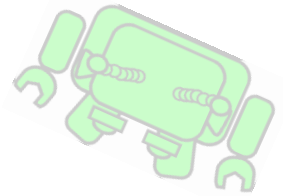


Jogo CodyRoby



Descrição: O *CodyRody* é um jogo de cartas para dois jogadores ou equipas. Os dois jogadores (ou equipas) usam as cartas *Cody* para mover os seus robôs num tabuleiro de xadrez de 5x5 na tentativa de se apanharem um ao outro.

Materiais:

- ▶ 24 cartas-*cody* - Segue em frente; ▶ 8 cartas-*cody* - Vira à esquerda;
- ▶ 8 cartas-*cody* – Vira à direita

O tabuleiro de xadrez 5 x 5 (cada lado pode medir de 10 cm a 2,5 m, se o jogo for feito no chão com membros de equipa no papel de *Roby*)

2 Barreiras (tiras de papel ou outros objetos, que não sejam maiores que os quadrados do tabuleiro, para serem usados como obstáculos/barreiras)

2 marcas para cada jogador (podem ser desenhos do *Roby*, imprimidos e recortados, ou as peças preferidas por cada um, ou dois membros de cada equipa no papel de *Roby*, se o tabuleiro estiver desenhado no chão)

Todo o material necessário encontra-se no pacote do jogo.

Funcionamento e Regras do jogo:

Cada equipa dispõe as suas peças em dois quadrados em cantos opostos no tabuleiro. Para além disto, cada equipa coloca uma barreira no tabuleiro de forma a impossibilitar a passagem por um quadrado. Baralham-se as 40 cartas-*cody* e dispõe-se o baralho numa mesa, ou no chão, virado para baixo.

E que comece o Jogo!

À vez cada equipa tira 5 cartas do cimo do baralho, não permitindo que a equipa adversária as veja. Caso, após uma jogada, a equipa ainda fique com cartas na mão, deverá retirar, do baralho, apenas as necessárias para perfazer o total de 5. Cada equipa deverá avaliar as cartas que tem em mãos e usar uma ou mais para movimentar o seu *Roby* no tabuleiro. As jogadas são feitas revelando e usando uma carta de cada vez. A equipa pode decidir quantas cartas usar em cada jogada, mas no mínimo terá sempre de usar uma.

O vencedor é a equipa que conseguir colocar o seu *Roby* no quadrado ocupado pela peça da equipa adversária.

Existem duas exceções a considerar:

- ▶ **Se se acabarem as cartas do baralho antes da resolução do jogo**, baralham-se todas as cartas usadas e forma-se novo baralho.
- ▶ **Se uma equipa faz uma jogada errada**, levando a sua peça para fora do tabuleiro ou para um quadrado proibido (um que esteja ocupado por uma barreira), perde o jogo.

