

"CROSS" CICLISTA

EXPLICAÇÃO:

Neste novo jogo, criado pela MAJORA, podem participar 2 a 6 jogadores (corredores). O seu andamento é feito através de um dado, que, em vez das pintas habituais, tem as suas seis faces com círculos de cores diferentes.

O primeiro corredor indicado pela sorte a iniciar a corrida lança o dado e avança a sua marca para a primeira casa de cor igual à que saiu no dado. Exemplo: se o dado indicar a cor verde, o corredor avança até à primeira casa verde que lhe surgir no trajecto. Este é iniciado na casa azul onde se encontra o ciclista e o juiz da partida e termina na casa META, que se encontra no estádio.

As casas numeradas junto da partida servem para lá se colocarem os corredores conforme a ordem de saída indicada pelo sorteio.

Sempre que qualquer corredor caia nas casas redondas (círculos) fica sujeito às seguintes regras (penalidades e benefícios):

Círculos azuis: — Atrasos provocados pelo trânsito ou quedas — **deixa de jogar uma vez;**

Círculo verde: — Engano no trajecto — **volta para onde saiu e perde uma jogada;**

Círculos vermelhos: — Dificuldades vencidas — **avança 4 casas;**

Círculo laranja: — Passagem de nível — **só avança quando, na sua vez de jogar, tirar as cores verde ou branca;**

Círculo branco: — Perdeu-se na floresta — **só avança quando lhe saírem as cores verde ou amarela;**

Círculo amarelo: — Campo de aviação — **deixa de jogar uma vez.**

Para atingir a META (final da corrida), o corredor terá que tirar a cor verde que se encontra junto do círculo preto (META) e que é a última casa do percurso.

Assim, o primeiro corredor que conseguir chegar à META será proclamado o grande vencedor da corrida, recebendo, por isso, os parabéns de todos e uma linda taça!

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



BRINQUEDOS—JOGOS—CONSTRUÇÕES
LIVROS INFANTIS

"MAJORA"

A GRANDE MARCA PORTUGUESA