

Sai um seis, jogo novamente.  
De casa em casa, com sorte avanço.  
Subo pela escada, desço pela cobra...

Este livro traz os 10 melhores jogos de tabuleiro de todos os tempos – desde os mais populares como o parchís e o jogo do ganso, até os menos conhecidos, como o bizingo e o jogo real de Ur.

Cada jogo traz curiosidades sobre sua origem e conselhos estratégicos para você não cair nas armadilhas dos adversários.

O livro-jogo inclui:

- 10 tabuleiros • mais de 100 peças
- 1 dado • ficha técnica • regras de cada jogo

E tudo o que você precisa para se divertir!

© Àngels Navarro

Esta edição foi publicada com a autorização da Combel Editorial, S.A., Barcelona, CT, Espanha. Todos os direitos reservados.

Diretor editorial  
*Marcelo Duarte*

Assistentes editoriais  
*Juliana Paula de Souza*  
*Alice Vasques de Camargo*  
*Lucas Santiago Vilela*

Diretora comercial  
*Patty Pachas*

Diretora de projetos especiais  
*Tatiana Fulas*

Coordenadora editorial  
*Vanessa Sayuri Sawada*

Assistentes de arte  
*Alex Yamaki*  
*Daniel Argento*

Projeto gráfico  
*Enric Jardí/ Meri Mateu*

Ilustrações  
*Ed Carosía*

Revisão  
*Telma Baeza Gonçalves Dias*

Impresso na China

CIP – BRASIL. CATALOGAÇÃO NA FONTE  
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

Navarro, Àngels  
Os 10 melhores jogos de todos os tempos/ Àngels Navarro; tradução de Adriana Klisys. – São Paulo: Panda Books, 2013.

Tradução de: *Los 10 mejores juegos de siempre*  
Livro-brinquedo

ISBN 978-85-7888-267-9

1. Livros-brinquedo. 2. Jogos. 3. Jogos de tabuleiro. I. Título.

13-1541

CDD: 794  
CDU: 794

Todos os direitos reservados à Panda Books  
Um selo da Editora Original Ltda.  
Rua Henrique Schaumann, 286, cj. 41  
05413-010 – São Paulo – SP  
Tel./ Fax: (11) 3088-8444  
edoriginal@pandabooks.com.br  
www.pandabooks.com.br  
twitter.com/pandabooks  
Visite também nossa página no Facebook.



OS 10 MELHORES JOGOS DE TODOS OS TEMPOS



OS



Àngels Navarro



# 10 MELHORES JOGOS DE TODOS OS TEMPOS



Tradução  
Adriana Klisys



# OS 10 MELHORES JOGOS DE TODOS OS TEMPOS

Assim como bons livros, bons jogos sempre nos acompanham e nos trazem lembranças de momentos divertidos e inesquecíveis com a família e com os amigos a cada vez que pegamos um tabuleiro para jogar.

