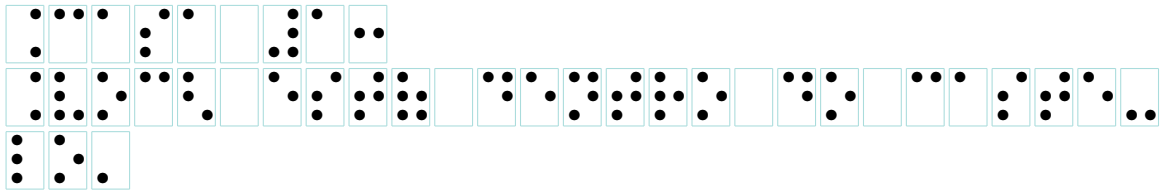


Casa Início:

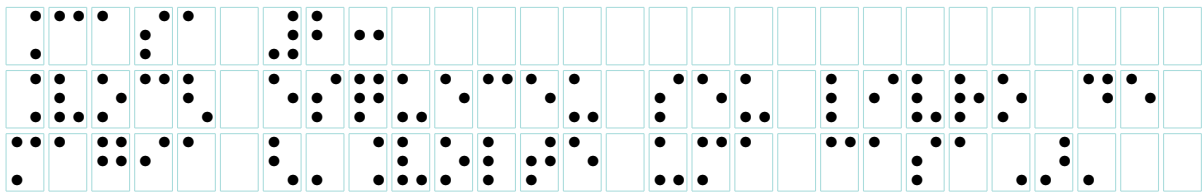
Você é um bruxo (a) que sempre gostou de desafios e isso somado a sua sede por conhecimento lhe levou até o Grandioso e, igualmente, desafiador castelo de GARGANOIDY o maior bruxo que já existiu. Seu objetivo no Castelo é encontrar o livro cujo está guardado todo o conhecimento adquirido por GARGANOIDY durante seus mais de 500 anos de vida.

Você tem concorrentes nessa caça onde só um será recompensado. Mas cuidado, vocês não estão sozinhos no Castelo...



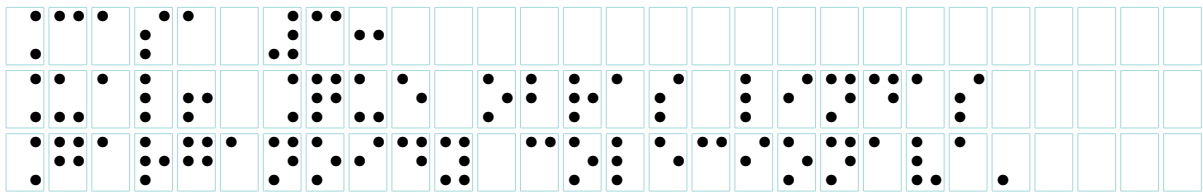
Casa 1:

Você está dentro do castelo



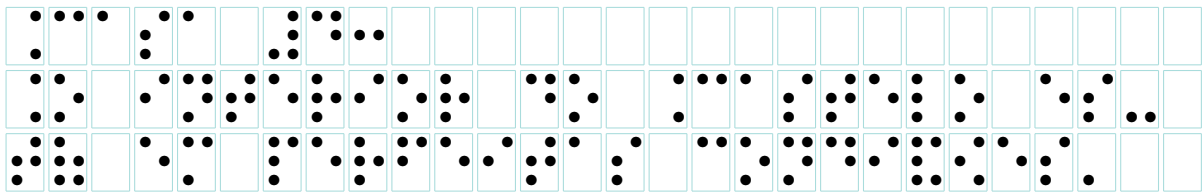
Casa 2:

Você esqueceu seu livro de magia (Volte uma casa).



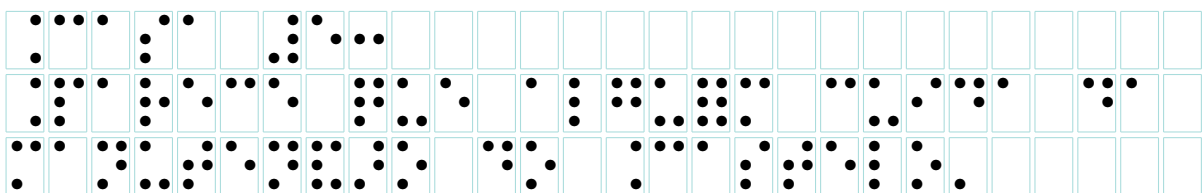
Casa 3:

Ual! Que obras lindas GARGANOIDY

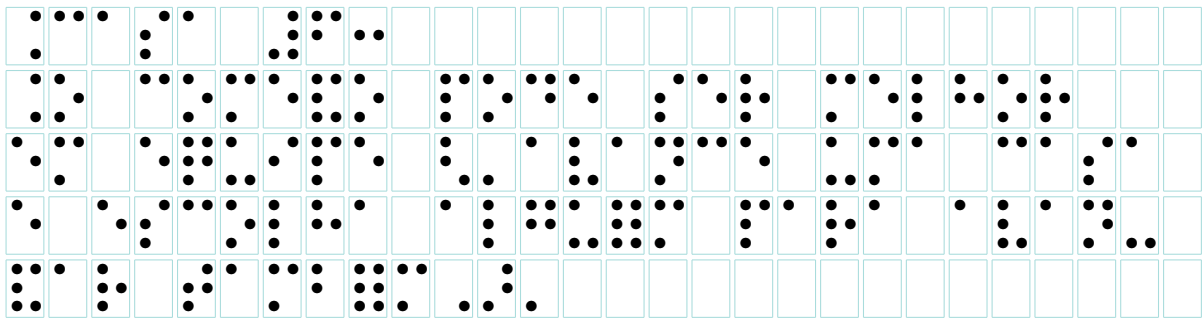


Casa 4:

O interior do Castelo está em perfeitas condições.

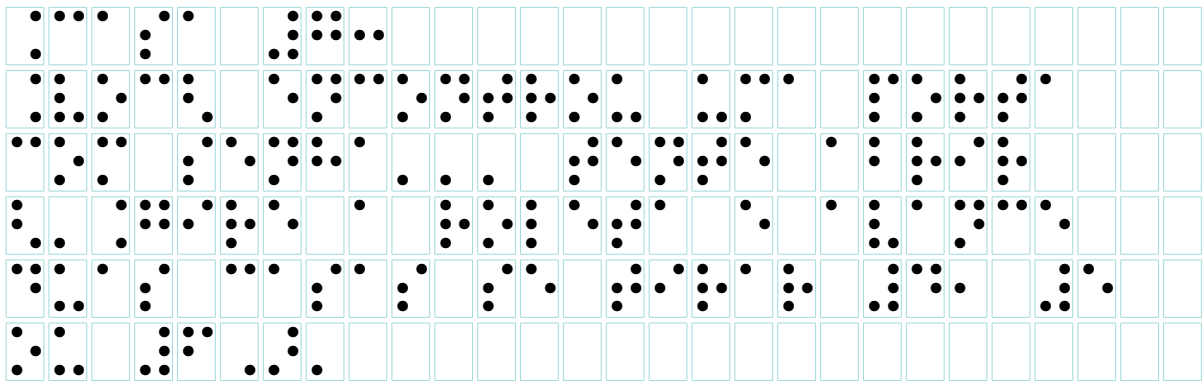


Casa 5:
Parece que alguém cuida da manutenção do Castelo



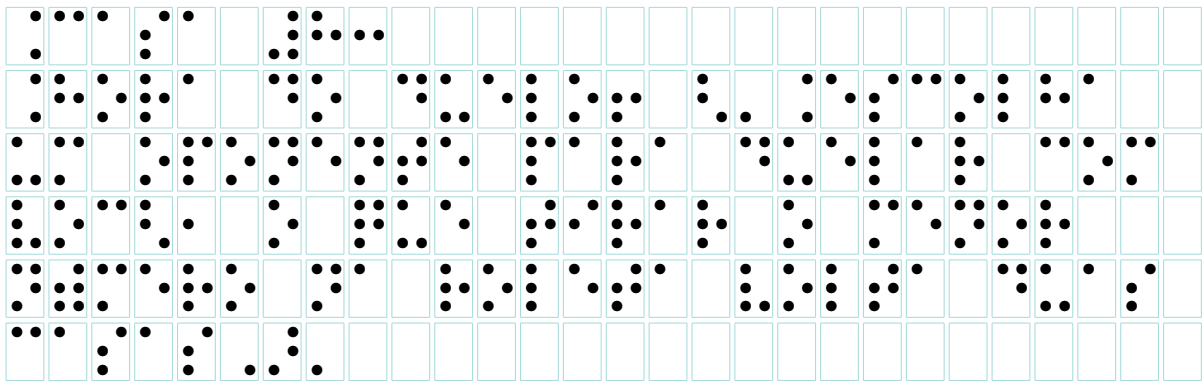
Casa 6:

O começo pode ser melhor em equipe
(avance uma casa e escolha alguém para
avançar também).



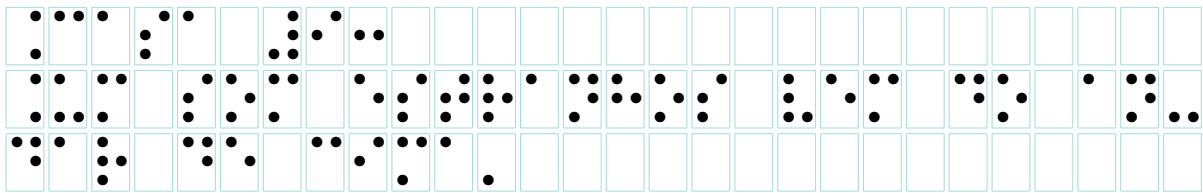
Casa 7:

Você encontrou uma porta com senha...
tente abrir (Gire a roleta e avance duas
casas se tirar 4, 5 ou 6).



