

# Campeonato de BICICROSS

## Componentes:

- 4 bicicletas ("bikes").
- 1 baralho com 36 cartas.
- 2 dados.
- 1 tabuleiro.
- 10 obstáculos.

## Objetivo

O vencedor será o primeiro jogador a fazer sua "bike" cruzar completamente a linha de chegada.

## Preparação:

- 1 — Prenda os obstáculos no tabuleiro (veja a figura 1).
- 2 — Observe que cada obstáculo possui seu próprio local para ser instalado.
- 3 — O conjunto dos obstáculos, depois de instalados, deve se apresentar como mostra a figura 2.

fig.1

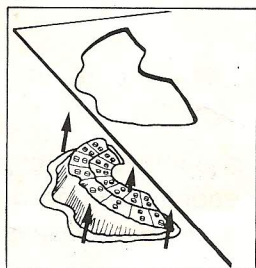
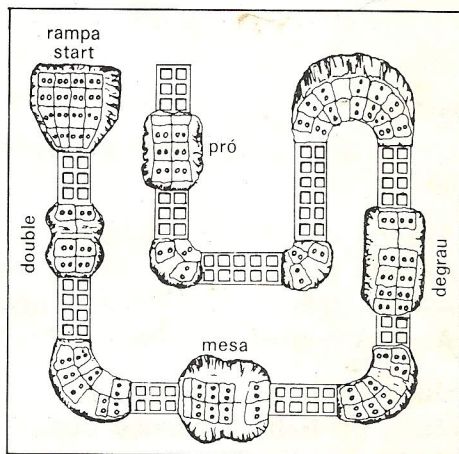


fig.2



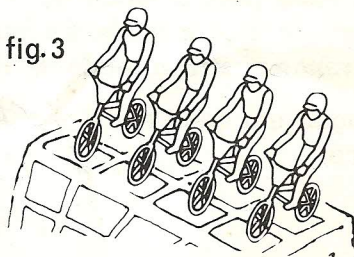
- 4 — Embaralhe as cartas.

- 5 — Distribua quatro cartas, de face para baixo, para cada jogador. As cartas restantes serão colocadas numa pilha, com a face para baixo.

Essa será a pilha de compras.

- 6 — Cada jogador joga os dois dados para escolher a "bike" e a posição na rampa do "start" (veja a figura três). Aquele que obtiver o maior resultado escolherá primeiro; em seguida os outros escolhem por ordem, seguindo o sentido horário.

fig.3



## O jogo:

- 1 — Cada jogador segura suas cartas de modo que os outros não as vejam.
- 2 — O primeiro a jogar escolhe uma de suas cartas e descarta com a face para cima, dando início ao monte de descartes. Em seguida move sua "bike" o número de casas indicada na carta descartada e, para terminar sua jogada, compra uma nova carta da pilha de compras.
- 3 — Encerrada a jogada do primeiro jogador é a vez do próximo à esquerda e assim sucessivamente. O jogo prossegue desta forma até que um dos jogadores cruze a linha de chegada.

## As "bikes":

Cada "bike" sempre ocupa **dois espaços** da pista (uma roda em cada um), exceto quando ela se encontra num espaço de salto (veja as figuras 4 e 5). Quando uma "bike" se move para frente, ela anda com uma roda em cada espaço (veja a figura 6).

As "bikes" também podem andar lateralmente, mudando de linha na pista (veja figura 7).

Observe que, nos obstáculos, a roda traseira fica colocada entre dois pinos.

fig.4



fig.5



fig.6



fig.7



## O baralho:

As cartas dão opções para a movimentação das "bikes" na pista, da seguinte forma:

- **Avance um**
- **Avance dois**
- **Avance três**
- **Avance quatro**

A "bike" se move para frente o número de espaços indicado (veja a figura 6), mas apenas se não houver "bikes" adversárias atrapalhando o caminho, isto é, na mesma linha.

- **Mude de linha e avance um.**
- **Mude de linha e avance dois.**
- **Mude de linha e avance três.**
- **Mude de linha e avance quatro.**
- **Avance um e mude de linha.**
- **Avance dois e mude de linha.**
- **Avance três e mude de linha.**
- **Avance quatro e mude de linha.**

A "bike" se move como nas figuras 6 e 7 mas apenas se não houver "bikes" adversárias atrapalhando.

- **Jogue um dado e avance**

A "bike" avança o n.º de espaços indicados no dado e **não** muda de linha. Se o lance conduzir a "bike" a um espaço ocupado por outra "bike", perde-se a jogada.

