

DEVAGAR FOFOSAUIROS

Objetivo do jogo: No jogo DEVAGAR podem participar 2, 3 ou 4 jogadores, cada qual com 4 dinossauros da mesma cor. Coloca-se os dinossauros nos círculos do tabuleiro, à direita de cada jogador. Se os jogadores forem apenas 2, poderão optar por utilizar 4 ou 8 dinossauros cada um, utilizando 1 ou 2 círculos. A seguir, lança-se o dado para determinar qual jogador deverá iniciar o jogo. Aquele que fizer o maior número de pontos começará a partida. As jogadas são feitas em sentido horário (pela direita, como o movimento de rotação do relógio).

REGRAS:

1. O jogador que iniciar a partida lança o dado e, se tirar “5”, poderá sair do círculo com um dos dinossauros colocando-o no retângulo à esquerda, o que lhe dá condições de avançar na jogada seguinte, pois passará o dado ao próximo jogador. Se alguém tirar “6” terá o direito de jogar novamente o dado, o que também ocorre durante o jogo. Na hipótese de um jogador tirar três “6” consecutivos, deverá recolher todos os seus dinossauros em curso, menos os que estiverem na faixa de segurança, reiniciando o jogo conforme as regras.

2. Somente o número “5” dá direito de sair com um dinossauro do círculo, mas se houver dinossauros em jogo poderá avançar com qualquer um deles tantas casas quanto o número de pontos obtido. Se tirar qualquer outro número de pontos lançando o dado, o jogador não poderá sair do círculo, mas poderá avançar com qualquer um dos dinossauros que já estejam em movimento.

3. Quando um dinossauro avançar e passar por quaisquer adversários, estes deverão recolher seus dinossauros aos círculos iniciais, salvo se estiverem em um “abrigo” e recomeçarão todo o percurso do jogo de acordo com as regras.

4. Quando estiverem na faixa de segurança, os dinossauros não poderão ser atacados, o que igualmente acontece com os que se encontram sob os “abrigos” (retângulos verdes).

5. Os dinossauros, uma vez na faixa de segurança, só poderão entrar no círculo central quando o jogador tirar no lance do dado exatamente os pontos que ainda faltam para entrar no círculo central (meta).

6. Os jogadores deverão fazer todo o percurso, entrar na faixa de segurança à sua esquerda e se dirigir ao círculo central. O jogador que por primeiro conseguir levar todos os seus dinossauros ao círculo central, ganha o jogo.

CORRIDA DOS FOFOSAUIROS

Objetivo do jogo: No jogo CORRIDA DOS FOFOSAUIROS podem participar 2, 3 ou 4 jogadores, cada qual com 1 dinossauro. Primeiro coloca-se os dinossauros no círculo de INÍCIO. Se os jogadores forem apenas 2, poderão optar por utilizar 2 dinossauros cada um. A seguir, lança-se o dado para determinar quem é o jogador que iniciará o jogo. Aquele que tirar “6” começará a partida. As jogadas são feitas no sentido horário. Ganha quem chegar primeiro ao final da trilha.

REGRAS:

1. Para começar a partida os dinossauros devem estar posicionados no círculo de “INÍCIO”. Decide-se por qual jogador irá lançar o dado primeiro. O participante que tirar “6” inicia o jogo. Começa lançando o dado novamente para ver o número de casas que irá andar.

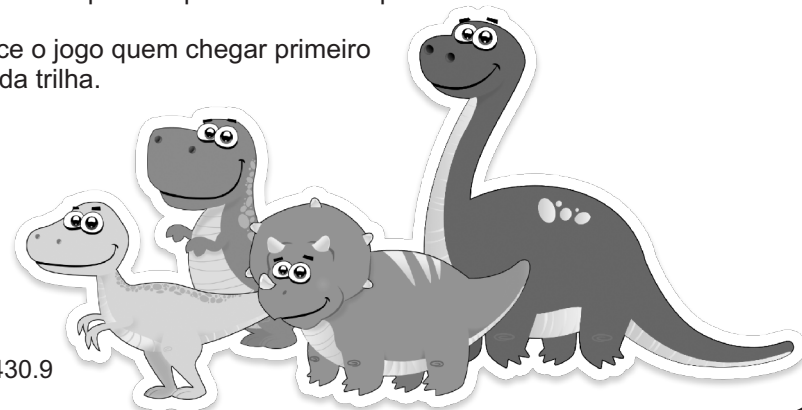
2. O movimento dos dinossauros pelo tabuleiro é feito a partir da rolagem do dado. Tirado um determinado número no dado, o dinossauro que está na vez de jogar anda pela trilha a quantidade de casas sorteada.

