



Corrida no Hipódromo

- A partir dos 11 anos
- De 2 a 4 jogadores
- Contém: um tabuleiro de jogo, 68 cartas de corrida, 4 cartões salta-obstáculos, 6 cartões de 20 pontos, 16 fichas de apostas, uma seta, 4 cavalos e 4 bases de plástico.

As caprichosas decisões da seta e a estratégia dos jogadores no uso das suas cartas de corrida a favor de um outro cavalo determinam o curso da prova hípica na qual se misturam os espaços de velocidade e a intermitente presença de obstáculos sobre a pista. Vence o jogador que acertou ao apostar nos cavalos vencedores.

REGRAS DO JOGO

Preparação da corrida

Cada jogador recebe 4 fichas de aposta (uma de cada cor) e um cartão salta-obstáculos. Baralham-se bem as cartas de corrida e entregam-se 10 a cada jogador, sem que os outros as vejam. As restantes colocam-se num monte junto ao tabuleiro de jogo com a face para baixo.

Soltos os 4 cavalos do seu suporte, encaixam-se nas bases de plástico. Os cavalos (que, como se verá, não são de qualquer jogador em particular mas de cada um na sua vez) colocam-se na linha de partida da pista do hipódromo.

As apostas

Antes de começar o jogo, cada jogador vê atentamente as 10 cartas que recebeu, agrupando-as por cores, e decide secretamente qual o cavalo que pensa sairá vencedor. Seguidamente, pega numa das 4 fichas de apostas (a da cor do cavalo que julga sair vencedor) e, sem que os restantes jogadores vejam, coloca-a no tabuleiro com a face para baixo, em cima do seu número de ordem no jogo: o jogador que inicia o turno de jogadas coloca-a sobre o número 1; o seguinte sobre o número 2; e assim sucessivamente. Se desejarem apostar também no segundo classificado, cada jogador coloca, também em segredo, a ficha correspondente em cima da anterior. Desta forma, a ficha que está em cima indica o segundo classificado e a que está por baixo indica o vencedor da corrida.

O jogo

Na sua vez, cada jogador faz girar a seta e deixa sobre a mesa (face para cima e formando, com as que vão deixando os companheiros, um segundo monte) uma carta — aquela que o jogador escolher — das dez que tinha na mão. De acordo com a sorte que lhe tenha saído com a seta move o cavalo indicado pela carta que largou.

Finalmente, apanha outra carta do monte das que estão com a face para baixo, de modo que volte a ficar com 10 cartas na mão, para a jogada seguinte. Quando as cartas deste monte acabarem, baralham-se bem as do monte das jogadas e colocam-se com a face para baixo no lugar do outro monte. E assim sucessivamente até que a corrida acabe.

A seta giratória

No círculo por baixo da seta estão representados: o número 2, o número 3 e o cavalo.

O **número 2** e o **número 3** significam que o cavalo correspondente **avancará o dobro** e o **triplo**, respectivamente, das casas indicadas na carta, sendo a côr da referida carta indicador do cavalo (da mesma côr) que se fará avançar.

O **cavalo** tem dois significados possíveis: 1) que o cavalo correspondente pode **avançar ou retroceder** tantas casas quantas indique a carta, sendo igualmente a côr da referida carta indicador do cavalo (da mesma côr) que se fará avançar ou retroceder; 2) que um cavalo — aquele que se deseje — situado na casa imediatamente anterior a um **obstáculo** pode saltá-lo situando-se na casa imediatamente a seguir ao obstáculo, não tirando neste caso o jogador nenhuma carta (nem tão pouco recolhendo, portanto do monte). O jogador a quem tenha correspondido o cavalo na seta só pode escolher uma destas duas possibilidades: se não houver nenhum cavalo que esteja a ponto de saltar um obstáculo, ou se os cavalos que estejam a ponto de o fazer não são os que o jogador tem interesse em favorecer fazendo-os saltar o obstáculo, o referido jogador só poderá optar pela outra possibilidade, tirando uma carta e fazendo avançar ou retroceder o cavalo da côr da carta tantas quantas esta indique.

