



Jogo da Oca

Aventura no Reino do Cogumelo



João Ricardo faz 9 anos!

36 CASTELO DA PRINCESA	35 	34 volte p/ 28	33 DESAFIO!	32 	31	30 DESAFIO!	29 	28
19 	20 vai p/ 26	21 	22 	23 	24 DESAFIO!	25 	26 saída do cano	27
18 	17	16 DESAFIO!	15 	14 volte p/ 7	13 saída do cano	12 	11 	10
1 INÍCIO	2 DESAFIO!	3 	4 	5 vai p/ 13	6 	7 	8 	9



Cogumelo — avance 2 casas



Estrela — jogue o dado de novo



Koopa — volte 2 casas



Cano — viaje para o cano indicado



Fantasma — fique 1 rodada sem jogar



Bandeira — novo ponto de retorno



Bowser — volte à última bandeira



Bloco Surpresa — jogue de novo e avance

DESAFIO! — cumpra uma missão do verso



escaneie e leia as regras online



Regras do Jogo

Aventura no Reino do Cogumelo



Como jogar

Vence quem chegar primeiro ao Castelo da Princesa (casa 36)!

1. Coloque seu peão (o do convite!) na casa **INÍCIO**.
2. Quem vencer no **zerinho ou um** começa; depois segue em sentido horário.
3. Na sua vez, jogue o dado e ande o número de casas.
4. Cumpra a instrução da casa onde parar. Se ela te mover, vale também a instrução da casa nova!
5. Para vencer, chegue **exato** na casa 36. Se o dado passar, vá até o 36 e volte as casas que sobraram.

Casas especiais



Cogumelo — avance 2 casas.



Estrela — jogue o dado de novo.



Koopa — volte 2 casas.



Cano — viaje pelo cano: a casa 5 leva à casa 13, e a casa 20 leva à casa 26.



Fantasma — fique 1 rodada sem jogar.



Bandeira — novo ponto de retorno! Se o Bowser te pegar, é para cá que você volta.



Bowser — volte para a última bandeira por onde passou. Se não passou por nenhuma, volte ao Início.



Bloco Surpresa — jogue o dado de novo e avance o número que sair.



Desafio — cumpra uma missão da lista ao lado.

Desafios

- ★ Pule 5 vezes como o Mario.
- ★ Imita o Yoshi.
- ★ Faça a pose do Luigi.
- ★ Corra parado por 10 segundos.
- ★ Grite "Let's-a go!".
- ★ Equilibre algo na cabeça por 5 segundos.
- ★ Gire como se tivesse pegado uma Estrela.

