



# CONHECER A EUROPA

Um divertido jogo para descobrir a Europa

## Introdução

Estão preparados para fazer uma viagem por toda a Europa e descobrir as suas riquezas naturais, a sua arte, a história das suas gentes e os seus costumes? Visitem as 6 capitais europeias marcadas no vosso cartão de viagem e respondam às perguntas adequadas para serem os primeiros a completar o vosso itinerário e, assim, ganharem o jogo. A viagem começa!

## Conteúdo

- 1 tabuleiro de jogo
- 6 peões de jogador (1 de cada cor)
- 6 cartões de viagem
- 36 fichas de capitais europeias
- 95 cartões de perguntas e efeitos de dupla face
- 1 cartão de tampa
- 1 dado

## Objetivo

Ser o primeiro a chegar às cidades do cartão de viagem que te calhar e responder a uma pergunta corretamente em cada uma delas. Desta forma poderás conseguir as fichas de cidade necessárias para completar o teu cartão e ganhar o jogo.

**+ DE  
1100  
PERGUNTAS  
PARA TODA  
A FAMÍLIA**



## Preparação

Ponham o tabuleiro no centro da mesa e deixem os cartões de perguntas ao lado, virados para baixo, formando uma pilha. Ponham em cima o cartão de tampa para que não se possam ver as perguntas do primeiro cartão.

Cada jogador pega num peão para jogar e coloca-o na cidade do tabuleiro que quiser. Não pode haver mais de um peão na mesma cidade.

Quando todos os jogadores tiverem colocado os seus peões no tabuleiro, cada um pega num cartão de viagem ao acaso, sem o ver antes. Depois reúne e deixa ao lado do cartão as fichas com as iniciais e a cor da borda das 6 cidades que aparecem nele.



O jogador mais jovem joga primeiro e depois o turno passa para a esquerda.

## Como se joga

No seu turno, o jogador lança o dado e move o seu peão tantas casas como este indicar na direção que quiser. Numa mesma jogada não se pode passar duas vezes pela mesma casa.

Se o peão acabar o movimento numa casa de viagem (qualquer uma das situadas entre as diferentes cidades), o jogador ou jogadora da esquerda pega num cartão de perguntas e lê-lhe a pergunta correspondente à cor e letra que se vê na casa. Estas são:

- G Geografia
- N Natureza
- T Tradições e Gastronomia
- H História e Sociedade
- A Arte
- L Desporto e Lazer

Caso responda corretamente, o jogador pode lançar o dado de novo, para continuar a jogar. Mas se falhar a resposta, fica onde está e o turno passa para o jogador à sua esquerda.

Se no cartão houver um efeito em vez de uma pergunta, o jogador aplica o efeito.

Quando um jogador chega com o seu peão a uma das cidades do cartão de viagem, o jogador da sua esquerda lê-lhe a pergunta da categoria correspondente à cor da borda que essa cidade tiver no cartão.



Se responder corretamente, pode colocar a ficha da cidade no cartão de viagem e passa o turno. Se falhar, o jogador passa igualmente o turno e deverá abandonar a cidade na próxima jogada.

Um jogador pode escolher parar numa cidade ao passar por ela se esta se encontrar no seu cartão de viagem embora ainda lhe fiquem casas por mover.

Se um jogador calhar numa cidade que não se encontra no cartão de viagem ou numa que já tiver a ficha ganha, tratá-la-á como mais uma casa de viagem, mas poderá escolher o assunto da pergunta que quer responder para poder continuar a jogar.

Se com o seu movimento o peão de um jogador calhar sobre uma casa ocupada por outro peão, este move-se para a casa livre seguinte.



## VIAGEM DE AVIÃO

Durante o jogo, é possível voar diretamente de uma cidade para outra. Para tal, o jogador deve estar numa cidade no início da sua vez e anunciar que vai tentar comprar um bilhete de avião.

Em seguida, lança o dado e, se lhe sair um 5 ou um 6, pode mover o seu peão até à cidade que quiser do tabuleiro. Se lhe calhar qualquer outro número, significa que não tinha bilhetes disponíveis e deverá esperar pelo próximo turno para voltar a lançar o dado e mover-se normalmente. Não é permitido tentar apanhar um avião duas vezes seguidas da mesma cidade.



## Jovens jogadores

Em jogos com jogadores com menos de 10 anos ou com uma grande diferença de idades, pode equilibrar-se a dificuldade das perguntas lendo aos mais jovens só duas das respostas possíveis que aparecem no cartão se todos estiverem de acordo.

## Fim do jogo

O jogo termina no momento em que um dos jogadores consegue completar o cartão de viagem ao colocar nele todas as fichas de cidade.

Ref. 18747



Atenção!

Contra-indicado para crianças com menos de 3 anos.

Pequenas partes. Risco de asfixia.

Guarde esta informação para futuras referências.

O conteúdo deste conjunto pode variar do que é mostrado nas fotografias.



EP899/00/18747

[www.educaborras.com](http://www.educaborras.com)

Fabricado em Espanha por **EDUCA BORRAS, S.A.U.** • Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès • Espanha