P

A partir dos 6 anos.

De 2 a 5 jogadores.

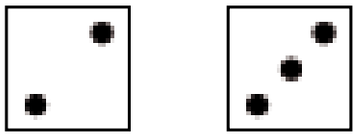
Conteúdo: 45 cartas, 11 “peões/automóveis”, 2 dados.

Objetivo do jogo: ser o primeiro a vencer as 3 etapas do rali, ou seja, obter 3 “peões/automóveis”.

Regras do jogo: cada jogador recebe 6 cartas.
As restantes cartas constituem o baralho. Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. O jogador mais novo começa o jogo e lança os dados. A soma obtida pela soma dos dois dados indica o número de quilómetros a percorrer (por exemplo 3 + 6 = 9 quilómetros).

Os algarismos em cima das cartas representam o número de quilómetros. O jogador que lançou os dados deve adicionare/ou subtrair os quilómetros das suas cartas para obter o resultado pretendido. Pode apresentar 1, 2 ou 3 cartas no máximo.

Exemplo: O jogador lançou os dados.



Para obter 5 (ou seja, 2 + 3),
pode apresentar as seguintes cartas 3 + 2;

Pode, igualmente,
utilizar a combinação de 3 cartas: 3 + 3 – 1:

Ao mostrar as suas cartas, o jogador deve anunciar o cálculo que lhe permitiu obter o resultado correto. Depois, o jogador seguinte revela o seu próprio cálculo e assim sucessivamente para todos os jogadores.
Se a combinação estiver correta, as cartas são retiradas do jogo.
No final desta jogada, um outro jogador lança os dados e anuncia o novo número de quilómetros a percorrer... e assim sucessivamente até que um dos jogadores não tenha mais cartas na mão. Esse jogador ganha, nessa altura, uma etapa do rali e obtém um "peão/automóvel".
Uma nova mão começa e são distribuídas 6 novas cartas a cada jogador.
Se um jogador não puder jogar, retira uma carta do baralho e passa a vez.

O primeiro jogador que obtiver 3 peões/automóveis,
vence a partida,

Nota: Os mais crescidos podem utilizar as 4 operações :
adição, subtração, multiplicação e divisão.