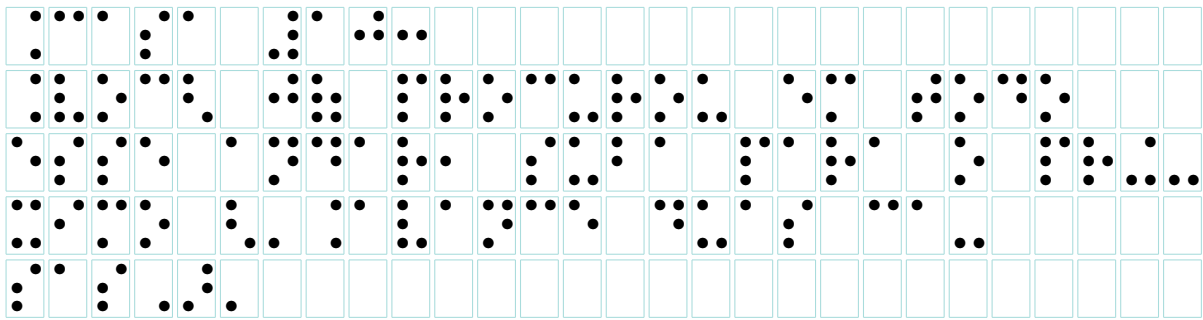
Casa 8:

Hora do duelo! (Escolha um oponente para duelar com você, o que tirar o menor número na roleta volta duas casas).



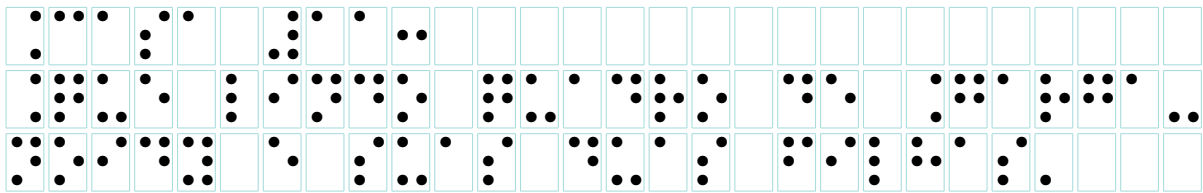
Casa 9:

Um som estranhos vem do andar de cima.



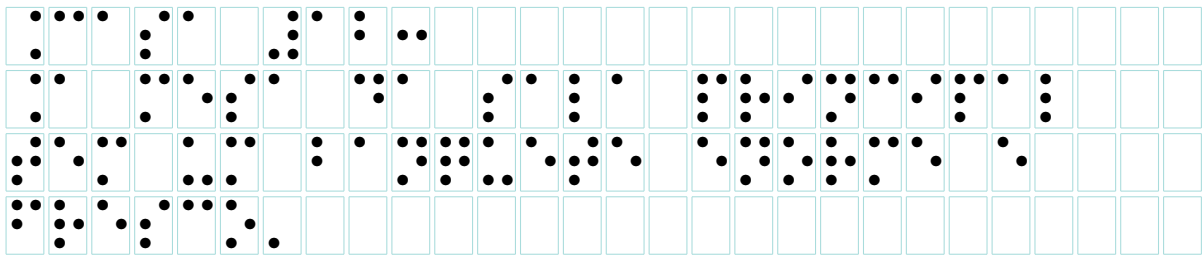
Casa 10:

Você já procurou em todo esse andar,
suba para o próximo (Avance duas
casas).



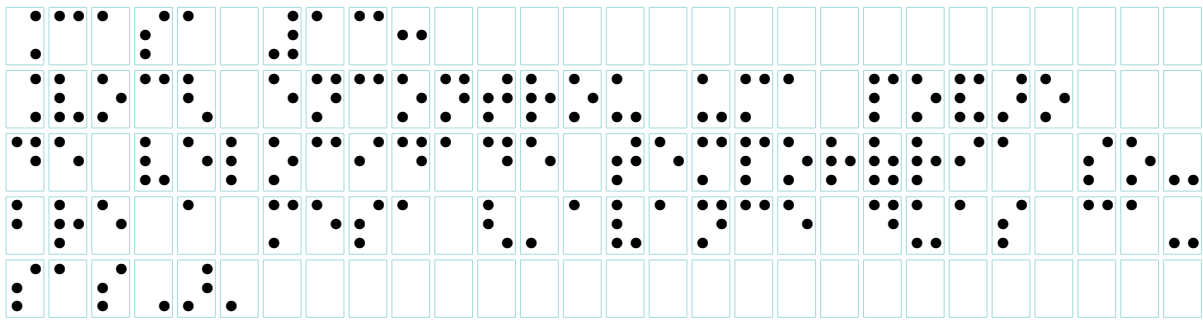
Casa 11:

Que lindo quadro de GARGANOIDY e suas duas filhas.



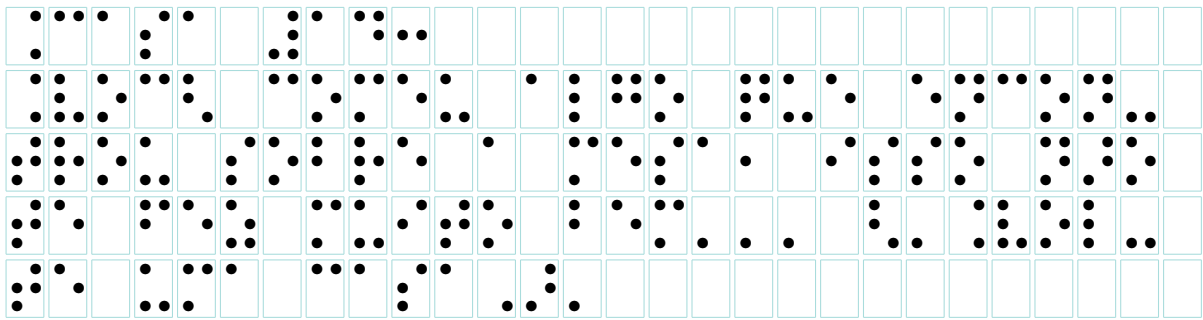
Casa 12:

A mesa da sala principal tem um banquete enorme e fresco.



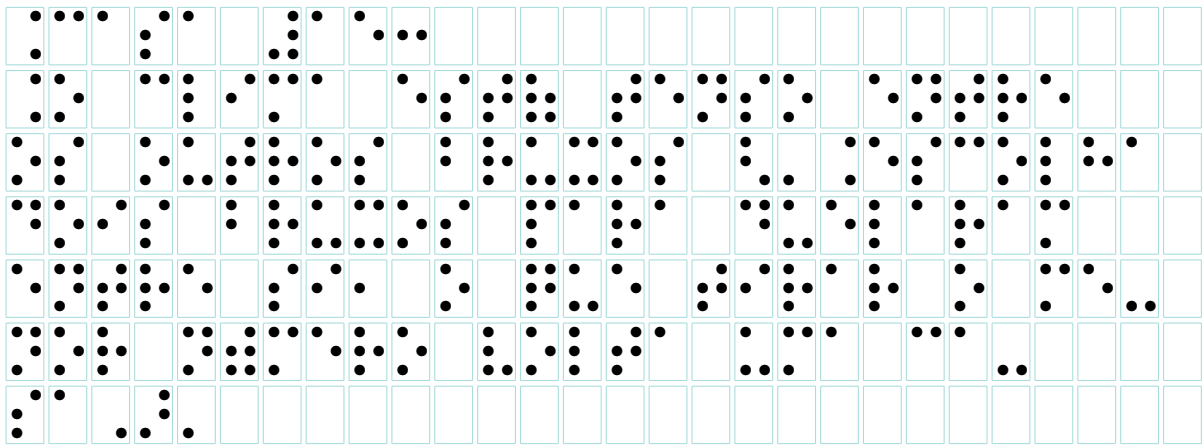
Casa 13:

Você encontrou uma poção de velocidade temporária sobre a mesa (avance duas casas).



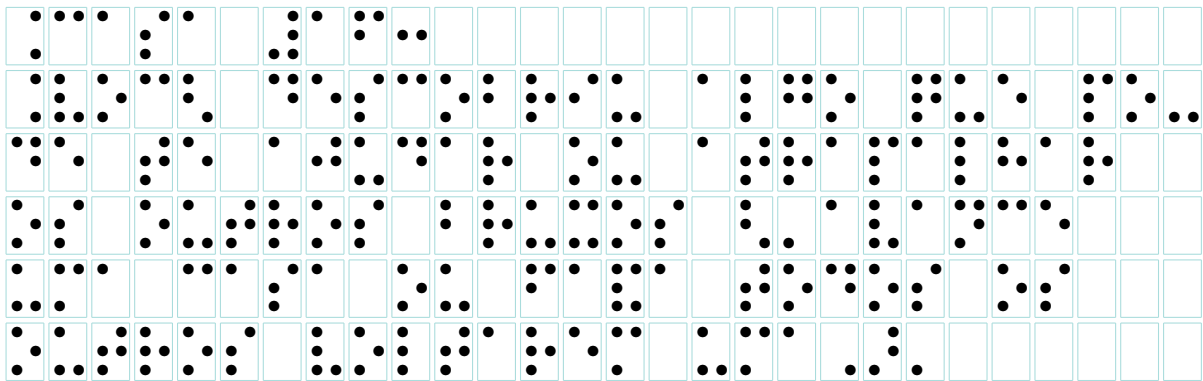
Casa 14:

Você comeu algo que encontrou sobre a mesa, isso não te fez muito bem... (Volte uma casa).



