

Corrida de Cartes «KARTING»

R

EXPLICAÇÃO:

Nesta corrida podem participar 2, 3 ou 4 corredores.

Cada jogador recebe uma marca que representa o seu carro e inicia a corrida na casa n.º 1, 2, 3 ou 4.

A ocupação das pistas será feita por lançamento do dado: portanto quem tirar o número mais baixo ocupará a pista n.º 1 o segundo a pista n.º 2 e assim sucessivamente.

Para que as possibilidades sejam iguais para todos os corredores, de jogo para jogo deve ser alterada a pista de cada um.

No fim de se fazerem os 4 percursos, ou seja um percurso cada pista, será vencedor aquele corredor que mais vezes atingir a META, em primeiro lugar.

Este jogo é diferente de qualquer outro, visto que cada pista tem Prémios e Penalizações diferentes, razão por que cada corrida deve ser disputada nas 4 pistas diferentes.

MODO DE JOGAR

Correndo à vez, cada jogador lança o dado e percorre tantas casas quantas o mesmo indicar, devendo a ordem ser da direita para a esquerda.

Importante: — Depois da última curva dos percursos, ou seja a começar na linha onde se encontra a última Bomba de Gasolina, os corredores que caíam nas casas com Capacetes Amarelos e Azuis que até ali avançavam respectivamente 4 e 3 casas, poderão avançar apenas uma casa.

Para se atingir a última linha onde está indicada a META, é necessário tirar número certo com o dado: desde que qualquer corredor a ultrapasse voltará à casa onde se encontrava.

Sempre que um corredor, quando avança ou recua, cai em casa sinalizada com Prémio ou Penalização, terá de respeitar as regras do jogo, (avança, recua ou deixa de jogar).

PRÉMIOS E PENALIZAÇÕES

Capacete Amarelo — Ultrapassagem: Avança 4 casas.

Roda Preta — Furo numa roda: Deixa de jogar 2 vezes.

Capacete Branco — Ambulância: Avança 10 casas.

Capacete Amarelo com riscas vermelhas — Derrapagem: Recua 3 casas.

Chave de Bocas — Avaria Mecânica: Recua 2 casas.

Capacete Preto — Despiste: Recua 10 casas.

Bomba de Gasolina — Abastecimento: Deixa de jogar uma vez.

Capacete Azul — Perseguição: Avança 3 casas.

A todos os corredores a MAJORA deseja horas de muito prazer e alegria!



BRINQUEDOS e JOGOS — educativos, recreativos e sensoriais

MATERIAL — escolar, didáctico e para desporto

ARTIGOS PARA BRINDES

CONSTRUÇÕES — em madeira e cartolina

LIVROS PARA COLORIR — LIVROS INFANTIS

MAJORA

A GRANDE MARCA PORTUGUESA