

OS XII TRABALHOS DE HÉRCULES



3.2.

Casa do oráculo: depois de mover o peão para esta casa, o jogador retira uma carta do monte do oráculo e cumpre o que está prescrito na carta.

Objetivo do jogo:

Conquistar os 12 trabalhos de Hércules (Héraclès)... Pode ser definido outro objetivo, como: ganha quem tiver conquistado mais trabalhos no fim do tempo estipulado, por exemplo, 30 minutos | ou ganha quem conquistar primeiro um número de trabalhos definido, por exemplo, 7 trabalhos.

Conteúdo:

1 tabuleiro;
5 peões;
1 dado;
20 cartas do oráculo.

COMO GANHAR

Ganha o jogador que colecionar em primeiro os 12 trabalhos do herói Hércules, assinalados com numeração romana (ou quem cumpra outro objetivo estabelecido).

Os trabalhos não precisam de ser conquistados pela ordem numérica. Contudo, o XII tem de ser o último a ser ganho para se vencer o jogo.

COMO JOGAR

1. Cada jogador lança o dado. Começa o jogador que obtiver o maior número no dado. O jogador seguinte será o que se encontrar à esquerda do jogador que iniciar a partida e assim sucessivamente.

2. O jogador lança o dado e move o seu peão para o lado que quiser. Deve procurar atingir as casas com os trabalhos de Hércules.

3. O jogador pode parar em quatro tipos de casa:



3.1.

Casa do trabalho de Hércules: depois de mover o peão para esta casa, o jogador ganha o respetivo trabalho (assinala numa folha o trabalho conquistado) e continua a jogar. Um jogador não pode ganhar o trabalho que já tem.



3.3.

Casa de Fénix, a ave que renasce das próprias cinzas: depois de mover o peão para esta casa, o jogador salta para outra casa igual e joga novamente.



3.4. MEDUSA

Casa de Medusa, o monstro que transforma em pedra aquele que contempla os seus olhos: depois de mover o peão para esta casa, o jogador fica sem jogar uma vez.



3.5.

Casa de passagem: o jogador passa a vez.

OS XII TRABALHOS DE HÉRCULES

- I – Matar o monstruoso leão de Nemeia
- II – Matar a hidra de Lerna, a serpente de muitas cabeças
- III – Capturar o javali gigante
- IV – Correr mais depressa do que a corça veloz
- V – Matar as aves que tudo devoram
- VI – Limpar as imundas cavaliças do rei Augias
- VII – Aprisionar o enraivecido touro de Creta
- VIII – Domar as éguas devoradoras de homens
- IX – Roubar o cinto mágico da rainha das amazonas
- X – Capturar os rebanhos guardados pelo monstro Ortro
- XI – Apanhar as maçãs de ouro
- XII – Aprisionar o guardião dos Infernos, o cão Cérbero

MMXVIII — Jogo criado por Sérgio Franclim no âmbito da disciplina de Latim do St. Peter's International School e divulgado pelo Projecto APOLO da Associação CLENARDVS.

Site do Projecto APOLO:
www.clenardus.com/apolo