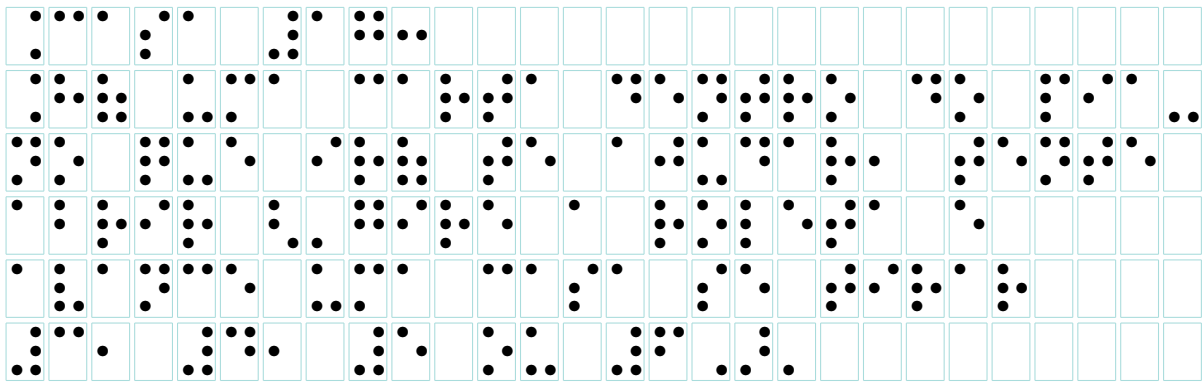
Casa 15:

O clima está tenso entre os outros bruxos (Escolha dois bruxos para duelaram entre si, o que tirar o menor número volta uma casa).



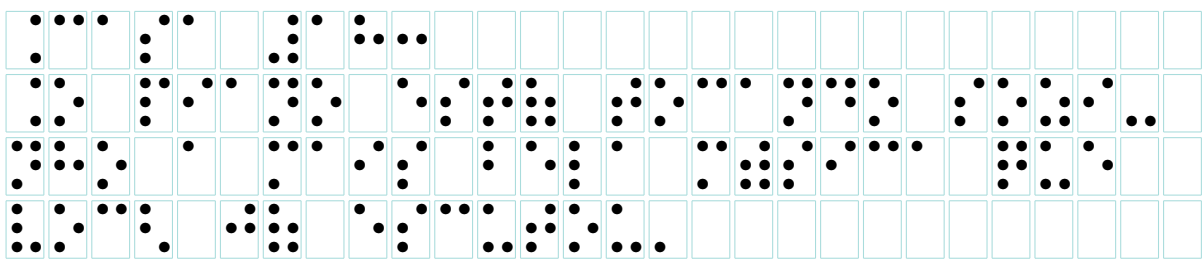
Casa 16:

Você descobriu algo que pode te ajudar ou atrapalhar os outros bruxos (avance uma casa ou faça todos os outros voltarem uma).



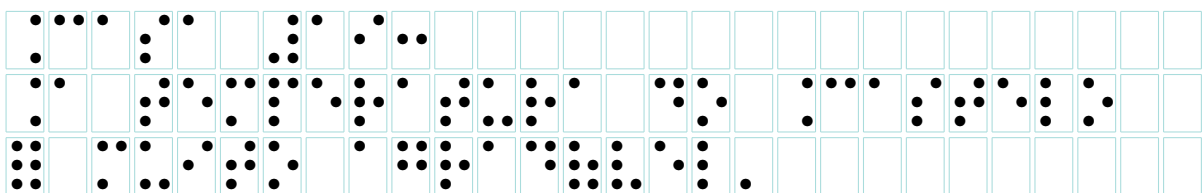
Casa 17:

Há uma carta dentro do piano que irá te ajudar, tente abrir (gire a roleta e avance uma casa se tirar 3, 4, 5 ou 6).



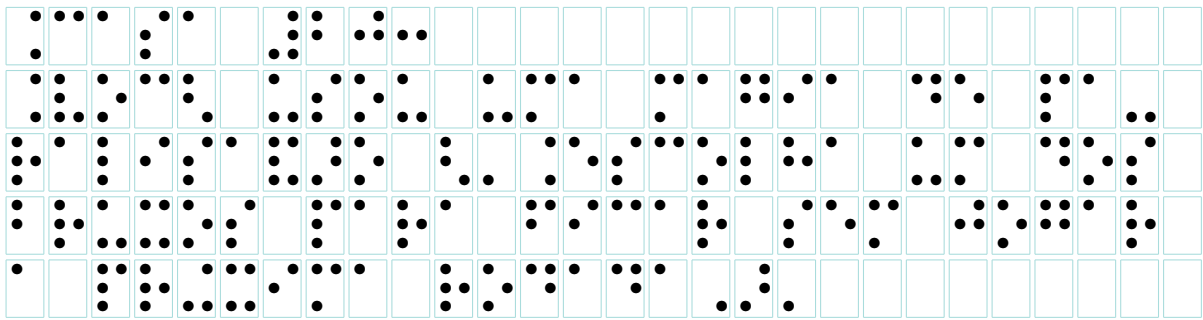
Casa 18:

O piano está tocando sozinho a mais bela música que você já escutou.



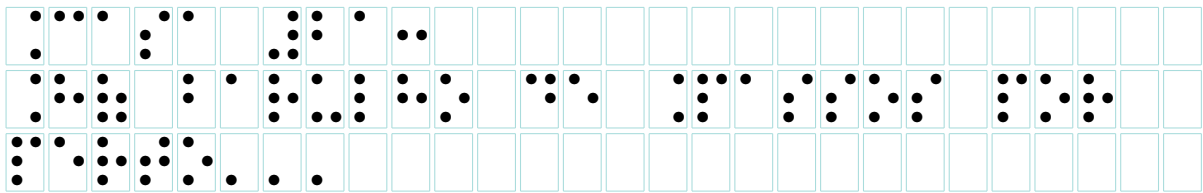
Casa 19:

A temperatura do Castelo é muito agradável.



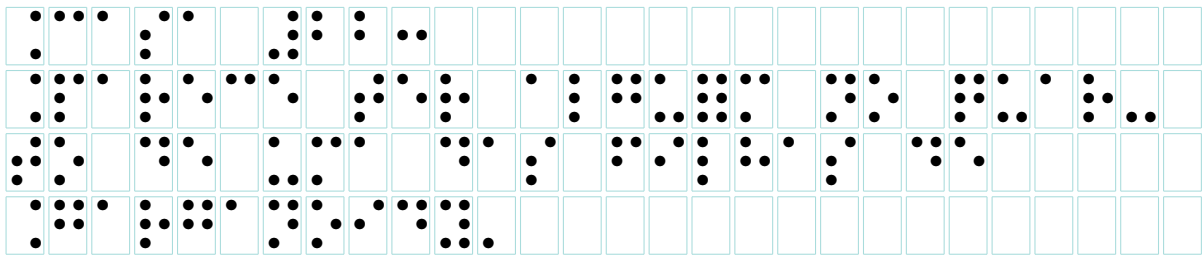
Casa 20:

Você usou uma magia de paralisação
(Escolha um dos bruxos para ficar sem
jogar a próxima rodada).



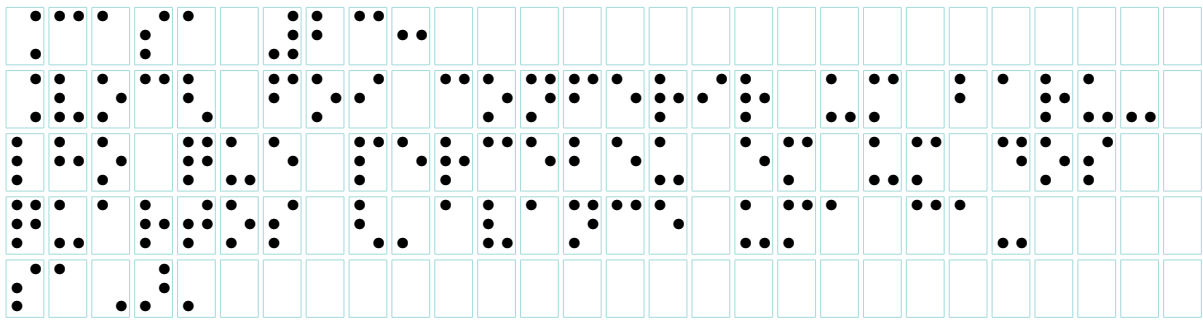
Casa 21:

Há barulho de Passos por perto...



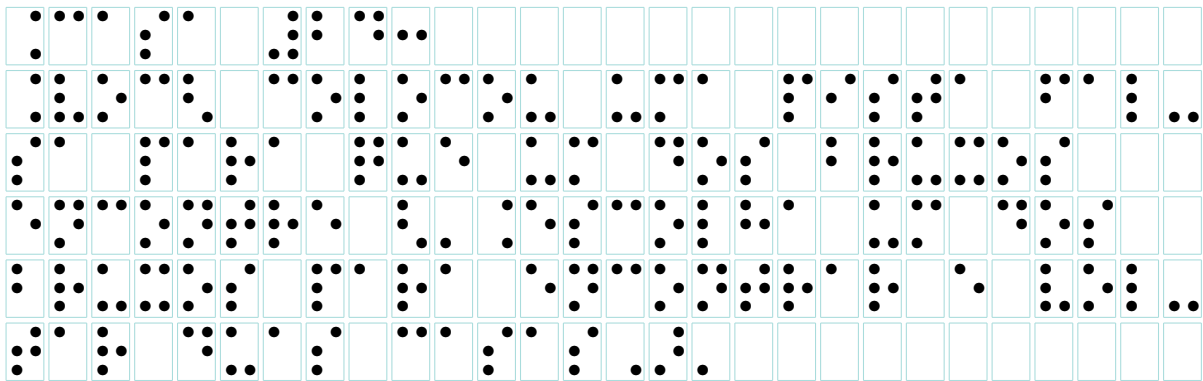
Casa 22:

Parece ter alguém no quarto de uma das filhas de GARGANOIDY.



