

Atira e Recicla!



Regras do jogo:

1. O número máximo de jogadores possíveis é cinco, acrescentando a presença de um árbitro.
2. O árbitro terá a função de ler as perguntas dos participantes, assim como conferir a sua resposta que se encontra no canto inferior direito de cada cartão. Obviamente, o cumprimento das restantes regras será também assegurado pelo árbitro.
3. Os peões dos jogadores serão as seguintes miniaturas: garrafa de sumo ("Compal"), garrafa de "Coca Cola", garrafa de "Danoninho", garrafa de óleo e garrafa de azeite.
4. Os jogadores darão início ao jogo através do lançamento do dado, avançado o número de casas que lhes for atribuído no dado.
5. Caso calhe numa quadrícula amarela, o árbitro selecionará uma das miniaturas que se encontram no interior da casa e o jogador terá de atirar a miniatura para dentro do ecoponto correspondente (a distância do jogador ao tabuleiro deve ser razoável e decidida pelo árbitro). Caso falhe o alvo ou insira a miniatura no ecoponto errado, o jogador não poderá jogar a jogada seguinte. Caso acerte, deverá permanecer na casa onde já se encontrava.
6. Caso calhe numa quadrícula azul, os jogadores permanecerão nessa mesma casa, sem avançar nem recuar no decorrer dessa jogada.
7. No caso de calhar num espaço vermelho ou verde, o jogador terá de responder a uma pergunta presente no cartão da cor correspondente.
8. Caso acerte, avança uma casa. Caso falhe, retrocede duas casas.
9. Vencerá o jogador que chegar primeiro à quadrícula branca, tendo cumprido todas as regras do jogo.