.