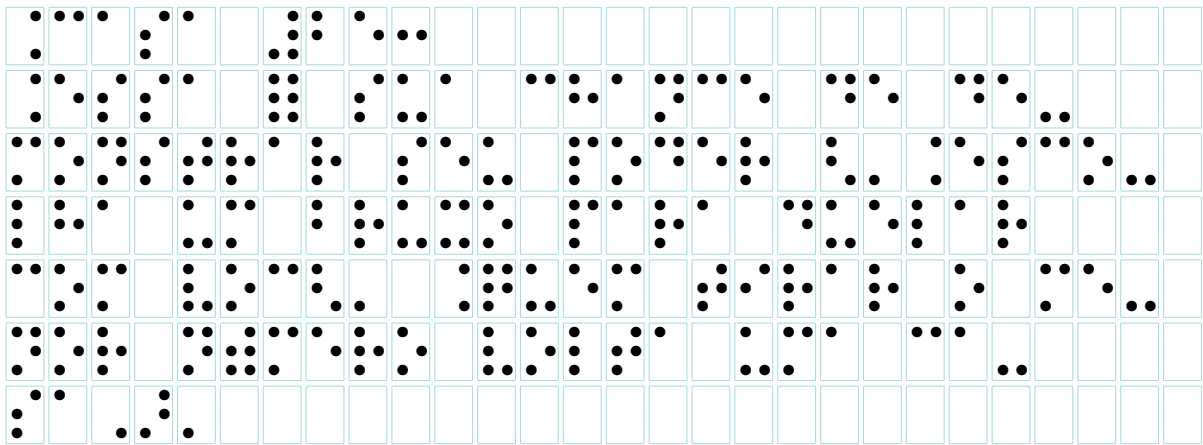
Casa 23:

Você foi conferir um barulho que percebeu em um dos quartos (avance uma casa).



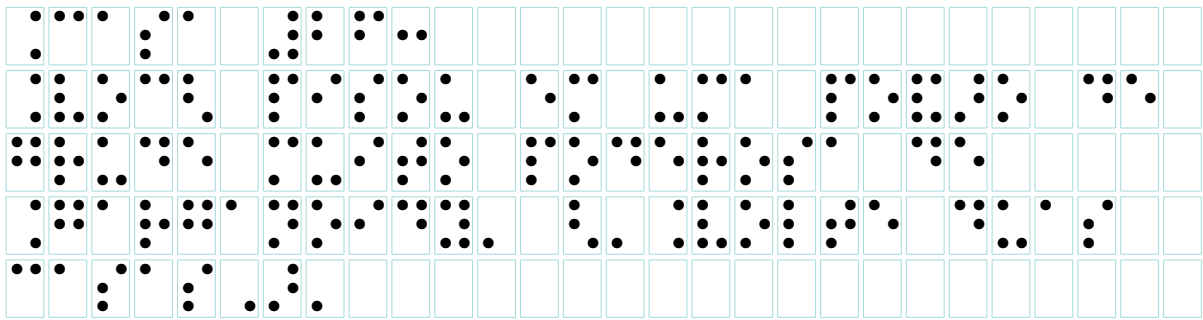
Casa 24:

Você colocou uma pista falsa para que um dos bruxos encontre (Escolha um dos bruxos para encontrar e voltar duas casas).



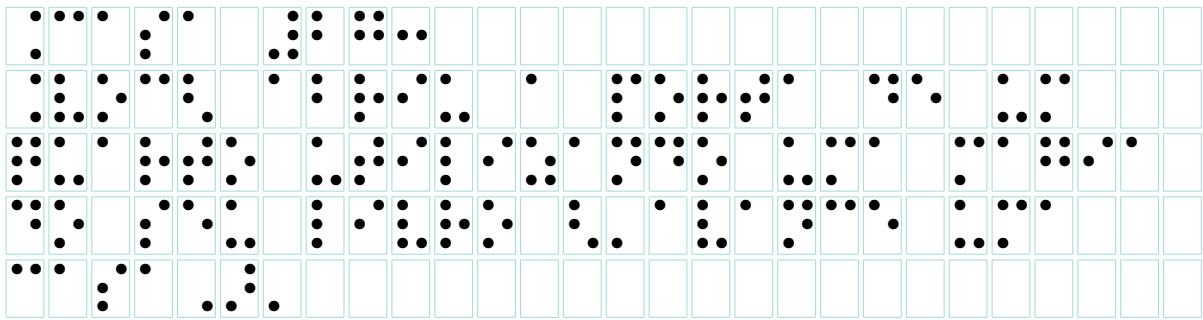
Casa 25:

Essa é sua chance de demonstrar seu poder (Escolha um bruxo para duelar com você. Quem tirar o menor número volta uma casa).



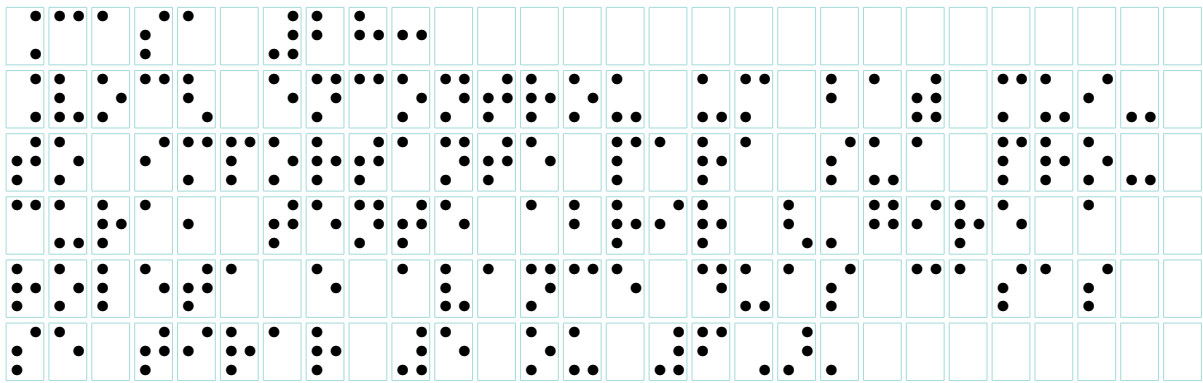
Casa 26:

Você pisou em uma poção de grude muito poderosa de GARGANOIDY. (Volte duas casas).



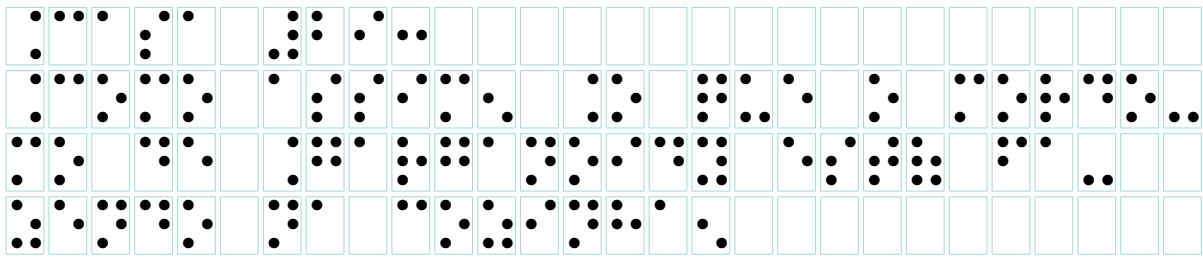
Casa 27:

Você abriu a porta de um quarto utilizando uma magia do seu livro (avance uma casa).



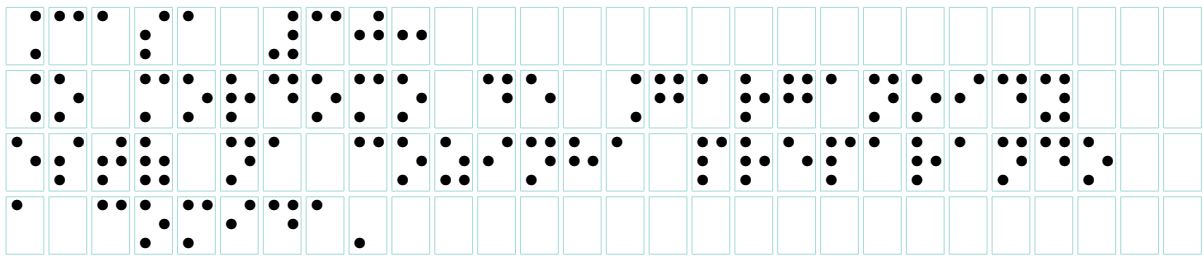
Casa 28:

Você encontrou um baú muito importante para sua procura, tente abrir (gire a roleta e avance duas casas se tirar 5 ou 6).



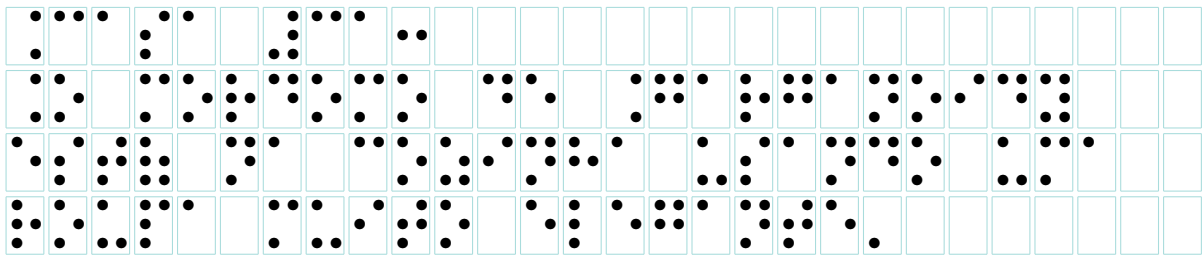
Casa 29:

Como assim? O que o mordomo de
GARGANOIDY está fazendo na cozinha?



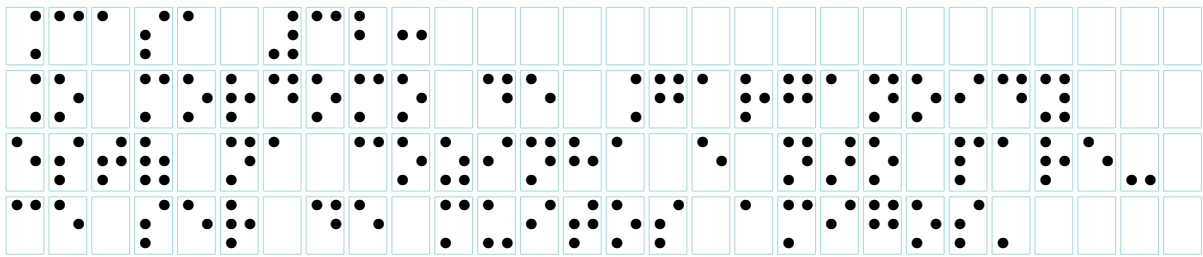
Casa 30:

O mordomo de GARGANOIDY está na cozinha preparando a comida.



