

Nedina

TIRA E PÕE INSTRUÇÕES

Este interessante e inédito certame foi idealizado com o fim de proporcionar momentos de agradável entretenimento.

Ao contrário de outros jogos existentes, que têm sempre limitada a quantidade de concorrentes, TIRA E PÕE, comporta em sua disputa um sem número de pessoas.

Composto de 2 dados e 40 marcadores, pode ser movimentado com maior quantidade, utilizando-se grãos de feijão, milho, etc., dependendo, naturalmente, do número maior ou menor de participantes.

Distribuídos os marcadores, em quantidades iguais para cada concorrente, inicia-se a disputa com a movimentação dos dados jogando em primeiro lugar aquele que, em torneio à parte, conseguir a soma mais alta.

Inicialmente, devem ser preenchidos totalmente os pequenos círculos de cada casa numerada (círculo grande). Exemplo: Se um dado marcar 4 e o outro 6, somando 10, o disputante tem que colocar um marcador em um dos pequenos círculos, da casa 10. Dessa forma, a soma das jogadas corresponde ao número da casa em que se deve colocar os marcadores nos pequenos círculos; tais como, 1 e 1 (casa 2), 2 e 3 (casa 5), 3 e 5 (casa 8) e assim sucessivamente.

Todas as vezes em que é sorteado o número 7, deve o concorrente colocar um marcador na casa central denominada poço.

Com o correr da partida, as casas vão se completando e a disputa atinge, então, sua verdadeira finalidade. Assim sendo, quando o número sorteado corresponder a uma casa totalmente preenchida, isto é, sem que haja pequenos círculos vagos, o disputante terá, como prémio, o direito de tomar para si, todos os marcadores que nela se encontram.

Os marcadores da casa 7 (poço) caberão àqueles que atingem a soma 12, como recompensa à jogada máxima 6 + 6.

Quando no poço não houver marcadores, o prémio se torna nulo e o concorrente passa a jogada para o contendor seguinte.

Naturalmente, os participantes que forem despojados de seus marcadores vão sendo retirados da disputa, terminando a partida com a vitória daquele que por último permanecer.

Quando o final da partida for muito retardado, por uma disputa de alternativas idênticas, entre os últimos concorrentes, poderá, por acordo, ser dada a vitória ao que tiver sorteado número 12.

Dada sua grande movimentação e variadas alternativas, podem ser implantadas outras regras, cujas possibilidades serão notadas pelos próprios participantes após realização de algumas partidas.



Fábrica de Produtos Plásticos Nedina, L.^{da}

S. PEDRO — AVELÃS DE CAMINHO — PORTUGAL