

Director da corrida

Ao director da corrida compete, além de decidir sobre os conflitos e reclamações que possam surgir, preencher as folhas de controlo com as penalizações nos controlos horários e os tempos averbados aos troços cronometrados, a fim de apurar a classificação nas etapas, bem como a classificação final.

Exemplo de folha de controlo:

1.ª etapa

Concorrentes

	n.º 1	n.º 2	n.º 3	n.º 4
1º CH	0	0	0	0
1ª PC	5	4	6	5
2º CH	0	0	1	0
2ª PC	4	5	6	5
3º CH	0	2	0	0
3ª PC	27	25	30	31
4º CH	0	0	1	3
4ª PC	15	14	16	17
CHch	0	0	1	2

Total 51 50 61 63
Class. 2º 1º 3º 4º

Cartas de acontecimento

No início do jogo baralham-se as cartas de acontecimento, pousando o monte no tabuleiro com o verso para cima. Quando um concorrente atingir ou ultrapassar uma casa azul, deverá tirar a carta de acontecimento que estiver por cima do baralho. Após cumprir o que nela estiver estipulado, colocá-la-á por baixo do monte.

Mapa das fichas de movimento a distribuir a cada concorrente, em cada etapa

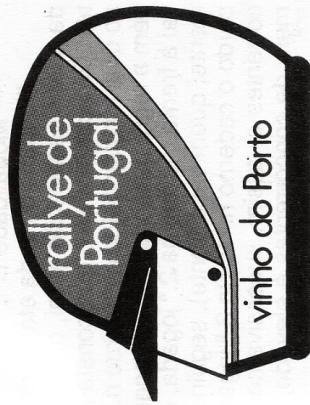
Ficha com o número:	1.ª etapa	2.ª etapa	3.ª etapa	4.ª etapa
6	3	1	5	1
5	6	3	7	1
4	10	5	10	2
3	10	5	10	2
2	10	5	10	2
1	6	3	7	2



- ☐ Dos 8 aos 88 anos
- ☐ De 2 a 6 jogadores
- ☐ Contém : 1 tabuleiro, 6 marcas, 36 cartas, 350 fichas, 6 cadernos de itinerários e 1 contador de jogadas.

DISPONIBILIZADO POR
MISTERIO JUVENIL
www.misteriojuvenil.com

RALLYE DE PORTUGAL



Jogo de raciocínio e sorte em que se simula um rallye automóvel por etapas.

Material de jogo

- 1 tabuleiro representando o percurso do rallye sobre o mapa de Portugal
- 6 marcas representando outros tantos carros concorrentes
- 36 cartas de acontecimento
- 350 fichas de movimento
- 6 cadernos de itinerários
- 1 contador de jogadas

Número de jogadores

De 2 a 6 jogadores. Um deles assumirá o papel de director da corrida ou, de preferência, alguém que não participe.

Objectivo do jogo

Atingir o fim da prova, dividida por 4 etapas com o menor tempo possível. Para cada concorrente o tempo obtém-se somando os tempos de penalização nos controlos horários e os tempos verificados nos troços cronometrados. É vencedor o concorrente que obtiver o menor tempo.

Modalidades do jogo

O rallye pode jogar-se em duas modalidades. Em ambas as modalidades, a ordem de partida é sorteada. Para as restantes etapas, a ordem de partida é a da classificação geral.

— Modalidade A

A partida, em cada etapa, é dada ao mesmo tempo para todos os concorrentes, isto é, todos partem na 1.ª jogada (registada no contador) de acordo com a ordem sorteada ou da classificação geral. Apenas é utilizado o caderno de itinerários n.º 1 para todos os concorrentes. Após a 1.ª jogada, a ordem de jogar é ditada pela posição das marcas. Joga primeiro o que vai à frente e assim sucessivamente. Aconselha-se esta modalidade quando o número de concorrentes é pequeno: 2 ou 3, 4 no máximo.

— Modalidade B

No início de cada etapa, de acordo com a ordem de partida, sorteada ou ditada pela classificação geral, distribuem-se os cadernos de itinerários aos concorrentes. De acordo com o que consta nesses cadernos, o primeiro concorrente a partir e ao qual foi distribuído o caderno n.º 1, inicia a sua prova na 1.ª jogada. Aplica-se também a regra da modalidade A, segundo a qual, após a 1.ª jogada, joga primeiro quem vai à frente. Assim, na 2.ª jogada, o primeiro concorrente volta a jogar (é ele, naturalmente, quem vai à frente), seguindo-se-lhe o segundo concorrente ao qual foi distribuído o caderno n.º 2. Na 3.ª jogada, jogarão o primeiro, o segundo e o terceiro concorrentes e, assim, sucessivamente. Aconselha-se esta modalidade quando o número de concorrentes é elevado, isto é, 5 ou 6 ou até mesmo 4.