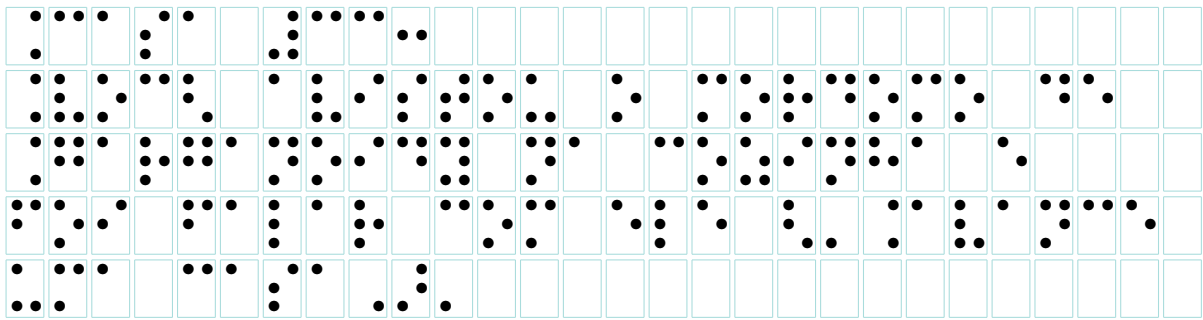
Casa 31:

O mordomo de GARGANOIDY está na cozinha usando uma roupa muito elegante.



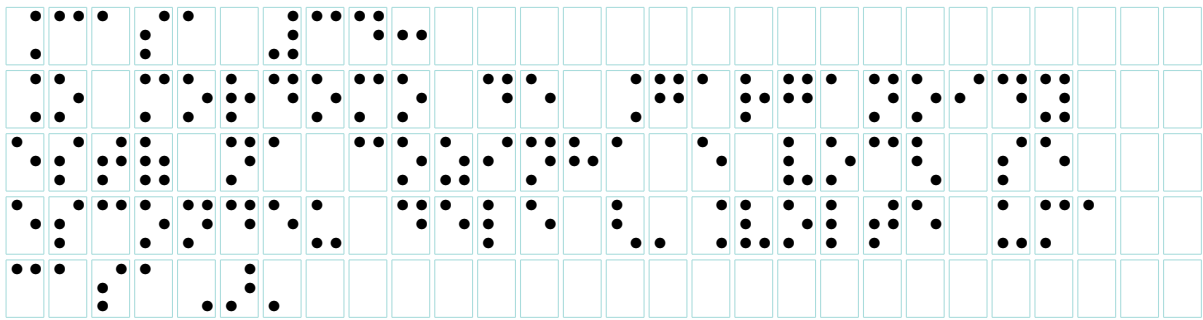
Casa 32:

O mordomo de GARGANOIDY está na cozinha e não parece ser de muitos amigos.



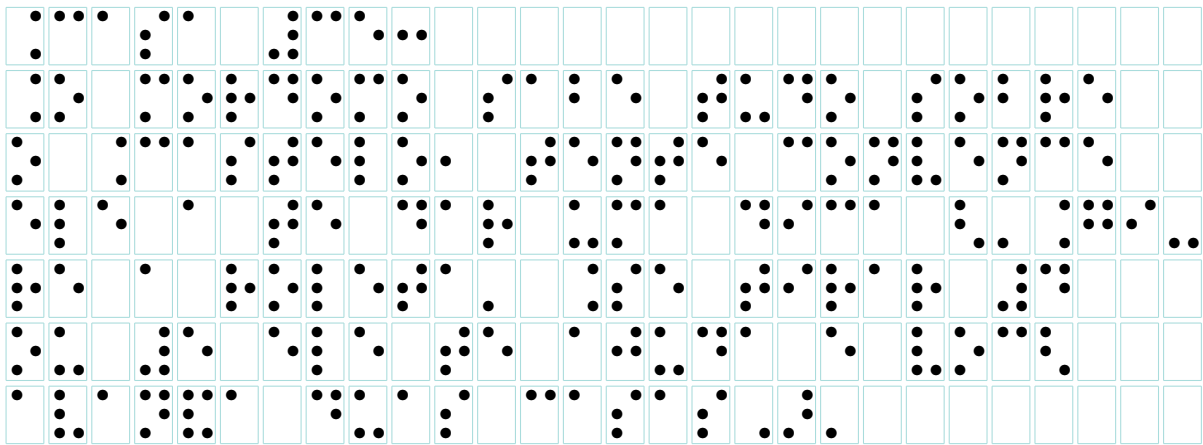
Casa 33:

Você avistou o mordomo de GARGANOIDY na cozinha e foi falar com ele (Avance uma casa).



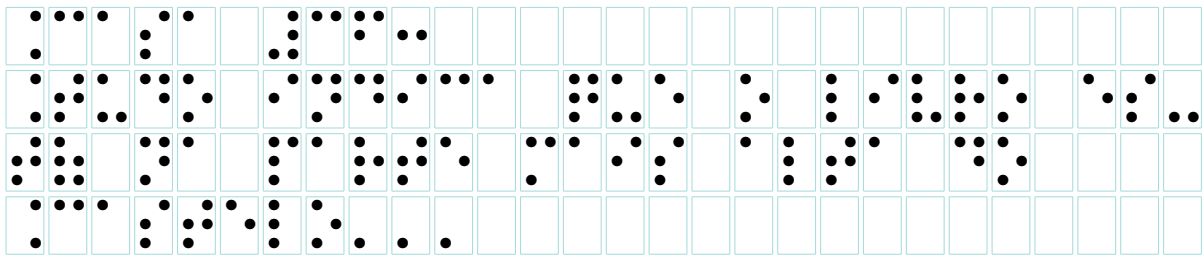
Casa 34:

O mordomo de GARGANOIDY está na cozinha e você se escondeu dele (Volte uma casa).



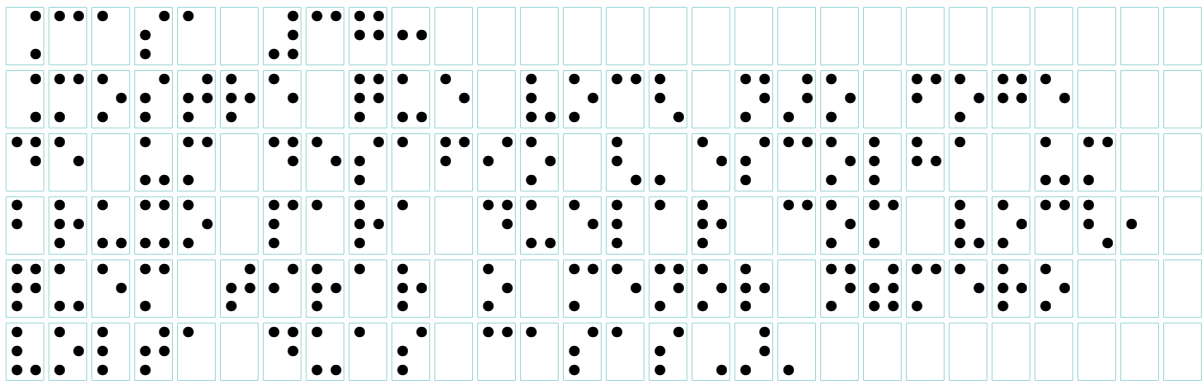
Casa 35:

O mordomo sabe tudo sobre o Castelo, tente convence ele a te dar uma dica (Gire a roleta. Se tirar 4 ou 5 ele te ajuda e você avança duas casas).



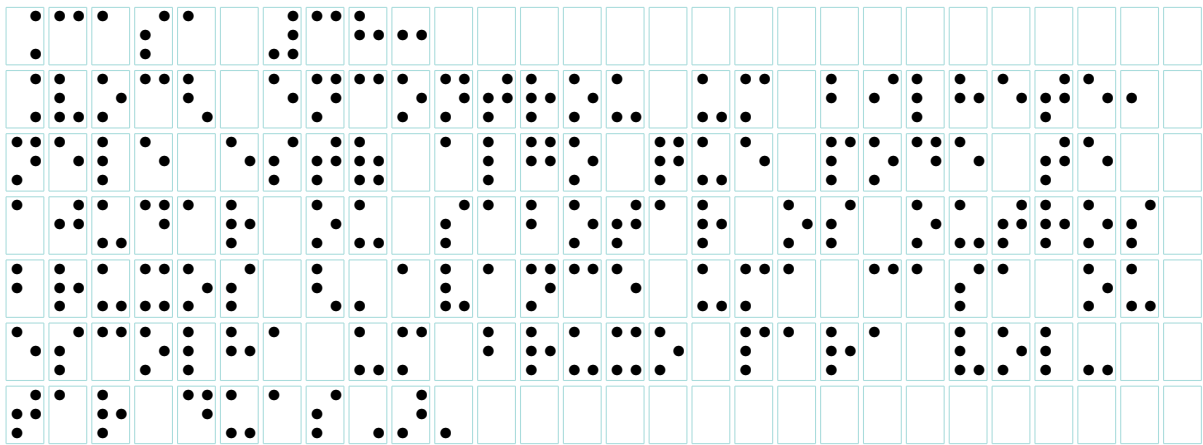
Casa 36:

Tudo indica que o livro está na parte mais alta do Castelo...



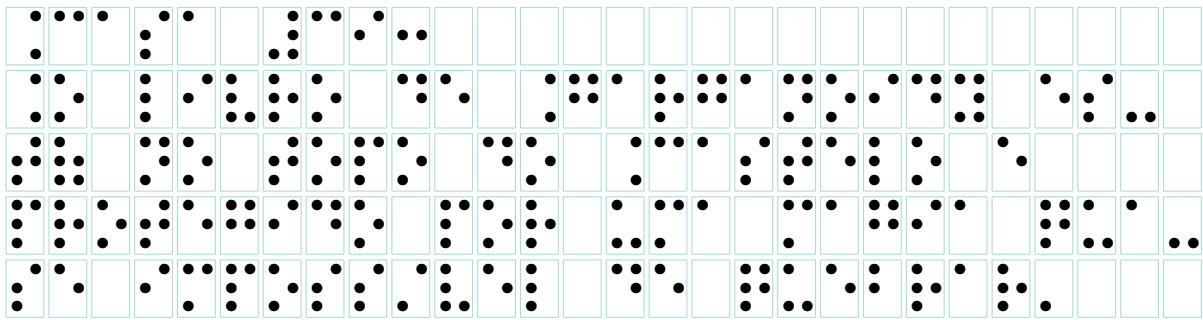
Casa 37:

Mostre que você não foge de um desafio (escolha um bruxo para duelar com você, quem tirar o menor número volta duas casas).



