**Autores** Hélder Leitão e André Moreira 11º ano

**Idade 17 e 16 anos**

**Regras do Jogo:**

Cada jogador movimenta 1 peão;

Cada peão tem 2 vidas;

De modo a avançar o jogador deve lançar o dado;

Conforme o dado cair indicará a quantidade de movimentos;

Os peões poderão apenas movimentar-se horizontal e verticalmente;

O objetivo do jogo é conseguir recuperar as peças com as 3 etapas sobre o percurso do óleo até se transformar em biocombustível e retornar ao ponto de começo.

Tendo a sorte de cair nas peças de sabotagem em que poderá escolher um jogador para lhe retirar uma vida, se o jogador não tiver mais nenhuma vida será eliminado.

Ao retornar ao ponto de começo com todas as peças para ganhar terá de lançar o número exato necessário para a chegada ao ponto de começo, ou seja, se ultrapassar o número de passos necessários para finalizar a jogada terá de ficar no mesmo espaço até que saia a quantidade certa de passos.

No jogo deverá colocar as peças de cabeça para baixo nos seus designados lugares que estão indicados pelo mesmo símbolo de reciclagem de óleos de modo que quando os jogadores chegarem a estas as tenham de virar para as poderem revelar. Estas devem ser postas de maneira aleatória para que não haja injustiças.

Em caso de empate o jogador com maior número de etapas vence.

Cada peça especial pode ter diferentes poderes sejam eles bons ou maus por exemplo:

* A peça do bloqueio impede ao jogador que a tirou de jogar na próxima rodada;
* A peca de sabotagem, dá liberdade ao jogador que a tirou de retirar uma vida a um jogador a sua escolha;
* A peca de volta para o começo, o jogador deverá colocar o peão no ponto onde começou a partida;
* A peça de combate de dados indica que o jogador que a tirou deverá enfrentar um jogador a sua escolha lançando o dado. Quem tirar o maior número ganha, o vencedor poderá roubar uma etapa ao jogador perdedor. No caso de o perdedor não ter nenhuma etapa, o vencedor poderá relançar o dado duas vezes na próxima rodada;
* A peca de relançar o dado, permitirá relançar o dado duas vezes na próxima rodada;