

CORRIDA DE KARTING

Para disputar este jogo, siga as regras que abaixo descrevemos.

Cada jogador lançará o dado para escolher a pista e a ordem de saída, o que será de acordo com o maior número que sair a cada um.

Se coincidir sair o mesmo número a mais que um jogador, terá prioridade de escolher a pista e saída, o mais novo.

Durante o jogo observar-se-á o seguinte:

Círculo Azul

Ultrapassagem — Avança duas casas.

Círculo Preto

Despiste — Recua três casas.

Círculo Branco com Cruz Vermelha

Ambulância — Espera que um jogador o ultrapasse.

Círculo Vermelho

Paragem nas boxes — Retoma a corrida quando lhe sair um seis.

Círculo com Estrela Preta

Avaria nos travões — Não joga uma vez.

Círculo Amarelo

Pista com óleo — Recua três casas.

Os jogadores serão classificados pela ordem que forem atingindo a meta.

Esta partida pode ser disputada com uma ou mais voltas ao circuito, ou com tempo previamente acordado entre os jogadores.

Se ao cumprir um castigo ou benefício o seu marcador cair numa casa também de castigo ou benefício, este não influi na jogada e portanto não o cumpre.