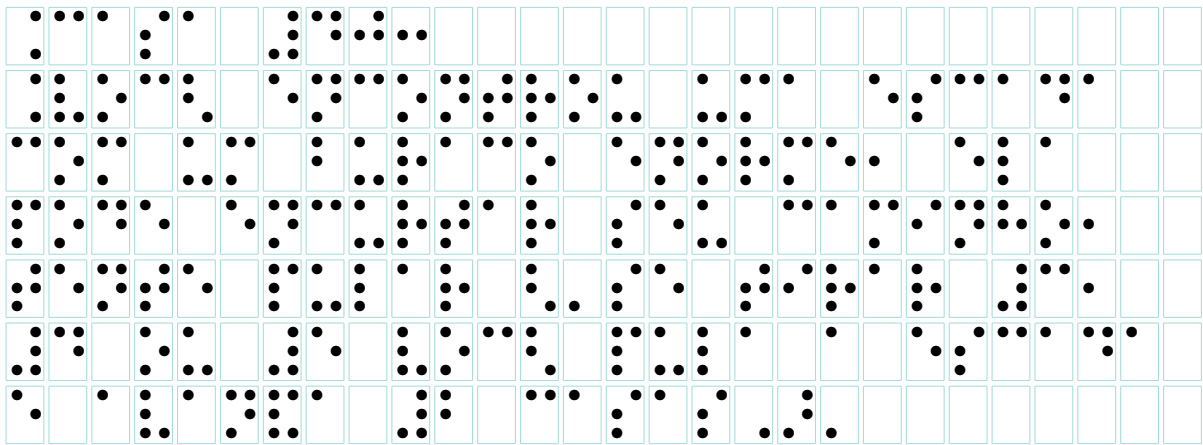
Casa 38:

Você encontrou um bilhete, nele está algo que pode te ajudar ou sabotar os outros bruxos (avance uma casa ou escolha um bruxo para voltar duas).



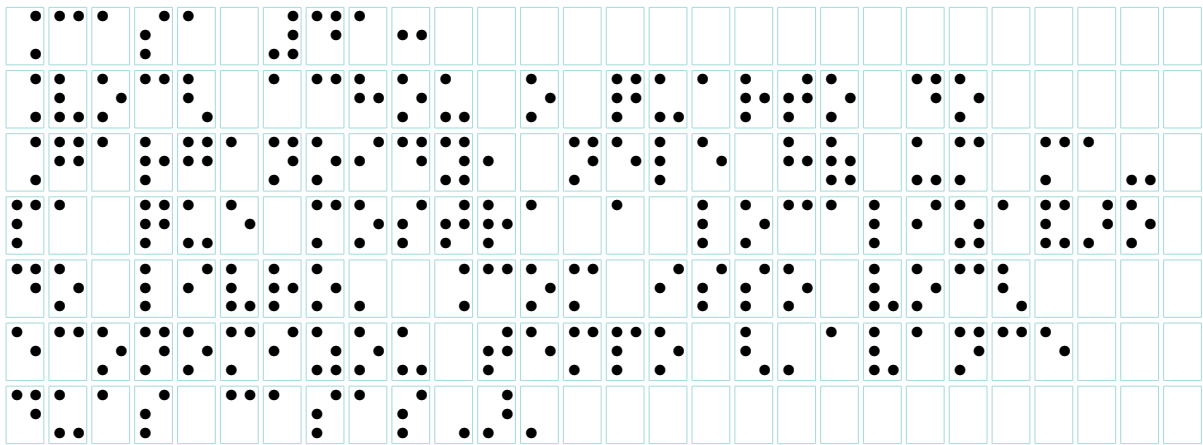
Casa 39:

O livro de GARGANOIDY está no topo do Castelo e protegido por uma magia quase impossível de quebrar.



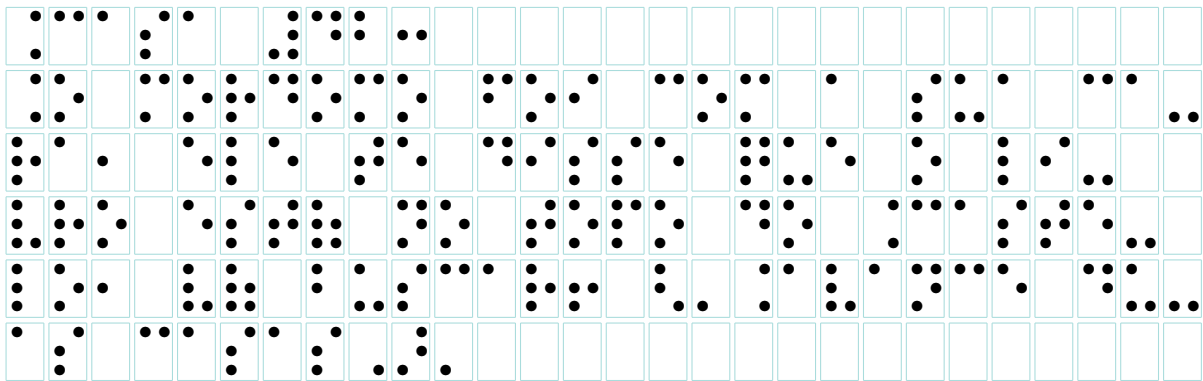
Casa 40:

Você encontrou uma escada com um buraco enorme, ela pode encurtar seu caminho, tente pular (se tirar 3, 4 ou 5 você pula a escada e avança 2 casas).



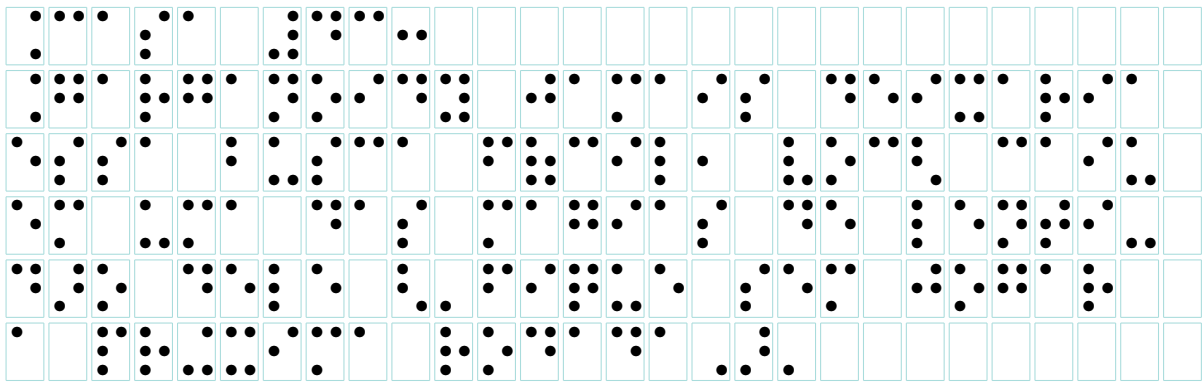
Casa 41:

Você achou o quarto do GARGANOIDY, nele há um mapa que mostra a localização do livro. Com isso você economizou tempo (avance duas casas).



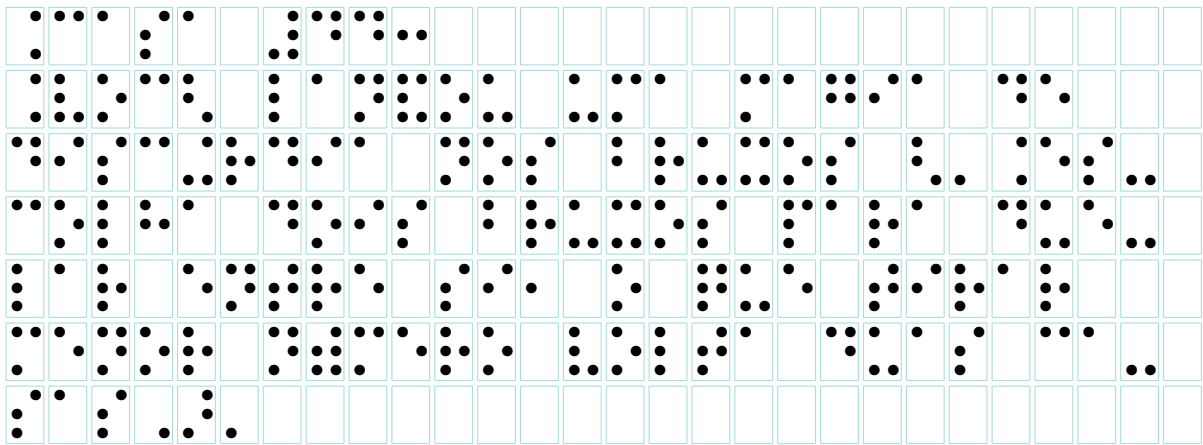
Casa 42:

O mordomo foi com a sua cara, ele te disse que o livro está no topo do Castelo, vá buscar! (Avance duas casas).



