

## Componentes

**15 tapetes bicolores** (duas casas coloridas em cada um)



**6 dados** (cada face com uma cor de tapete)



**5 marcadores de jogador** (cada jogador escolhe um)



**5 tapetes curinga pequenos** (roxo/instrumentos, amarelo/tigre, bege/mão, verde/elefante e azul/pavão)



**1 tapete multicolorido**



**1 tapete curinga grande (rosa/lótus) no tamanho de 3 espaços**



**1 tapete curinga bicolor (verde/elefante e azul/pavão)**



**1 peça inicial** (Palácio Real)



**1 peça de chegada** (O templo de Parvati)



**6 peças circulares de aposta** (um lado com as cores presentes nos tapetes e o outro com uma interrogação)



## Preparação do Jogo



**1** Crie um caminho aleatório com os **15 tapetes bicolores** **A** entre as peças de **Palácio Real** **B** e a peça do **Templo de Parvati** **C**.

**2** Coloque os **tapetes curingas** e o **tapete multicolorido** **D** e os **dados** **E** próximos ao caminho de tapetes criado, formando uma reserva.

**3** Coloque as **peças de apostas** **G** ao alcance dos jogadores.

**4** Cada jogador pega um **marcador de jogador** **F** e coloca sobre a peça de Palácio Real

## Como Jogar

O jogador que visitou a **Índia** mais recentemente é o primeiro a jogar e começa lançando os 6 dados.

Antes de posicionar os dados, o jogador ativo pode colocar um tapete curinga sobre um tapete comum (caso ele tenha um no seu estoque - detalhes em "Os Tapetes Curinga"). Ele então posiciona os dados ao longo das casas de cada tapete (ou curinga) para onde deseja se mover, sempre correspondendo as cores dos dados às casas dos tapetes (ou seja, de mesma cor/símbolo). O jogador só poderá jogar novamente os dados restantes **se tiver colocado pelo menos um dado** (em uma das casas ou em um curinga).

Se você não puder posicionar nenhum dado, deve parar imediatamente o seu turno e não se mover (e consequentemente você não pode pegar um curinga se tiver selecionado um).

Você pode preencher casas em uma posição avançada (ou seja, o preenchimento não precisa ser sequencial), mas se, no final do turno, alguma casa ao longo do caminho não tiver sido preenchida por um dado, o jogador ativo também perde seu turno. É por isso que é **melhor parar de lançar os dados no momento certo!**

Se o jogador ativo decidir parar (ou se tiver posicionado todos os dados), ele move seu peão para a última posição onde colocou um dado, pega um curinga (se tiver colocado o dado em algum neste turno) e termina seu turno.

Agora, o próximo jogador lança os dados e tenta mover-se. As casas ocupadas pelos marcadores dos outros jogadores não são consideradas (cada casa só pode ter um marcador de jogador).

**Exemplo 1:** o **jogador azul** consegue 5 bons resultados na primeira jogada dos dados. Ele coloca um dado com a face amarela no tapete curinga amarelo/tigre e os outros 4 nas casas azul, rosa, rosa e verde (porque a casa amarela da trilha já tem um marcador de jogador). Por fim, ele move seu marcador através da trilha, finalizando seu movimento na casa verde/elefante e encerrando o seu turno.



**Exemplo 2:** o **jogador verde** colocou um dado em uma casa roxa um pouco distante, na esperança de obter um resultado rosa no próximo lançamento, para conectar todo o seu caminho.



Infelizmente, após vários lançamentos, ele não conseguiu obter um resultado rosa. Então, ele recolhe **todos** os dados e passa sua vez (ele não avança posições).