— **Ultrapasse um adversário na mesma linha.**

— **Ultrapasse um adversário na outra linha**

— **Queda! Ponha o adversário fora da pista**

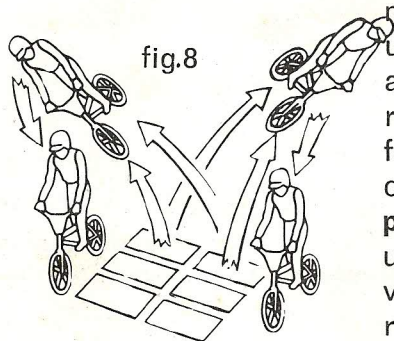


fig.8

A "bike" avança até pular a primeira "bike" adversária que se encontrar na mesma linha, mas apenas se os **dois** espaços seguintes à "bike" adversária estiverem desimpedidos.

A "bike" avança até alcançar **um** espaço à frente da primeira "bike" adversária que estiver na outra linha, mas somente se a linha de quem ultrapassa estiver desimpedida.

O jogador que descartar esta carta deve, em vez de mover sua própria "bike", colocar a de um adversário fora da pista. Se o adversário estava numa parte plana da pista, sua "bike" é posta em um dos dois lados do espaço que ela ocupava antes da queda (Veja a figura 8). Se o adversário estava num obstáculo ele é colocado para fora da pista, imediatamente antes do respectivo obstáculo (veja figura 9). A "bike" acidentada **perde uma jogada** e volta a pista por qualquer uma das linhas, desde que os espaços estejam vagos. Do contrário perde-se outra jogada. Para voltar à pista, o jogador pode jogar normalmente, descartando uma carta como é usual (veja figura 10).

fig.9

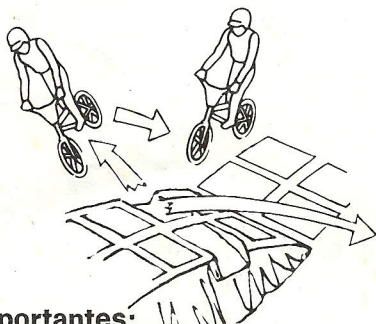
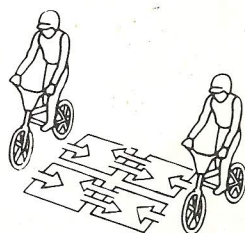


fig.10



### **Observações Importantes:**

1 — Se nenhuma carta puder ser descartada sem causar uma colisão com outra "bike", então considera-se perdida a jogada.

2 — Se uma "bike" for posta fora da pista ainda na rampa do "start", ela deve ser colocada em qualquer espaço inicial da rampa que estiver vago.

### **Saltos:**

O jogador cuja "bike" cair numa **casa de salto** (marcada com "S") não deverá descartar uma carta na próxima jogada. Em vez disso, ele jogará **dois dados** e avançará sua "bike" o total neles obtido.

Neste caso, lembre-se que a "bike" ocupa apenas o espaço da roda traseira, e portanto, deve-se começar a contar a partir do primeiro espaço à frente. Na jogada de salto uma "bike" pode pular outras que estiverem em sua frente.

Todavia se a jogada de salto conduzir a uma casa já ocupada, o jogador deve esquecer os dados e, em vez disso, descartar normalmente. Se, mesmo assim não for possível nenhum descarte, o jogador deverá lançar novamente os dados na próxima vez de jogar.

### Casas de Quedas:

Se a roda traseira de sua "bike" cair numa casa de queda de um dos obstáculos, ela não parará equilibrada. Neste caso deve-se por a "bike" fora da pista, nos espaços imediatamente anteriores ao início do obstáculo. Ela volta à corrida do mesmo modo já explicado.

### Curvas:

Se um jogador desejar mudar de linha numa curva e as casas não estiverem alinhadas, a "bike" muda de linha dirigindo-se à casa que estiver em diagonal à frente (veja figura 11).

fig.11



### "Pró"

Este obstáculo tem uma característica especial no jogo: todas as "bikes" devem parar em pelo menos uma casa dele antes de prosseguir. Se alguma "bike" ultrapassá-lo de uma vez, deve-se fazer o mesmo que se faria se houvesse sido descartada uma carta "Queda".

### Vencedor:

O vencedor é aquele cuja "bike" ultrapassar completamente a linha de chegada em primeiro lugar (veja figura 12).

fig.12



### Algumas dicas:

- 1 — As cartas "Quedas" são mais eficientes quando o adversário estiver num obstáculo ou muito na frente dos demais.
- 2 — As cartas de ultrapassagem são mais eficientes quando a "bike" que será ultrapassada estiver à frente.
- 3 — As cartas de mudança de linha podem ser usadas para bloquear o caminho dos adversários.
- 4 — Costuma ser uma boa tática descartar cartas que lhe conduzem aos espaços de salto, especialmente no final da corrida.
- 5 — Numa curva, poupam-se espaços andando pela linha interna.

Bom Divertimento!



**GROW JOGOS E BRINQUEDOS S.A.**  
Av. Moinho Fabrini, 1101/1131  
09700 - S. Bernardo do Campo - SP  
Tel.: 448-7422 (PABX)