3. Seguem-se as jogadas no sentido horário (pela direita, como o movimento de rotação do relógio), cada participante percorre o caminho da trilha em direção ao final.

4. Algumas casas da trilha têm surpresas que orientam o que o jogador deve fazer ao cair nelas.

5. Quando os dinossauros estiverem próximos do final da trilha, pode acontecer de terem que retroceder casas ao invés de avançar. Só poderão entrar no círculo “VOCÊ CHEGOU” quando o jogador tirar no lance do dado exatamente os pontos que ainda faltam para entrar no círculo.

6. Vence o jogo quem chegar primeiro ao final da trilha.



PARCHÍS FOFOSSAUROS

Objetivo del juego: En el juego de Parchís pueden participar 2, 3 ó 4 jugadores, cada uno con 4 dinosaurios del mismo color. Se ponen los dinosaurios en los círculos del tablero, a la derecha de cada jugador. Si son sólo dos jugadores, podrán optar por utilizar 4 ó 8 dinosaurios cada uno, utilizando 1 ó 2 círculos. A continuación, se lanza el dado para determinar qué jugador deberá comenzar el juego. Aquel que hace el mayor número de puntos comenzará el partido. Las jugadas se hacen en sentido horario (por la derecha, como el movimiento de rotación del reloj).

REGLAS:

1. El jugador que comience el partido lanza el dado y, si le toca el "5", podrá salir del círculo con uno de los dinosaurios colocándolo en el rectángulo a la izquierda, lo que le da condiciones de avanzar a la jugada siguiente, pues pasará el dado al próximo jugador. Si a alguien le toca el "6", tendrá el derecho de jugar nuevamente el dado, lo que también ocurre durante el juego. En caso de que un jugador saque tres "6" consecutivos, deberá recoger todos sus dinosaurios en curso, menos los que estén en el paso de peatones, recomenzando el juego según las reglas.
2. Sólo el número "5" da derecho de salir con un dinosaurio del círculo, pero si hay dinosaurios en juego, podrá avanzar con cualquier uno de ellos tantas casillas cuantas sea el número de puntos obtenido. Si le toca cualquier otro número de puntos lanzando el dado, el jugador no podrá salir del círculo, pero podrá avanzar con cualquier uno de los dinosaurios que ya esté en movimiento.
3. Cuando un dinosaurio avanza y pasa por cualquier adversario, estos deberán recoger sus dinosaurios a los círculos iniciales, excepto si están en un "abrigo" y recomienzan todo el recorrido del juego de acuerdo con las reglas.
4. Cuando estén en el paso de peatones, los dinosaurios no podrán ser atacados, lo que igualmente acontece con los que se encuentran bajo los "abrigos" (rectángulos verdes).
5. Los dinosaurios, una vez que estén en el paso de peatones, sólo podrán entrar en el círculo central cuando al jugador le toquen en el dado exactamente los puntos que todavía faltan para entrar en el círculo central (meta).
6. Los jugadores deberán hacer todo el recorrido, entrar en el paso de peatones a su izquierda y dirigirse al círculo central. El jugador que por primero consiga llevar todos sus dinosaurios al círculo central, gana el juego.

CARRERA DE LOS FOFOSSAUROS

Objetivo del juego: En el juego CARRERA DE LOS LINDOSAURIOS pueden participar 2, 3 ó 4 jugadores, cada uno con 1 dinosaurio. Primero se ponen los dinosaurios en el círculo de INICIO. Si los jugadores son solamente 2, podrán optar por utilizar 2 dinosaurios cada uno. A continuación, se lanza el dado para determinar quién es el jugador que comenzará el juego. Aquel a quien le toque el "6" comenzará el partido. Las jugadas se hacen en sentido horario. Gana aquel que llegue por primero al fin de la senda.