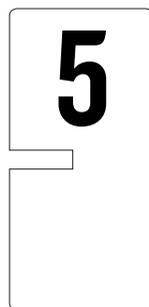
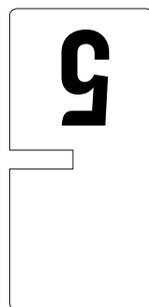
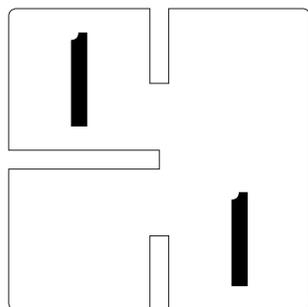
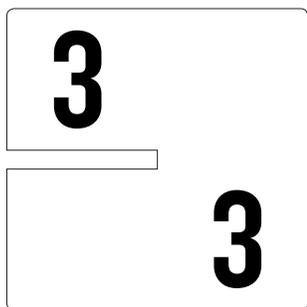
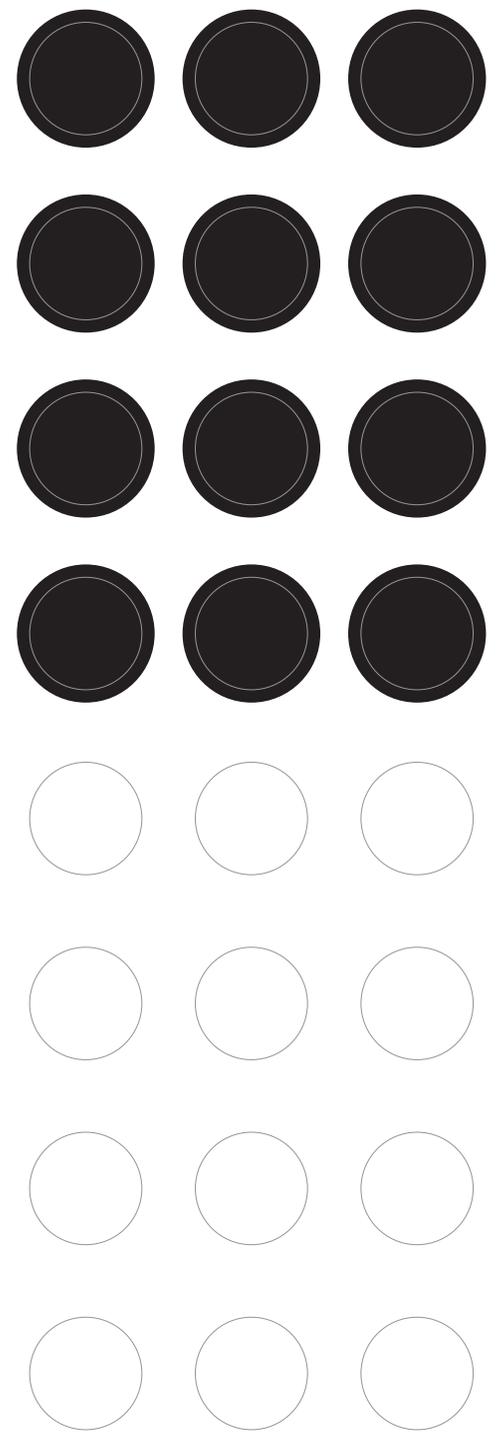
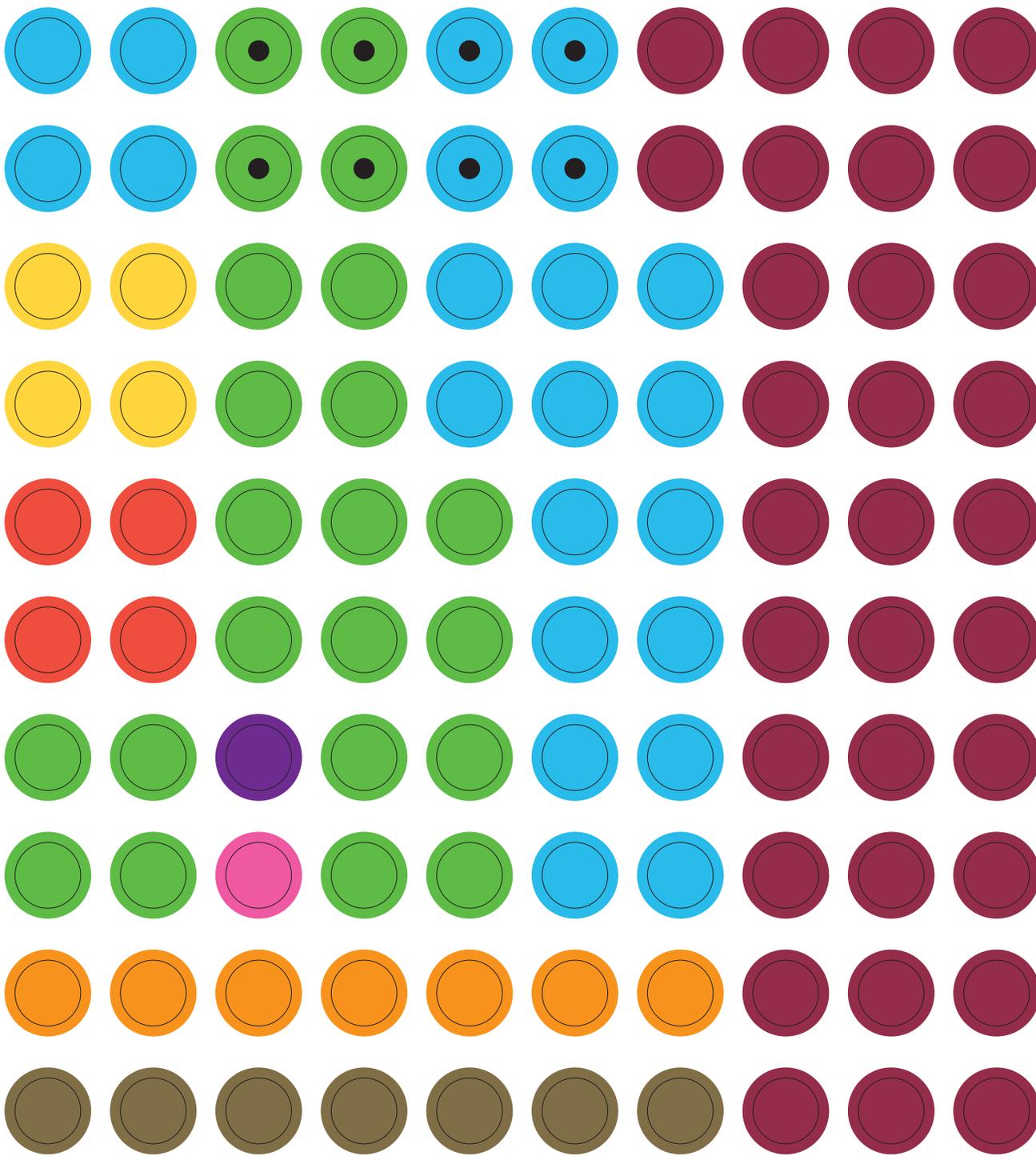
A melhor maneira de não deixar que os jogos caiam no esquecimento é conhecer melhor a história de cada um deles, para mantê-los vivos para sempre.

