

Labirinto das Capelinhas



Este jogo foi criado pelo **Site da Benfeita** para homenagear os oragos da Benfeita, santos que concentraram a devoção espiritual das gentes que têm habitado as aldeias da nossa freguesia. É um simples passatempo que evoca os seus nomes e os templos ou capelas a que foram dedicados para que não caiam no esquecimento e proporcione alguma distração em tempo de confinamento pandémico.

Instruções:

Este é um jogo de tabuleiro em que participam 2 jogadores que utilizam um copo com 2 dados e pinos coloridos, ou marcas, um por cada jogador.

Entra em jogo o jogador que totalizar pelo menos 6 pontos, num só lançamento, (5+1, 4+2, 3+3) colocando a sua marca na posição de "Início". Caso saiam mais de 6 pontos na primeira jogada, por exemplo 6+5, o jogador entrará em jogo pelo 6 e deslocará a sua marca 5 casas.

Durante o jogo, os jogadores deslocarão as suas marcas o número de casas que for indicado pelo total de pontos dos 2 dados. Caso os dados tenham ficado sobrepostos ou tenham batido nalgum objecto, repete-se a jogada.

Ao longo do percurso do jogo os jogadores cumprirão as seguintes regras:

Avança 3 casas, como prémio pela visita, o jogador cuja marca alcançar uma casa "verde/amarelo", correspondente ao templo visitado e que pode ser um dos seguintes:

- 2 - Deflores – Santa Maria Madalena;
- 4 - Dreia – Nossa Senhora da Graça;
- 12 - Benfeita (Freguesia) – Igreja Matriz - Santa Cecília;
- 25 - Benfeita – Capela de Nossa Senhora de Assunção;
- 35 - Benfeita – Capela de Santa Rita;
- 42 - Benfeita – Capela do Senhor dos Passos;
- 48 - Lomba do Bujo – Capela de Nossa Senhora da Guia;
- 52 - Lomba do Bujo – Capela de Nossa Senhora das Necessidades;
- 56 - Lomba do Bujo – Capela de São Bartolomeu;
- 63 - Luadas – São Simão;
- 72 - Pai das Donas – Nossa Senhora dos Remédios;
- 81 - Sardal – Nossa Senhora da Paz;
- 87 - Enxudro – Santo António;
- 91 - Pardieiros – São Nicolau;
- 95 - Monte Frio – Milagroso Bom Jesus.

Joga de novo, o jogador que chegar a uma casa "azul escuro/azul claro": 14, 40 e 70.

Recua 3 casas, o jogador cuja marca atingir uma casa "vermelho/amarelo": 20, 47, 65 e 80.

Perde 1 jogada, (não lança os dados na jogada seguinte), o jogador cuja marca ficar numa casa "amarelo/preto": 18, 43, 61 e 76.

Segue a seta, (deslocando-se conforme o sentido indicado), o jogador que atingir uma das seguintes casas: 30, 33, 54, 67, 83 e 85.

Sai de jogo, o jogador cuja marca cair na casa do azar 13, "vermelho/preto", havendo necessidade de voltar a tirar 6 pontos, ou mais, para reentrar no jogo.

Volta à posição "Início", o jogador que ocupar uma casa atingida por outro jogador. É expulso da casa que ocupa mas pode começar logo a jogar. Não pode ocupar a mesma casa mais de um jogador, excepto na posição de "Início", que não é casa.

O jogo só termina quando o jogador vencedor cumprir exactamente a casa 100. Se o número de pontos obtidos na última jogada fizer com que ultrapasse a casa 100, então recuará o número de casas excedente. Por exemplo: se o jogador estiver na casa 97 e tirar 10 pontos, andará 3 casas para a frente (até à 100) e mais 7 para trás, ou seja, passará para a 93.

No entanto, considera-se cumprida a casa 100 quando a jogada que provocar os pontos excedentários tiver sido um lançamento de 2 "6", ou seja, se o jogador estiver na casa 97, por exemplo (ou qualquer outra a partir da 88), e tirar 12 pontos, ganha o jogo!

BOM DIVERTIMENTO!