



Jogo de Tabuleiro - Três e seus amigos



Este fabuloso jogo de tabuleiro foi criado por Stephen Michael King e é baseado em seu livro *Três*. Três e seus amigos estão visitando o parque. Ajude-os a superar todos os obstáculos que estão no caminho. Diversão para todas as idades!



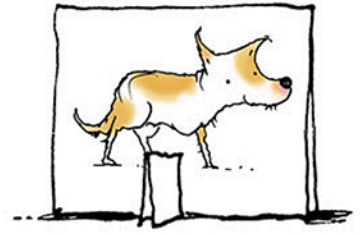
Stephen Michael King Stephen Michael King © 2020



O JOGO

Você vai precisar de:

- ⦿ Um tabuleiro (ver as duas páginas seguintes)
- ⦿ Um dado
- ⦿ Um personagem de cachorro para representar cada jogador (ver figuras no fim desta página)



Como jogar:

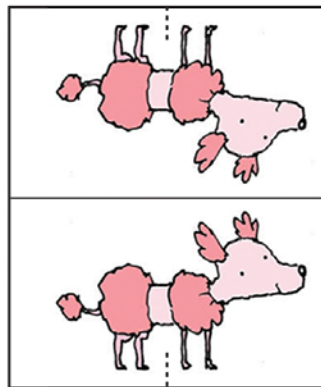
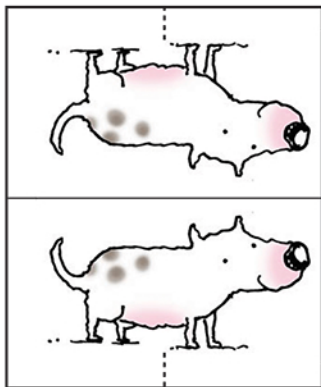
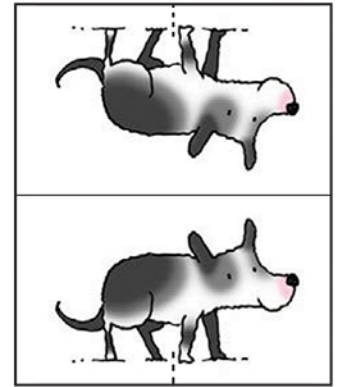
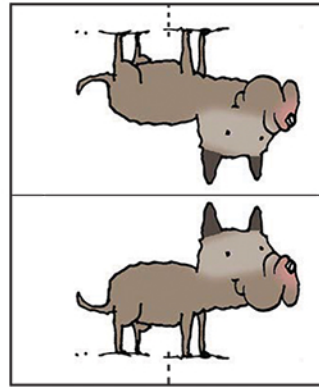
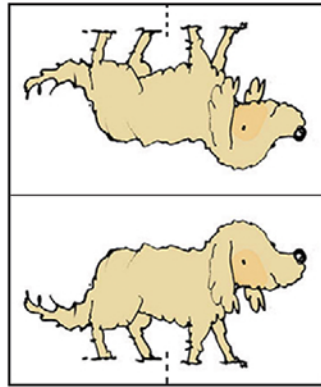
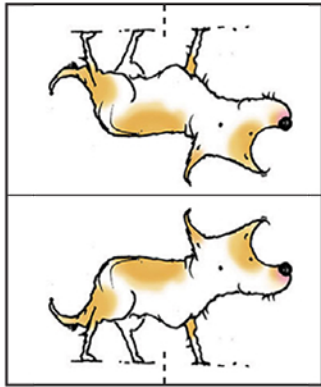
Recorte as figuras de cachorro abaixo para criar as peças com os personagens. Se quiser, você pode colar a parte de trás das figuras em um papelão para deixá-las mais resistentes.

Um após o outro, cada um deve jogar o dado para mover a peça pelo tabuleiro.

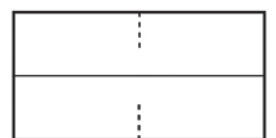
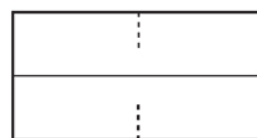
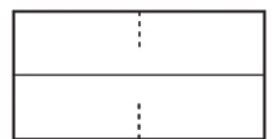
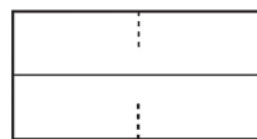
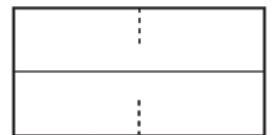
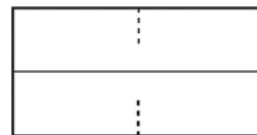
O primeiro jogador a entrar no parque será o vencedor. Mas atenção: para chegar ao parque, o jogador precisa jogar o dado e tirar o número exato de casas restantes até a linha de chegada.