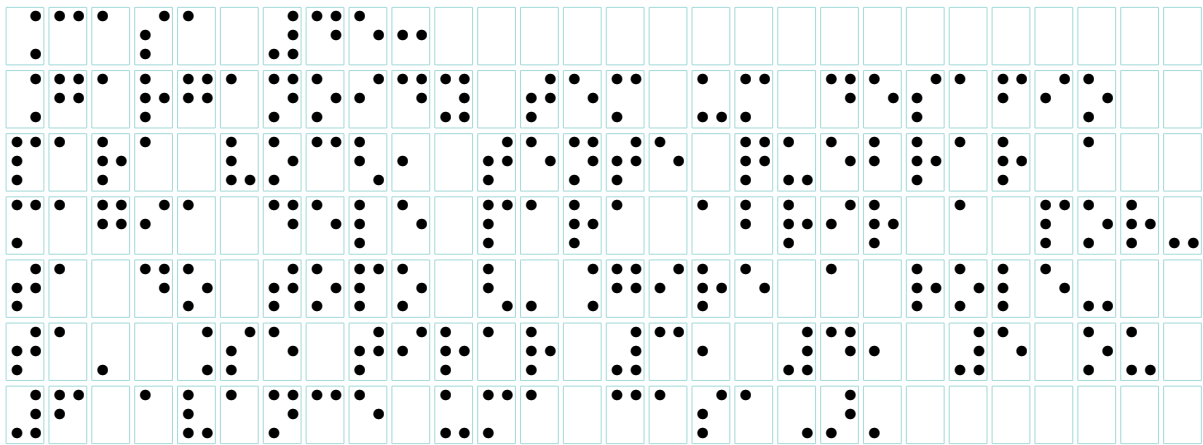
Casa 43:

GARGANOIDY jamais deixaria essa busca fácil, você caiu em uma das magias de lentidão dele (fique sem jogar a próxima rodada).



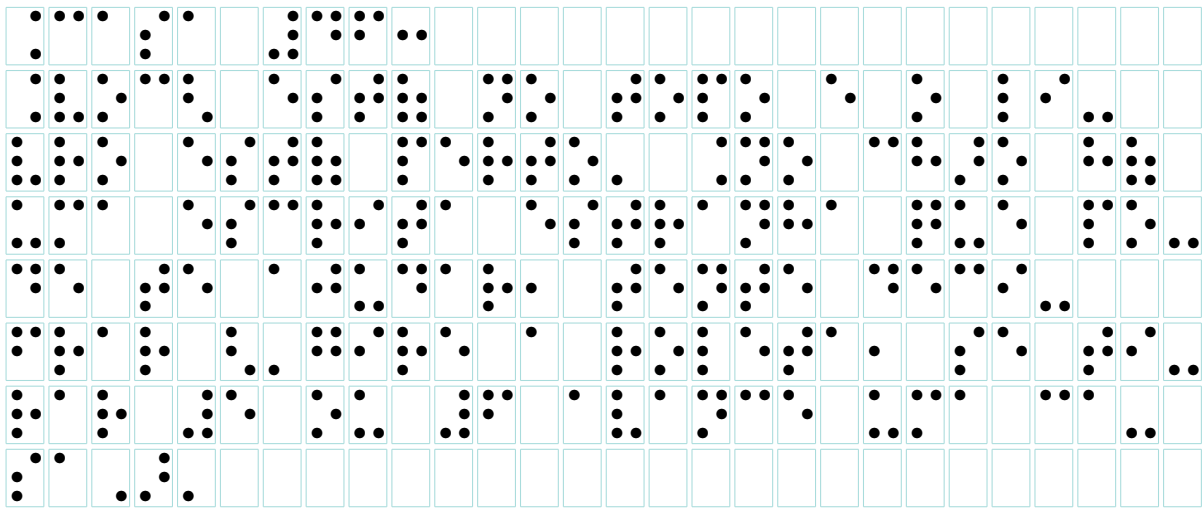
Casa 44:

Você lançou uma magia de discórdia nos bruxos (Escolha dois bruxos para duelar entre si, o que tirar menor número volta duas casas).



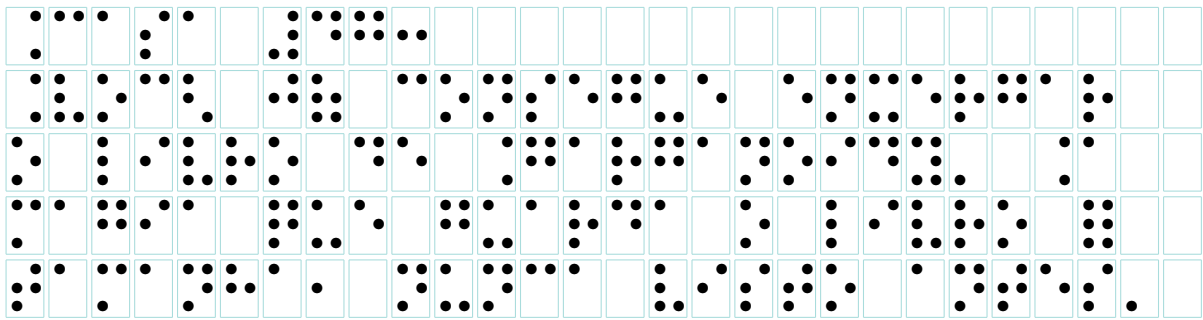
Casa 45:

GARGANOIDY tem um desafio para você, tente quebrar a magia dele para abrir a porta do topo (Gire a roleta. Se tirar 3, 4, 5 ou 6 avance uma casa).



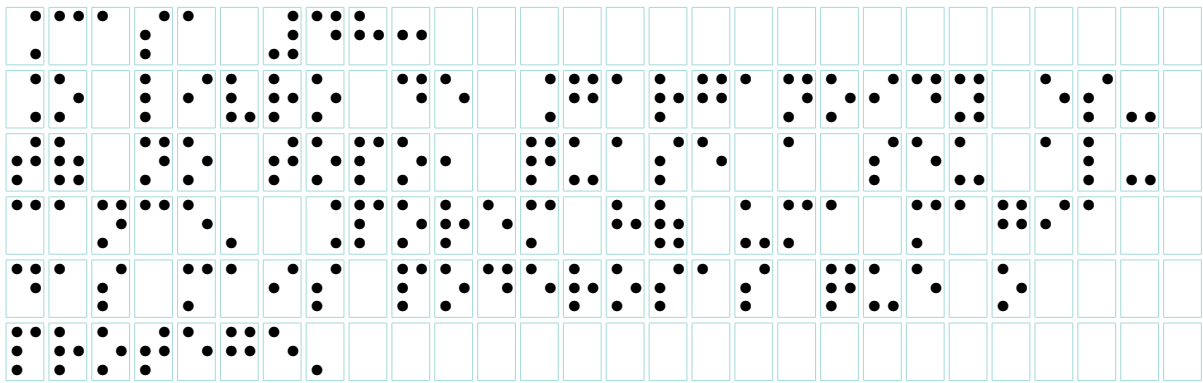
Casa 46:

Você está no topo e o livro está perto. No chão há uma escrita estranha que pode te ajudar, tente decifrar (gire a roleta, se tirar 5 ou 6 avance uma casa).



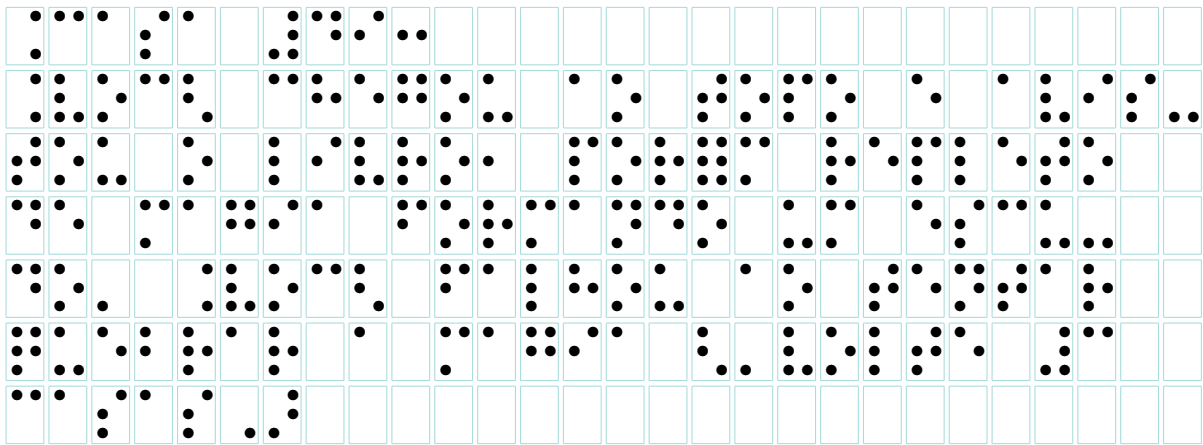
Casa 47:

Você já consegue enxergar o livro de GARGANOIDY. A magia que guarda o livro é tamanha, nunca visto antes.



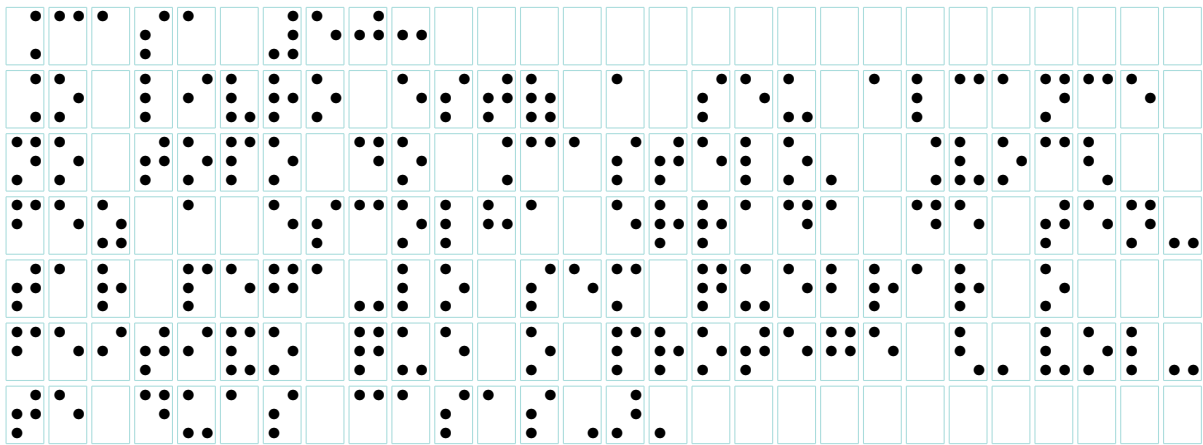
Casa 48:

O livro de GARGANOIDY está no topo, quase a seu alcance. Porém há uma magia das mais poderosas que o protege.