REGLAS:

1. Para comenzar el partido, los dinosaurios deben estar posicionados en el círculo de "INICIO". Se decide cuál jugador deberá lanzar el dado por primero. El participante a quien le toque el "6", comienza el juego. Empieza lanzando el dado nuevamente para ver el número de casillas que deberá andar.
2. El movimiento de los dinosaurios por el tablero se hace a partir del número que muestre el dado. Dependiendo del número que salga, el dinosaurio del turno anda por la senda la cantidad de casillas determinada.
3. Siguen las jugadas en sentido horario (por la derecha, como el movimiento de rotación del reloj), cada participante recorre el camino de la senda en dirección al fin.
4. Algunas casas de la senda tienen sorpresas que orientan qué debe hacer el jugador que caiga en ellas.
5. Cuando los dinosaurios estén cerca del fin de la senda, puede ocurrir que tengan que retroceder casas en lugar de avanzar. Sólo podrán entrar en el círculo "USTED HA LLEGADO" cuando al jugador le toquen en el dado exactamente los puntos que todavía faltan para entrar al círculo.
6. Vence el partido aquel que por primero llegue al fin de la senda.

SLOW DOWN FOFOSSAUROS

Objective of the game: In the game "SLOW DOWN" there can be 2, 3 or 4 players, each with 4 dinosaurs of the same color. Place the dinosaurs in the circles of the board, to the right of each player. If players are only 2, they may choose to use 4 or 8 dinosaurs each using 1 or 2 circles. Next, the die is thrown to determine which player should start the game. The one who scores the most points will start the game. The moves are made clockwise (to the right, like the clockwise rotation).

RULES:

1. The player who starts the game rolls the die and, if the player takes "5", he/she can leave the circle with one of the dinosaurs, placing it in the left-hand rectangle, which gives it conditions to advance in the next move, as the player has to pass the die to the next player. If someone draws "6" will have the right to play the die again, which also occurs during the game. In the event of a player taking three consecutive "6", he/she must collect all moving dinosaurs, except those in the safe range, restarting the game in accordance with the rules.
2. Only the number "5" gives the right to move a dinosaur out of the circle, but if there are dinosaurs in play you can advance with any of them as many houses as the number of points obtained. If you take any other number of points by throwing the die, the player can not leave the circle, but can advance with any of the dinosaurs that are already on the move.
3. When a dinosaur advances and overtake any opponents, these must go back to the initial circles and start over again the entire course of the game according to the rules, unless they are in a "shelter" when they are overtaken.
4. When they are in the safe range, the dinosaurs can not be attacked, as well as those under the "shelters" (green rectangles).
5. The dinosaurs, once in the safety range, can only enter the center circle when the player takes on the die the exactly the remaining points to enter the center circle (goal).
6. Players must complete the course, enter the security range on their left and go to the center circle. The player who first takes all the dinosaurs to the center circle wins the game.

FOFOSSAUROS' RACE

Objective of the game: In the FOFOSSAUROS' RACE game there can be 2, 3 or 4 players, with 1 dinosaur each. First, the dinosaurs are placed in the START circle. If there are only 2 players, they can choose to play with 2 dinosaurs each. Next, the die is thrown to determine which player will start the game. The one who takes "6" will start the match. The moves are made clockwise. The moves are made clockwise.

RULES:

1. To start the game, the dinosaurs must be positioned in the "START" circle. Decide which player will cast the die first. The player who gets a "6" starts the game. Start the game by throwing the die again to see the number of houses it will move.
2. The movement of the dinosaurs on the board is determined by the roll of the die. Given the number on the die, the dinosaur on the move will advance the same number of spaces on the trail.
3. The moves are made clockwise (to the right, like the clockwise rotation), each participant goes through the path of the trail towards the end.
4. Some spaces of the trail have surprises that determine what the player has to do when stopping on them.
5. When the dinosaurs are near the end of the trail, it may happen that they have to move backwards instead of moving forward. Dinosaurs can only enter the "YOU ARRIVED" circle when the player takes in the dice roll exactly the remaining points to enter the circle.
6. Wins the game the player who gets first to the end of the trail.