



# A trupe dos porquinhos

Um jogo de corridas muito invulgar

POR



**POR**

# A troupe dos porquinhos

Um jogo de corridas muito invulgar

Jogadores: 2-7  
 Idade: a partir de 4 anos  
 Duração: 15-25 min

Design dos porquinhos: Alex Randolph  
 Ilustrações: Rolf Vogt  
 Design: Johann Rüttinger  
 Edição: Kathi Kappler

Edição em Português: Joaquim Dorca y Xavi Garriga  
 Produção: Antonio Catalán Pedro Venâncio  
 Adaptação gráfica: Antonio Catalán  
 Traducción: Pedro Venâncio

## Conteúdo

... 8 segmentos de tabuleiro, impressos em ambos os lados

... 7 porquinhos de madeira em cores diferentes

... 7 marcadores de madeira nas cores dos porquinhos

... um dado especial com as faces:



... regras

*A alegre troupe é composta por sete porquinhos coloridos que adoram fazer corridas pelos campos – e sempre por caminhos que são tão estreitos que nem se conseguem ultrapassar, a não ser pulando por cima ou para as costas uns dos outros!*

*Mas, claro está, apenas conseguem realizar estas proezas fantásticas porque não são apenas porquinhos normais... são autênticos porquinhos de circo!*

*E, quando se cansam das corridas, estão sempre prontos a demonstrar as suas capacidades acrobáticas através das maravilhosas pirâmides que formam.*

## Preparação para a corrida dos porquinhos

Dispõe os 8 segmentos de tabuleiro de modo a formarem um percurso longo e contínuo. (Há milhares de caminhos diferentes possíveis.) Mas cuidado! - o percurso deve permanecer aberto em ambas as extremidades, isto é, não pode formar um circuito.

Cada jogador escolhe um porquinho e um marcador correspondente (que o ajudará a lembrar qual é o seu porquinho). Coloquem os vossos porquinhos lado a lado numa das extremidades do caminho, junto ao segmento inicial. O jogador com o aniversário mais próximo começa a corrida.

## Movimentos

Os movimentos são realizados à vez, no sentido dos ponteiros do relógio. Quando chega a tua vez, lança o dado e avança o teu porquinho de acordo com o resultado.

... mas, numa corrida de porquinhos, podem acontecer outras coisas: sempre que obténs um [1] podes, depois de avançares o teu porquinho uma casa, voltar a lançar o dado (mas não é obrigatório!)

... Se te saír um [6] preto podes, se o desejares e depois de avançares o teu porquinho três casas, lançar de novo o dado – mas apenas se o teu porquinho estava em último lugar antes do teu primeiro lançamento!

“em último lugar” significa que não há nenhum porquinho atrás do teu e também se aplica quando o teu porquinho está às costas de outro ou numa pilha de porquinhos.

## Ultrapassagem

Sendo o caminho tão estreito, o único modo de ultrapassar outros porquinhos é pulando por cima uns dos outros. Se o teu porquinho se move exactamente para uma casa já ocupada por outro, aterra nas costas dele – o que é muito conveniente porque, na sua próxima jogada, vai ter avançar levando o teu porquinho às costas!

## Pilhas

É comum, durante um jogo, serem formadas pilhas de três ou mais porquinhos...

... se o teu porquinho está no fundo da pilha, tem de carregar todos os porquinhos que a formam;

... se está no meio, tem de carregar todos os porquinhos que tem às costas, mas deixar no lugar os que estão por baixo de si;

... se está no topo da pilha, simplesmente pula e continua o seu caminho sozinho.

## Prolongar o percurso

Cada jogador pode, **uma única vez** durante a corrida, prolongar o percurso quando é a sua vez de jogar. Se desejares fazê-lo, recolhe o segmento inicial do percurso – desde que, claro, não esteja ocupado por nenhum porquinho – e acrescenta-o à extremidade final do mesmo.

De seguida coloca o **teu marcador de madeira** ao lado desse segmento, para indicar que já usaste o teu prolongamento de percurso durante esta corrida.



## Final da corrida

Para vences, o teu porquinho tem de ser o primeiro a alcançar o fim do percurso e pular para fora do último segmento. Não é necessário que o último lançamento do dado seja preciso. No caso de ser uma pilha de porquinhos a vencer a corrida, **todos os porquinhos dessa pilha** são considerados vencedores.

## Regras especiais para 2 ou 3 jogadores

Quando apenas jogam 2 ou 3, cada jogador pode correr com 2 porquinhos. O jogador cuja vez decorre lança o dado separadamente para cada porquinho e anuncia, após o primeiro lançamento, qual é o primeiro porquinho a mover-se. E, uma vez que cada jogador corre com dois porquinhos, cada um pode prolongar o percurso duas vezes.

