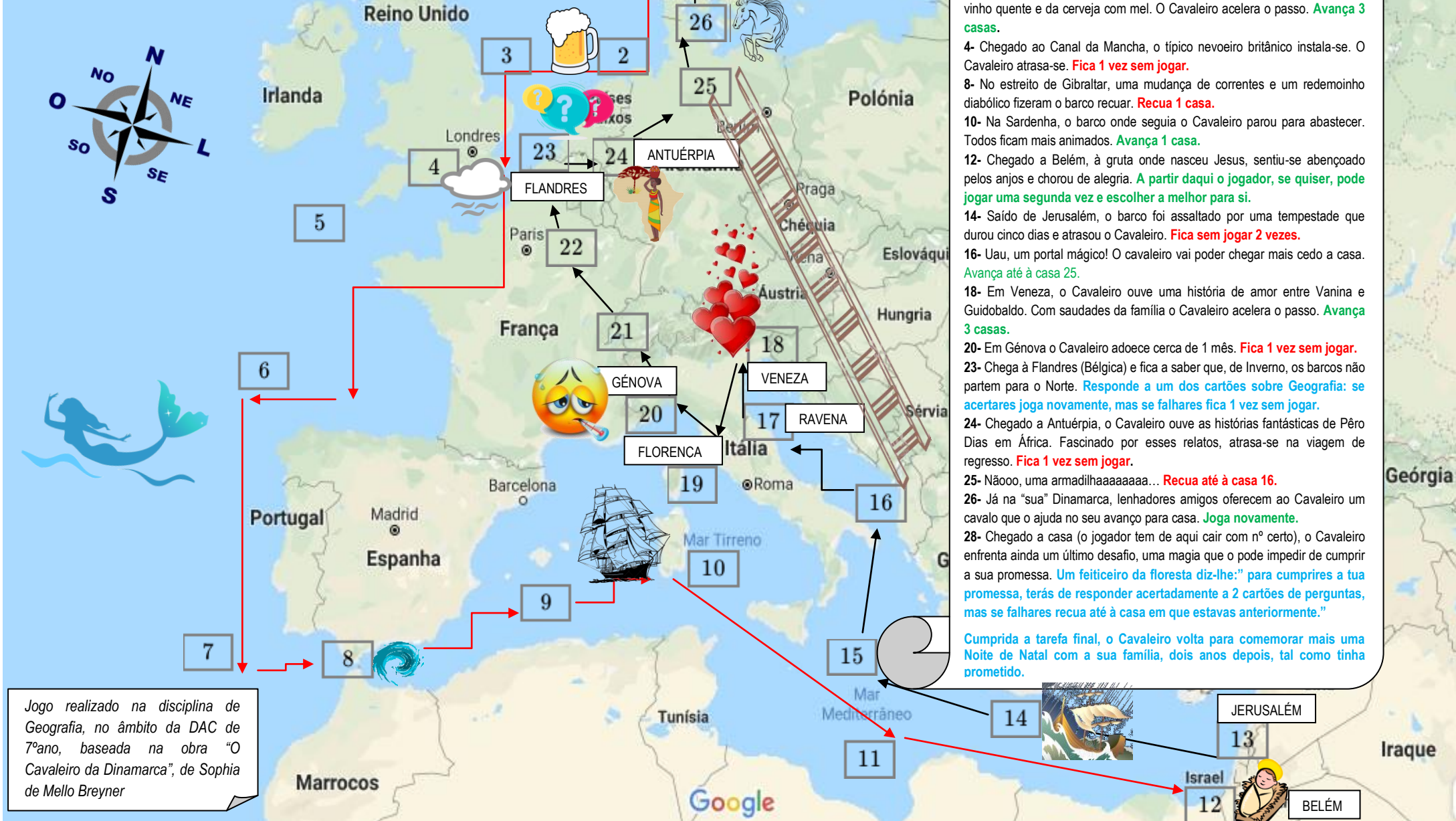


# VAMOS FAZER A VIAGEM DO CAVALEIRO DA DINAMARCA



## REGRAS 7D

- 2- Animado com a ideia de visitar os lugares santos e com o conforto do vinho quente e da cerveja com mel. O Cavaleiro acelera o passo. **Avança 3 casas.**
  - 4- Chegado ao Canal da Mancha, o típico nevoeiro britânico instala-se. O Cavaleiro atrasa-se. **Fica 1 vez sem jogar.**
  - 8- No estreito de Gibraltar, uma mudança de correntes e um redemoinho diabólico fizeram o barco recuar. **Recua 1 casa.**
  - 10- Na Sardenha, o barco onde seguia o Cavaleiro parou para abastecer. Todos ficam mais animados. **Avança 1 casa.**
  - 12- Chegado a Belém, à gruta onde nasceu Jesus, sentiu-se abençoado pelos anjos e chorou de alegria. **A partir daqui o jogador, se quiser, pode jogar uma segunda vez e escolher a melhor para si.**
  - 14- Saído de Jerusalém, o barco foi assaltado por uma tempestade que durou cinco dias e atrasou o Cavaleiro. **Fica sem jogar 2 vezes.**
  - 16- Uau, um portal mágico! O cavaleiro vai poder chegar mais cedo a casa. **Avança até à casa 25.**
  - 18- Em Veneza, o Cavaleiro ouve uma história de amor entre Vanina e Guidobaldo. Com saudades da família o Cavaleiro acelera o passo. **Avança 3 casas.**
  - 20- Em Génova o Cavaleiro adoece cerca de 1 mês. **Fica 1 vez sem jogar.**
  - 23- Chega à Flandres (Bélgica) e fica a saber que, de Inverno, os barcos não partem para o Norte. **Responde a um dos cartões sobre Geografia: se acertares joga novamente, mas se falhares fica 1 vez sem jogar.**
  - 24- Chegado a Antuérpia, o Cavaleiro ouve as histórias fantásticas de Pêro Dias em África. Fascinado por esses relatos, atrasa-se na viagem de regresso. **Fica 1 vez sem jogar.**
  - 25- Nãooo, uma armadilhaaaaaaaa... **Recua até à casa 16.**
  - 26- Já na "sua" Dinamarca, lenhadores amigos oferecem ao Cavaleiro um cavalo que o ajuda no seu avanço para casa. **Joga novamente.**
  - 28- Chegado a casa (o jogador tem de aqui cair com nº certo), o Cavaleiro enfrenta ainda um último desafio, uma magia que o pode impedir de cumprir a sua promessa. **Um feiticeiro da floresta diz-lhe: "para cumprires a tua promessa, terás de responder acertadamente a 2 cartões de perguntas, mas se falhares recua até à casa em que estavas anteriormente."**
- Cumprida a tarefa final, o Cavaleiro volta para comemorar mais uma Noite de Natal com a sua família, dois anos depois, tal como tinha prometido.

Jogo realizado na disciplina de Geografia, no âmbito da DAC de 7ºano, baseada na obra "O Cavaleiro da Dinamarca", de Sophia de Mello Breyner