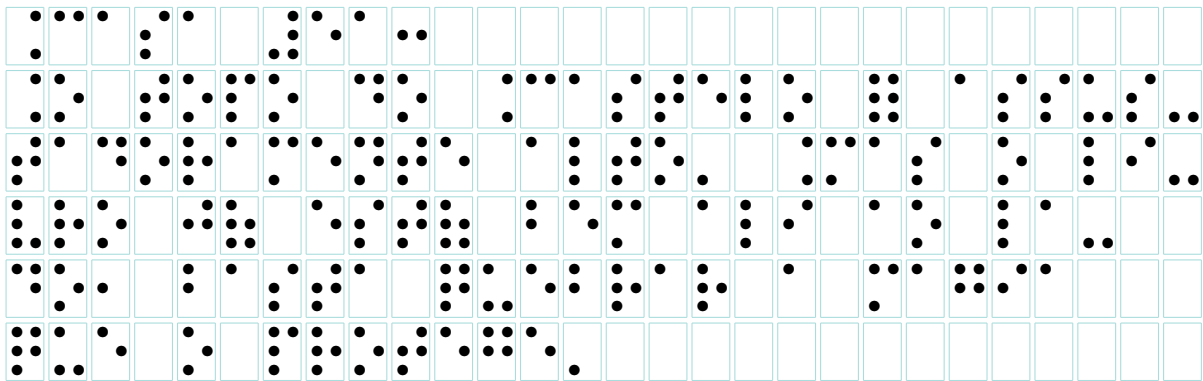
Casa 49:

Você chegou ao topo e avistou o livro, porém repleto de magia formando um escudo. Você falhou ao tentar quebrar a magia (volte 3 casas)



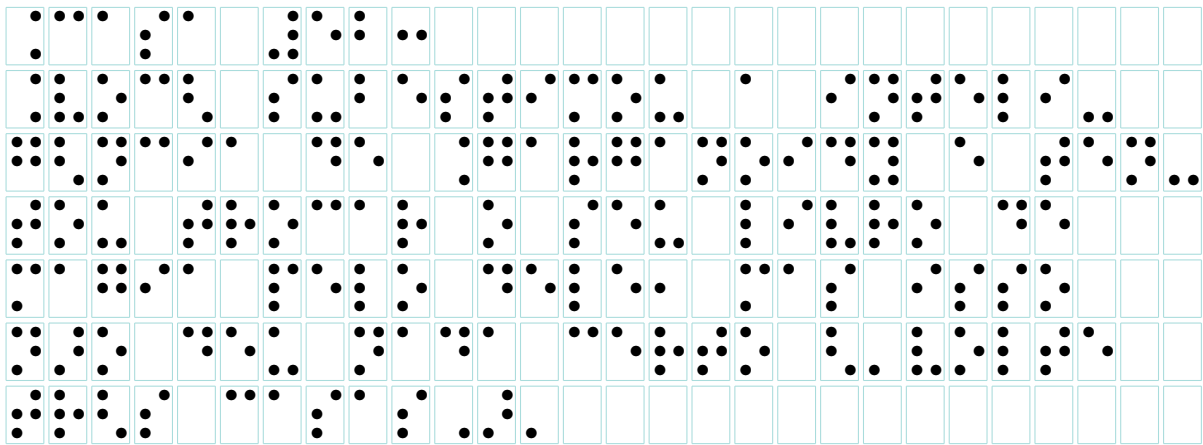
Casa 50:

O livro está a seu alcance no topo do Castelo. Você fez a escolha errada de tentar pega-lo sem quebrar o feitiço que o protege (volte duas casas).



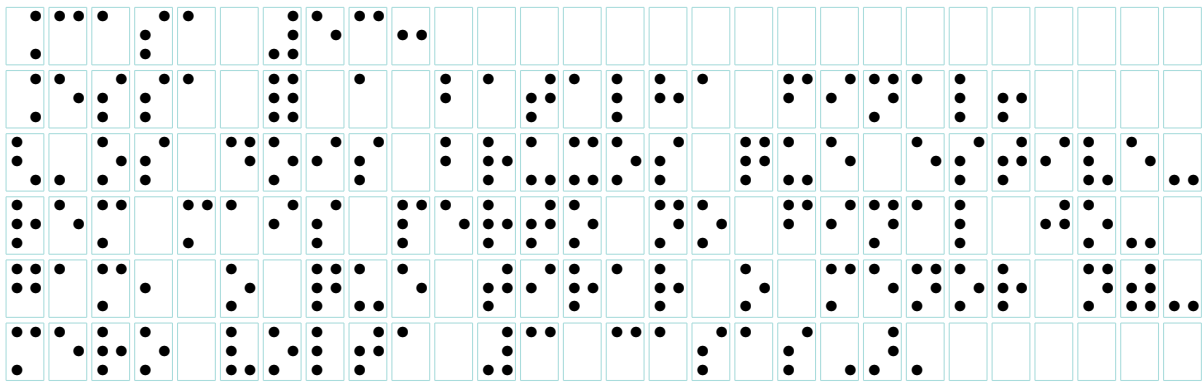
Casa 51:

O topo do Castelo é assustadoramente alto. Mas o livro já está bem ali ao lado, basta quebrar a magia que o protege.



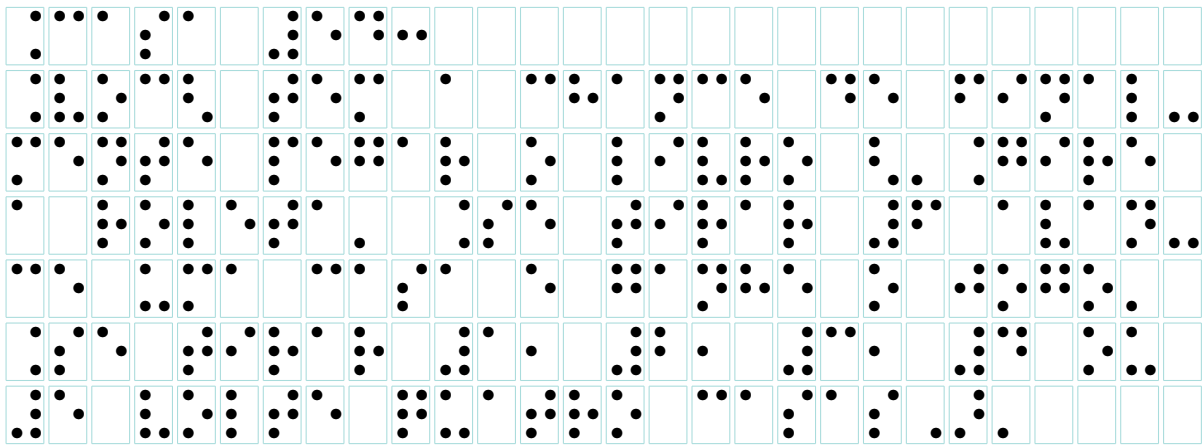
Casa 52:

Você subestimou a inteligência de GARGANOIDY e tentou trocar o seu livro de magia pelo dele, mas isso não deu nada certo (volte três casas).



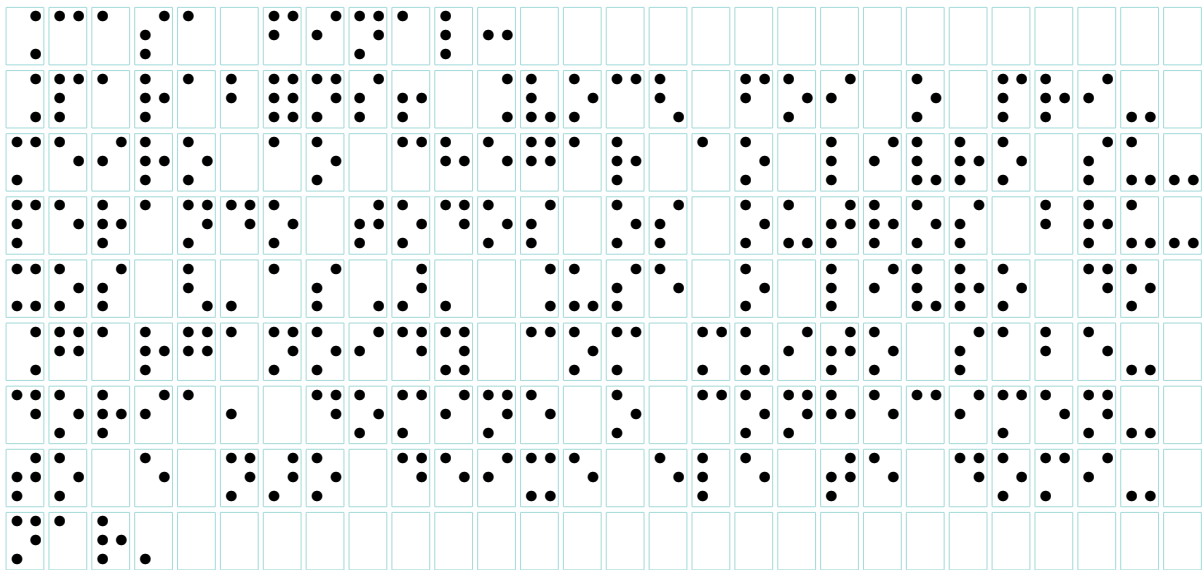
Casa 53:

Essa é a batalha final! (os dois bruxos que estiverem mais perto no final jogam, o que tirar o menor número volta 3 casas).



Casa 54:

Você tem a chance de finalmente pegar o livro (Gire a roleta. Se tirar 6 avance uma casa e ganhe o jogo. Se tirar 1, 2, 3, 4 ou 5 volte quatro casas).



Casa final!

Parabéns! Você foi o primeiro a chegar ao livro superando todos os outros bruxos (as). Use o livro do GARGANOIDY com sabedoria, domine o conhecimento e não deixe ele te dominar.