

## REGRAS DO JOGO

Aquí tens um jogo que procura representar, o mais fielmente possível, uma verdadeira corrida de automóveis.

Presta muita atenção às regras seguintes, e aproveita da melhor maneira as possibilidades que as diferentes situações deste interessante passatempo te oferecem.

### Preparação dos carros

Recorta cuidadosamente os rectângulos que te apresentamos em folha à parte e cola-os numa placa de cartão forte, de madeira ou de qualquer outro material adequado. O que é preciso é ficarem suficientemente sólidos e com altura para poderem ser movidos com relativa facilidade.

Nada impede que arranjes outros carros, por exemplo de plástico. Cuidado porém com as suas dimensões que devem ser adequadas à largura da pista.

### Arrumação dos carros

Antes e depois dos carros circularem na pista, convém colocá-los nas faixas que para o efeito existem no tabuleiro do jogo.

### Participantes (corredores)

2 a 4.

### Quantidade de carros e equipas

16, cabendo a cada participante:

- Para dois: 8 carros a cada
- Para três: 4 carros a cada, pondo-se de parte 4 viaturas (uma equipa)
- Para quatro: 4 carros a cada

A cada concorrente é sempre distribuído um conjunto de viaturas da mesma cor, isto é, 4 (quatro) carros de cilindradas diferentes. Assim:

- Corredor A: carros 11, 21, 31 e 41
- Corredor B: carros 12, 22, 32 e 42
- Corredor C: carros 13, 23, 33 e 43
- Corredor D: carros 14, 24, 34 e 44

### Sorteio

Por qualquer meio expedito (dado, por exemplo), realiza-se previamente o sorteio dos carros que participam na corrida.

### Local de partida

Como facilmente se deduz, a partida é dada na casa n.º 1.

### Meta

Situa-se, como de certo já foi compreendido, no quadriculado que representa a «grelha».

### Quantidade de voltas à pista em cada corrida

Aconselham-se três a quatro voltas. No entanto, por acordo entre os corredores, este número pode ser alterado.

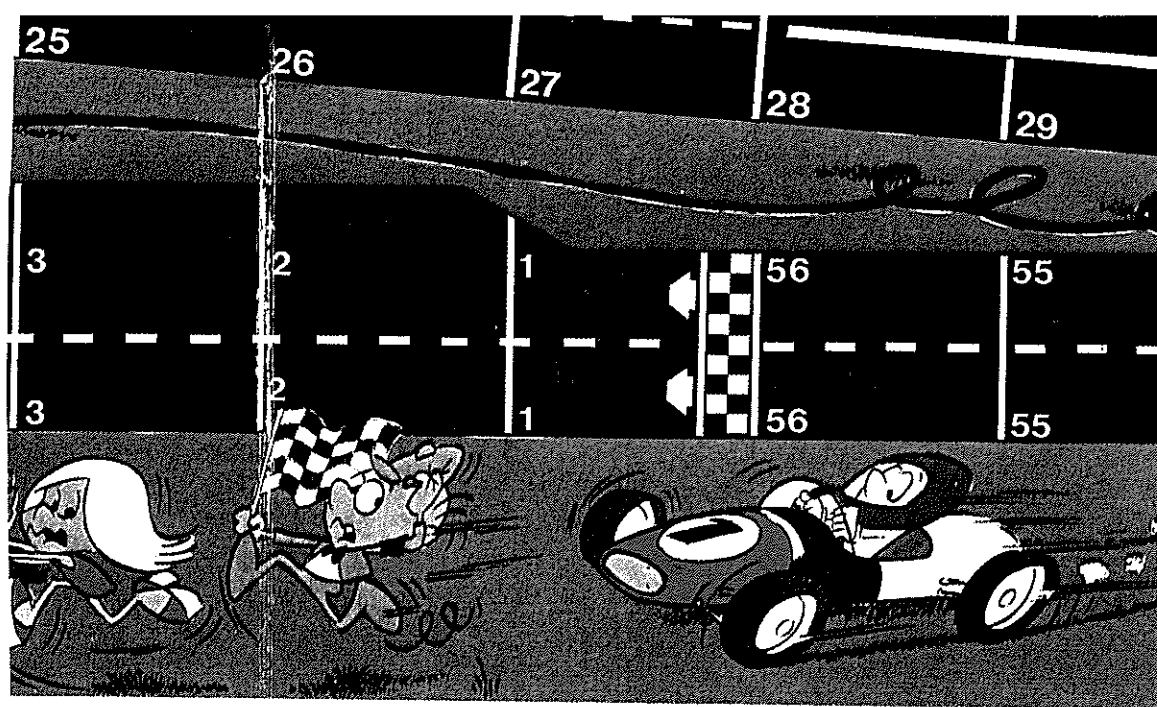
### Registo das voltas

Para evitar confusões, convém registar o número de voltas dadas por cada carro (à sua passagem na «grelha» — junto da casa n.º 1); o que pode ser facilmente feito num simples pedaço de papel.

### Ordem de movimentação dos carros

O sorteio anterior determina simultaneamente a ordem de partida dos corredores, visto que os carros se movimentam assim:

- Em primeiro lugar, os carros amarelos
- Em segundo lugar, os verdes
- Em terceiro lugar, os azuis
- Em quarto lugar, os encarnados



#### Quantos carros se movimentam de cada vez

De cada vez que o dado é lançado, o corredor a quem o mesmo pertence deve movimentar os quatro carros que constituem a sua equipa.

E deve fazê-lo pela ordem das cilindradas. Por exemplo, o corredor C (que joga com a equipa azul) movimenta os carros pela seguinte ordem: 13 — 33 — 43.

Actuar o mais rapidamente possível, pois convém não esquecer de que estamos a participar numa corrida de automóveis e não de caracóis.

#### Quantas casas se avança

Lançado o dado, somam-se os pontos que ele marcar ao primeiro algarismo que possui o carro a movimentar, avançando-se as casas correspondentes ao resultado obtido. Exemplo: o carro 34 avançará 9 casas se o dado marcar 6 pontos ( $3 + 6 = 9$ ).

#### Classificações

Por cada cilindrada, isto é, para cada tipo de carro, há classificações distintas:

- Vencedor — 0 pontos
- Segundo classificado — 1 ponto
- Terceiro classificado — 2 pontos
- Quarto classificado — 3 pontos

O vencedor absoluto será, naturalmente, quem obtiver menor número de pontos.

#### Ultrapassagens

Saber ultrapassar é uma verdadeira arte em qualquer corrida de automóveis.

Pode ultrapassar-se pela direita ou pela esquerda. Sucede porém que só é possível realizar ultrapassagens onde a pista se apresentar com traço interrompido e esteja livre de carros (é evidente que eles não podem passar uns por cima dos outros). Havendo traços contínuos (normalmente nas curvas) é rigorosamente proibido ultrapassar. Neste caso, só existe uma solução correcta: travar para evitar um acidente (o que, no nosso jogo, quer dizer ficar atrás do carro que circula à frente).

#### Variantes

Se os corredores assim o preferirem, podem realizar-se corridas em que não entrem os carros de todas as cilindradas. Será uma boa preparação, um bom treino para as corridas com a equipa completa. Desta maneira, há porém que atender a um aspecto fundamental: nessas corridas, as forças (as cilindradas) devem compreensivelmente equiparar-se. E o teu espírito inventivo permitirá de certo encontrar outras modalidades de jogo.