Cadernos de itinerários

Há 6 cadernos de itinerários, numerados de 1 a 6, e que apenas diferem entre si quanto ao número da jogada em que os concorrentes devem atingir os controlos horários ou ser cronometrados no fim das provas classificativas (troços cronometrados).

Os cadernos de itinerários indicam o número de casas a percorrer entre os controlos, o número de jogadas em que essas distâncias devem ser percorridas e o número da jogada em que os controlos devem ser atingidos.

Para maior facilidade, o número de casas a percorrer entre as casas de controlo (as casas vermelhas) é também indicado no tabuleiro junto às casas vermelhas, significando cada um desses números o número de casas a percorrer desde a casa vermelha anterior até essa casa.

Movimento das marcas-automóveis

No início de cada etapa, é distribuído a cada concorrente um determinado número de fichas de movimento, com números de 1 a 6. Para jogar, cada concorrente utiliza uma ficha e faz deslocar a sua marca tantas casas quanto o número indicado na ficha.

A pista tem troços mais largos (largura de duas casas) e troços mais estreitos (largura de uma casa) e cada casa só pode ser ocupada por uma marca-automóvel. As marcas podem deslocar-se para a frente ou em diagonal, em linha recta ou sinuosa, mas apenas através de casas livres. Em consequência, só são permitidas ultrapassagens se houver percurso livre e, portanto, sempre que o percurso tiver apenas uma casa de largura, como acontece nos troços cronometrados, não é possível fazer ultrapassagens.

Duas marcas a par, numa estrada larga, também impedem as ultrapassagens. Sempre que for impossível a ultrapassagem, o concorrente deverá deslocar a sua marca até uma casa imediatamente anterior, ainda que a ficha de movimento utilizada autorizasse um deslocamento maior.

Controlos horários

As casas vermelhas, imediatamente antecedidas e seguidas de casas cor de rosa são as casas dos controlos horários. Na jogada referida no caderno de itinerários de cada concorrente, a marca respectiva deve imobilizar-se na casa vermelha correspondente. Se tal não for possível, mas se puder ser atingida uma das duas casas cor de rosa, o concorrente não é ainda penalizado. Se a casa cor de rosa seguinte à casa vermelha de controlo for ultrapassada, o concorrente é penalizado em 2 minutos por cada casa percorrida em avanço. Se a casa cor de rosa que antecede a casa vermelha de controlo não for alcançada, o concorrente é penalizado em 1 minuto por cada casa de atraso.

Desde que a casa cor de rosa que antecede a casa vermelha de controlo tenha sido atingida ou ultrapassada, para efectuar a jogada seguinte, o concorrente deve partir da casa vermelha de controlo. Contudo, se na jogada de controlo, não tiver conseguido atingir sequer a casa cor de rosa que antecede a casa vermelha de controlo, na jogada seguinte partirá da casa que tiver atingido.

Provas classificativas (troços cronometrados)

As provas classificativas estão assinaladas no mapa-tabuleiro e disputam-se entre um controlo horário e a casa vermelha correspondente ao fim do troço cronometrado, junto da qual está indicado o número de casas a percorrer durante a prova classificativa.

O caderno de itinerários indica o número base de jogadas em que os concorrentes deverão percorrer o troço, bem como o número de jogadas em que a casa final do troço deve ser atingida. Contudo, como nas provas classificativas o que interessa é a velocidade pura e não a regularidade, os concorrentes têm todo o interesse em percorrer o troço o mais rapidamente possível. Assim, a um concorrente que na jogada indicada no caderno de itinerários atinja a casa final do troço, será averbado o tempo base: tantos minutos quantas as casas da prova classificativa (número indicado junto da casa vermelha final). Se na jogada indicada no caderno, o concorrente tiver ultrapassado a casa final, ao tempo base será deduzido um número de minutos igual ao número de casas em avanço, enquanto que se não tiver conseguido atingir a casa final, ao tempo base será somado um número de minutos igual ao número de casas em atraso.

DISPONIBILIZADO POR

**MISTERIO
JUVENIL**

www.misteriojuvenil.com