

"Rallye" das Donas Elvira

EXPLICAÇÃO:

Este interessantíssimo jogo — mais uma feliz criação da MAJORA — compõe-se de duas partes: — **GRANDE PERCURSO** e **PROVA DE PERÍCIA**. Podem entrar no "rallye" 2 a 6 jogadores.

PRIMEIRA PARTE (GRANDE PERCURSO)

Sorteada a ordem de partida, o primeiro corredor a partir coloca a sua marca (D. Elvira) na casa **P** e lança o dado, avançando tantas casas quantas o dado indicar. Mas, cuidado, é preciso não cair nas casas com um círculo vermelho, pois, a quem isso acontecer, perderá uma jogada... Entretanto, a quem cair nas casas com círculos pretos será dada recompensa de avançar mais 5 casas. Que sorte!

O primeiro corredor que conseguir chegar à casa **C** marca 6 pontos; o segundo, 5; o terceiro, 4; etc.

SEGUNDA PARTE (PROVA DE PERÍCIA)

Esta fase do "rallye" é percorrida individualmente, isto é, cada corredor efectua sozinho os três percursos. A ordem de partida é a mesma. Assim, o corredor que iniciou o rallye coloca a sua D. Elvira na 1.^a casa branca (onde principia a seta) e faz os lançamentos necessários, com o dado até chegar à última casa branca. O corredor que fizer esse pequeno percurso em menor número de jogadas marca 6 pontos; o segundo, (ou segundos), 5; o terceiro (ou terceiros), 4; etc.

Os dois últimos percursos (provas de arranque e marcha-atrás), efectuados nas casas amarelas e pretas, seguem o sistema do percurso (prova) anterior, estabelecendo-se, assim, uma contagem para cada prova. Note-se no entanto que nestas duas últimas provas se torna necessário atingir com números certos a última casa (amarela) do primeiro percurso e a última casa (preta) do segundo e último percurso.

Mas, cuidado, não vale fazer batota!

Concluídas as 4 provas de todos os corredores, somam-se os pontos conseguidos por cada um e aquele que maior número tiver será proclamado o grande **VENCEDOR**, recebendo os troféus em disputa e os cumprimentos de todos os presentes. Da MAJORA recebe muitos parabéns!

No caso, possível, de haver empates, devem (os empatados) repetir as duas últimas provas, apurando-se, assim, o feliz vencedor.

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



DISPONIBILIZADO POR
**MISTERIO
JUVENIL**
www.misteriojuvenil.com

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