# «O urso que perdera o coração»

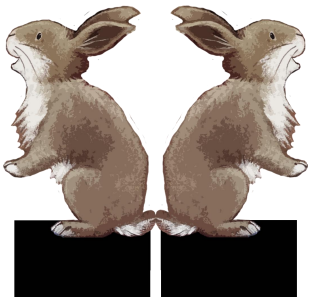
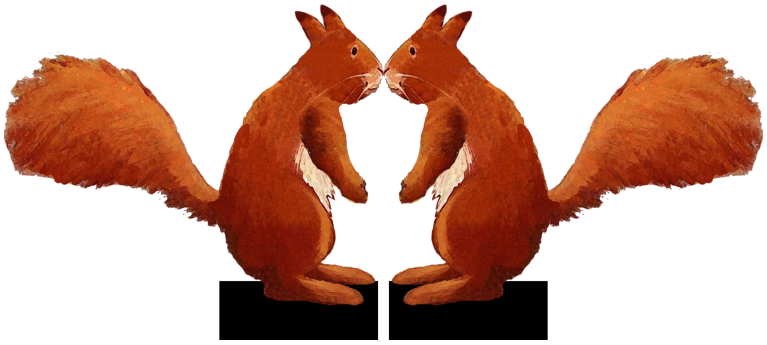
de Carlos Alberto Silva

# JOGO DE TABULEIRO

**Número de jogadores:** 3-4

**Materiais:**
1 tabuleiro de jogo
3 peões (usar peões «comuns» de outro jogo ou as imagens disponibilizadas na página seguinte)
4 cartas de direção (Norte, Sul, Este e Oeste)
8 cartas com os materiais para construir o coração (1 madeira, 4 penas, 3 bagas)
1 carta com o coração

**Preparação:**
Definir quem será o responsável pela gestão das cartas de movimento (Norte, Sul, Este, Oeste) e quem irá mover os peões.
Colocar as cartas de movimento numa pilha, virada para baixo.
Colocar as cartas dos objectos e do coração ao lado do tabuleiro, viradas para cima.
Colocar os peões no centro do tabuleiro (clareira), sobre a rosa-dos-ventos.

**Objetivo:**
Os jogadores terão de mover os peões (personagens) pelo tabuleiro (floresta) para recolherem os materiais (madeira, penas e bagas) para construir o coração: o esquilo recolhe o tronco de madeira; o pintassilgo recolhe as penas; o coelho recolhe as bagas.

**Regras:**
- Durante o jogo, os intervenientes não podem falar.
- A ordem de jogo é rotativa, jogando cada um à vez, no sentido dos ponteiros do relógio.
- Qualquer jogador poderá mover qualquer peão.
- O jogador responsável pela gestão das cartas de movimento, vira, em cada turno, uma carta.
- O jogador que estiver em ação move qualquer um dos peões no sentido indicado pela carta (o número de casas que entender), em direção a um dos pontos onde se encontram os círculos com os objetos a recolher.
- Sempre que um personagem atingir um desses pontos, deverá pegar numa carta com a imagem correspondente e colocá-la sobre o círculo (ou nas imediações).
- A seguir, deverá fazer o caminho inverso, até à clareira.
- Quando lá chegar, coloca a carta que assinala o recurso adquirido no centro do tabuleiro e parte para recolher os restantes.
- Quando todos os recursos tiverem sido recolhidos - e as cartas respetivas estiverem no centro do tabuleiro - estas serão substituídas pela carta do coração.
- O peão do coelhinho deverá então avançar até à «toca» do urso, no canto superior direito do tabuleiro, seguindo o mesmo processo das movimentações anteriores e colocar lá a carta do coração, terminando assim o jogo.