As cartas de corrida

Como já se disse, o número de cada carta significa o número de casas que avançará (simples, duplicado ou triplicado) ou retrocederá o cavalo da côr correspondente.

Quer dizer: se a seta assinalou o número 2, o cavalo da côr da carta que se jogue avançará duas vezes o número de casas indicado na referida carta; se a seta assinalou o número 3, o cavalo da côr da carta que se jogue avançará três vezes o número de casas indicado na referida carta; e se a seta indicar o cavalo, qualquer cavalo poderá saltar o obstáculo à sua frente — sem que se jogue nenhuma carta — ou então o cavalo da côr da carta que se jogue poderá avançar ou retroceder o número de casas indicado na referida carta. Assim, por exemplo, a carta 5 de côr vermelha indica: que o cavalo vermelho avançará ou retrocederá 5 casas, se a seta tiver assinalado o cavalo: que o referido cavalo avançará 10 casas (o dobro de 5), se a seta tiver assinalado 2; e que o mesmo cavalo vermelho, avançará 15 casas (o triplo de 5), se a seta tiver assinalado 3.

Os obstáculos da pista

Quando um cavalo chegue a um obstáculo, deverá parar na casa imediatamente anterior, perdendo-se os pontos excedentes se os houver. O cavalo assim situado nesta casa poderá saltar o obstáculo se algum jogador interessado em favorecê-lo **obtem o cavalo com a seta** ou então **entrega o seu cartão salta-obstáculos, sem mover a seta** (e portanto, sem tão pouco jogar qualquer carta) na sua vez.

Um cavalo só pode retroceder até ao obstáculo imediatamente anterior, sem o saltar em caso algum, porque os cavalos não podem saltar para trás. Se ao retroceder um cavalo que já havia saltado um obstáculo tivesse excesso de pontos na carta, estes são perdidos, ficando o cavalo na casa imediata ao obstáculo.

Se um jogador, que tenha obtido o número 2 ou 3 com a seta, não pode fazer avançar os seus cavalos favoritos e há um cavalo parado diante de um obstáculo, pode jogar a carta deste cavalo, cujos pontos se perdem, e recolher outra carta do monte. Com isto, o jogador não favorece os cavalos em que não apostou e tão pouco perde a possibilidade de apanhar outra carta.

Corridas com várias voltas

Acordo prévio. As corridas podem fazer-se com uma ou várias voltas. Nas corridas com mais de uma volta ao hipódromo, cada vez que um jogador faz passar um cavalo pela linha de partida recebe automaticamente um cartão com o número 20. Este cartão indica que um cavalo, de qualquer côr, poderá **avançar 20 casas** numa jogada, na vez que o jogador deseje, **sem mover a seta** e sem jogar qualquer carta. Se nesta jogada, um cavalo chega a um obstáculo, também deve parar, perdendo-se os pontos excedentes.

Pontuação das corridas

Nas corridas de uma só volta, os apostadores no vencedor somam 10 pontos. Os apostadores no segundo classificado somam 5 pontos. Os que acertem na ordem de chegada dos dois primeiros classificados somam 20 pontos.

Nas corridas de duas ou três voltas, os apostadores no vencedor somam 20 pontos, e os apostadores no segundo somam 10 pontos. Os que acertem na ordem de chegada de ambos os cavalos somam 40 pontos.

Final do jogo e vencedor

Finaliza o jogo quando (depois de uma ou várias corridas) o primeiro jogador obtiver a quantidade de pontos pré-estabelecida: 50 pontos por exemplo.

Outra possibilidade de jogo consiste em fazer três corridas; a primeira com uma volta, a segunda com duas voltas e a terceira com três voltas; ou em ordem inversa. Em ambos os casos, ganha o jogador que obtenha maior pontuação.