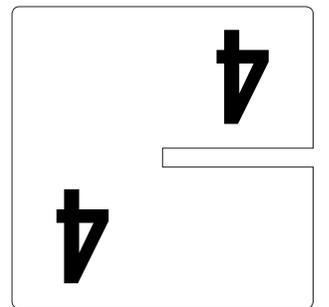
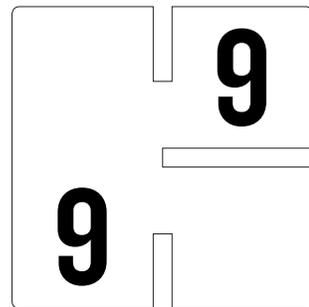
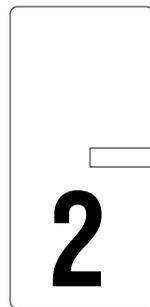
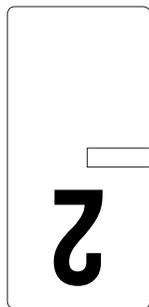
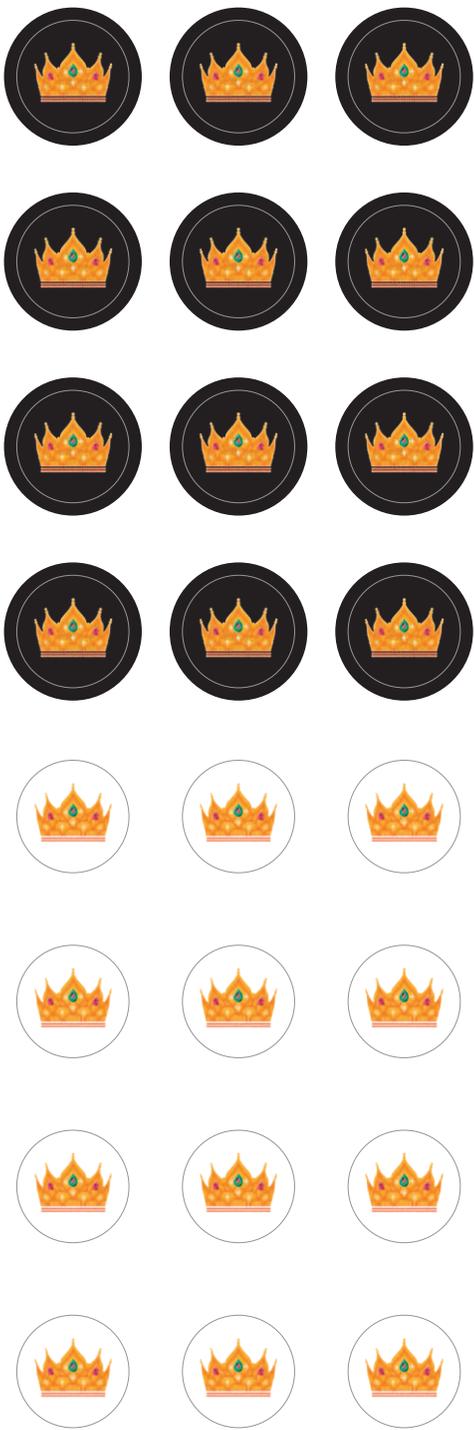
Aqui estão reunidos dez jogos que vão fazer parte de sua vida - desde os mais populares, como o parchís e o jogo do ganso, até os menos conhecidos, como o bizingo e o jogo real de Ur.