### Créditos:

**Autor:** Roberto Fraga

**Arte:** Luiza Pucca e Roane Ramos

**Design Gráfico:** Roane Ramos

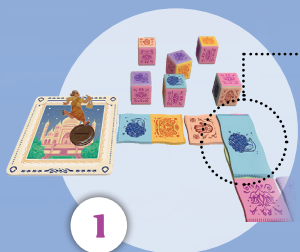
**Revisão:** Leandro Nunes e Rafael Sanzio



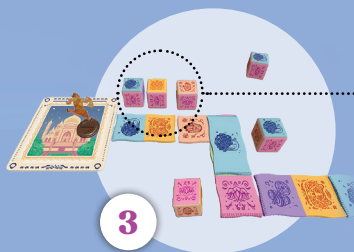
Um jogo de corrida Indiano para  
2 a 5 jogadores a partir de 7 anos.



Exemplo de **rolagem de dados** do **jogador amarelo**:



Antes de jogar os dados, ele coloca o curinga azul ganho em uma rodada anterior (esse curinga transforma **2 casas** em uma **única casa**).



Como ele conseguiu colocar pelo menos um dado, ele pode (se quiser) jogar novamente os dados restantes. Ele joga e coloca **um dado azul** sobre o **tapete curinga azul** e um **dado rosa** na próxima casa rosa disponível.



Em seguida, ele **lança os dados** e coloca **3 dados** nas casas correspondentes, adjacentes e em ordem.



Por fim, ele **encerra seu turno**, **move seu marcador** de jogador até a última casa com um dado (rosa), **remove o curinga azul** pelo qual passou e o coloca de volta na reserva.

## Conceitos Importantes

- Você só pode jogar novamente os dados restantes se tiver colocado pelo menos **um** dado em uma casa ou em um tapete curinga, mas, se depois de re-rolar os dados você não puder colocar pelo menos **um dado**, você perde sua vez!
- Cada jogador só pode ter **um único** tapete curinga por vez. Tapetes curingas só podem ser colocados no seu turno, sempre antes de rolar os dados. Jogadores que já tenham um tapete curinga não podem colocar um dado sobre um tapete curinga da reserva.
- Quando um peão **passa por cima de um tapete curinga**, este é **imediatamente removido** da trilha e devolvido à reserva de tapetes curingas, tornando-se novamente disponível.
- Apenas **um marcador de jogador** pode ocupar uma casa.
- Um jogador pode colocar um dado em uma casa mais à frente na esperança de obter a cor que lhe falta na próxima rolagem, mas **se falhar, perde sua vez**. Portanto, é **melhor ter cuidado** e saber parar a tempo.

## Os Tapetes Curinga

Você só pode ter um curinga por vez. Não é possível sobrepor vários curingas ao longo da trilha, mas eles podem estar em sequência.



### Tapete Curinga Multicolorido

Você pode colocar um dado de **qualquer cor** para obtê-lo e pode colocar um dado de qualquer cor para avançar sobre esta casa.



### Tapetes Curingas com 2 ou 3 casas

Você deve colocar um dado da mesma cor sobre ele para obtê-lo. Eles são usados para **transformar 2 ou 3 casas** em uma, portanto, devem ser colocados sobre casas livres (não ocupadas por marcadores de jogador).



### Tapete Curinga Bicolor

Para obtê-lo você só poderá utilizar dados de cor verde/elefante e azul/pavão. Para avançar sobre ele você **deve colocar 2 dados**, um de cada cor. Este curinga **transforma uma casa em duas casas**. O ideal é posicioná-lo atrás de você para atrasar os outros jogadores.

O primeiro jogador a passar por um curinga deve removê-lo da trilha e colocá-lo de volta na reserva (para que apenas o primeiro a usá-lo seja beneficiado!).

## Aposta do último jogador

Se o último jogador da trilha não for o jogador ativo, ele pode **tentar adivinhar a cor da casa** em que o jogador ativo vai finalizar seu movimento. Para fazer isso, o último jogador escolhe secretamente uma das seis fichas de apostas e a mantém virada para baixo antes que o jogador ativo jogue os dados. A ficha permanece escondida até o final do turno do jogador ativo. Se o jogador ativo parar em uma casa da cor escolhida, o último jogador avança três casas.

## Fim de jogo

O primeiro jogador a chegar à peça da princesa Parvati é o vencedor. O jogador **precisa de um resultado rosa/lótus** para avançar para a peça da princesa.