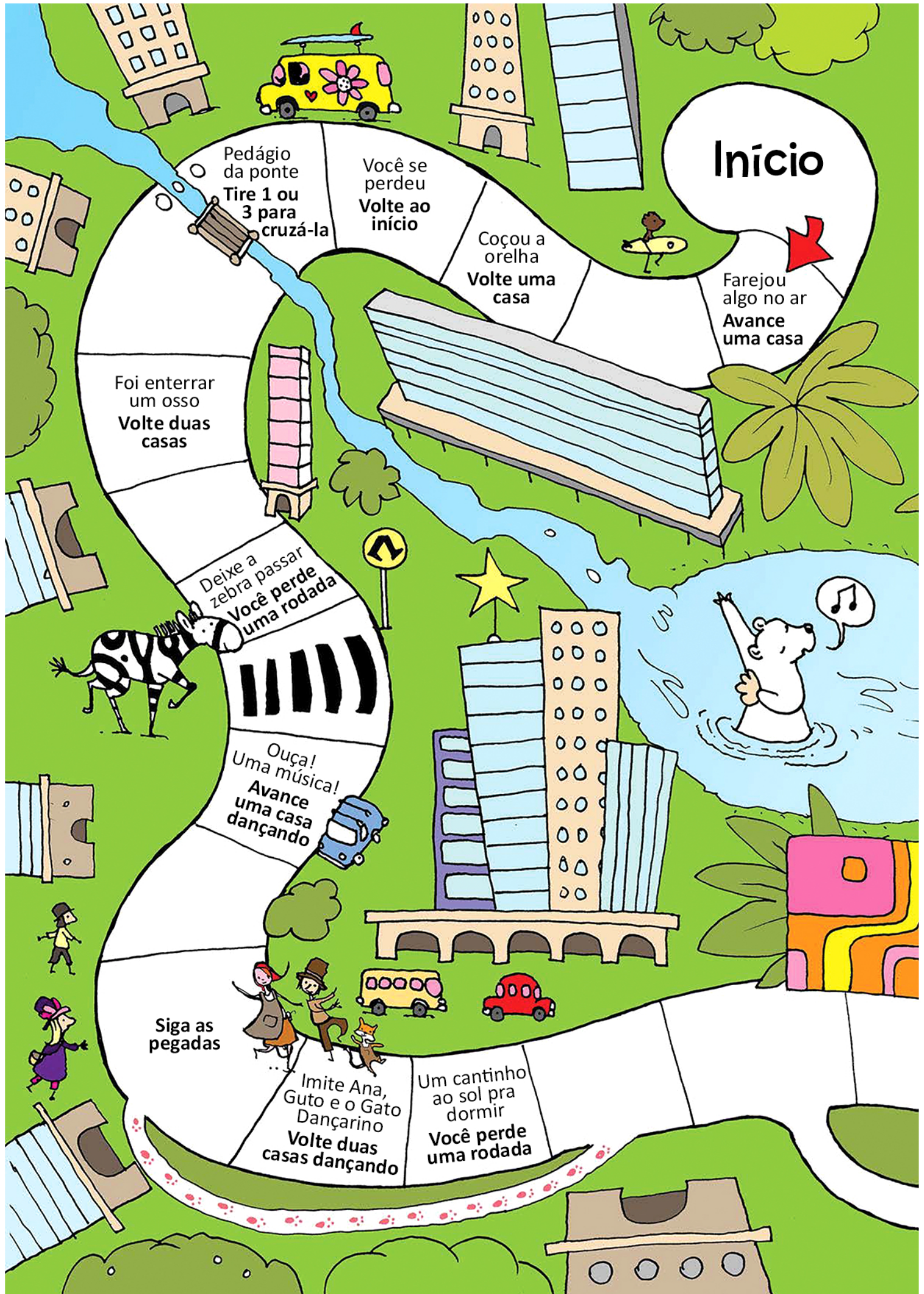
Boa aventura!

✂ Personagens



Bases para os personagens





Início

Farejou algo no ar
Avance uma casa

Coçou a orelha
Volte uma casa

Você se perdeu
Volte ao início

Pedágio da ponte
Tire 1 ou 3 para cruzá-la

Foi enterrar um osso
Volte duas casas

Deixe a zebra passar
Você perde uma rodada

Ouça! Uma música!
Avance uma casa dançando

Siga as pegadas

Imite Ana, Guto e o Gato Dançarino
Volte duas casas dançando

Um cantinho ao sol pra dormir
Você perde uma rodada

Tire no dado o número exato de casas que faltam para entrar no parque.

Chegada

Foi brincar no escorregador
Volte duas casas

Balançou e cambaleou
Volte quatro casas

Encontrou o seu amigo
Volte três casas

O sinal ficou vermelho
Tire 2 ou 3 para avançar

Siga uma borboleta
Avance duas casas

Deixou a bolinha cair
Volte três casas

Suba até a casa na árvore

Ficou preso na lama!
Tire 1 ou 3 para escapar

Ajude a tartaruga a pintar o mural
Volte duas casas

Siga o caracol de volta na trilha

Evite a lama
Pegue um atalho

Corra atrás da bolinha
Avance duas casas