*Os 10 melhores jogos de todos os tempos* é muito mais que um livro. Em cada página, você encontrará:

- O nome original de cada jogo.
- Uma ficha técnica que inclui: o país ou a região de origem do jogo, palavras-chave, curiosidades, o número de jogadores, a duração aproximada da partida, o objetivo e o material necessário para jogar.
- As regras de cada jogo.
- Conselhos estratégicos para ajudar nas partidas.

Na página ao lado você encontrará todas as peças e um dado para montar. Vá em busca de um ou mais amigos e... Comece a jogar!





Você pode guardar as peças  
neste envelope.

# JOGO DO GANSO

E do outro lado...

## PARCHÍS

**Origem:** Itália.

**Palavras-chave:** sorte, labirinto e simbologia.

### Curiosidades sobre o jogo:

- Apesar de alguns países europeus dizerem que inventaram o jogo, tudo leva a crer que foi criado na Itália, durante a Idade Média, onde até hoje se comemora sua invenção com uma festa anual.
- Em algumas casas do percurso há símbolos e instruções especiais. Um deles, o ganso, se repetia a cada nove casas (9, 18, 27, 36, 45, 54 e 63). Com o tempo, outras casas do ganso foram acrescentadas (5, 14, 23, 32, 41, 50 e 59).
- Alguns tabuleiros desse jogo eram verdadeiras obras de arte, mostrando diferentes passagens da história e da mitologia por meio dos desenhos.
- Os Cavaleiros Templários (famoso grupo militar medieval) usaram esse jogo para simular a rota de peregrinação da Europa para Santiago de Compostela, na Espanha.

**Número de jogadores:** 2 a 4.

**Duração média:** 15 minutos.

**Material:** 1 peça de cor diferente para cada jogador, e o dado.

### Objetivo

Completar todo o percurso do tabuleiro e chegar à meta em primeiro lugar.

### Como jogar

- Tire a sorte no dado para ver quem começa o jogo. Quem tiver a maior pontuação será o primeiro a avançar com sua peça pelas 63 casas do tabuleiro.
- Cada jogador lança o dado duas vezes e avança o número de casas que indicar a soma da pontuação.
- Se você cair em uma casa que tem a imagem do ganso, deverá dizer as palavras: “De ganso em ganso, com sorte eu avanço”. Depois, deverá mover sua peça para a próxima casa do ganso e voltar a lançar o dado, para seguir avançando.
- Se você cair em uma das casas especiais, siga as instruções para cada desenho:
  - Casa número 6: ponte. Passe para a ponte seguinte, na casa número 12.
  - Casa número 19: hospedaria. Fique uma rodada sem jogar.
  - Casa número 26: dois dados. Jogue o dado mais duas vezes e, se sair um 3, passe diretamente para a casa 53.
  - Casa número 31: poço. Se você cair nessa casa, não poderá sair dela até que outro jogador chegue para ocupar seu lugar. Quando isso acontecer, abandone o poço e ocupe a casa em que estava o jogador que acabou de chegar.

### Conselho estratégico

Mais do que um jogo de estratégia, o jogo do ganso requer sorte, pois o avanço no tabuleiro depende do número que sair no dado.

- Casa número 42: labirinto. Volte para a casa de número 37 e fique sem jogar uma rodada.
- Casa número 52: prisão. Fique três rodadas sem jogar.
- Casa número 58: caveira ou morte. Volte para a casa número 1.
- Se você cair numa casa já ocupada por outro jogador, ele deverá voltar para a casa que era ocupada por você.
- O objetivo, que é atingir a casa de número 63, só pode ser alcançado se tirar a pontuação exata no dado. Se a pontuação no dado for maior que o número de casas, você deverá andar até o final e voltar a quantidade de casas tiradas a mais.