

Superação

REGRAS



Número de participantes: 2 a 4.

Idade: a partir de 6 anos.

COMPONENTES

- 1 tabuleiro plástico,
- 1 “timer” com portas giratórias,
- 1 tabela para marcação de pontos,
- 24 bolinhas (mais 4 de reserva).

OBJETIVO DO JOGO

Conquistar o maior número de pontos possível, atravessando as pistas de obstáculos antes que o tempo termine.

PREPARAÇÃO DO JOGO

- 1 Posicione o tabuleiro sobre uma superfície plana.
- 2 Coloque a trava do “timer” na posição “desliga” e gire o botão central no sentido horário até a posição “largada”.

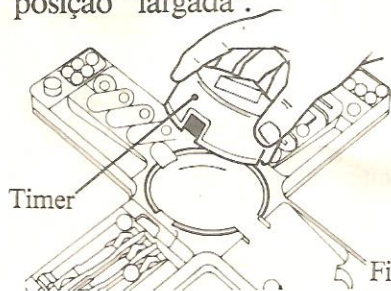


Figura 1

- 3 Coloque o “timer” no centro do tabuleiro, encaixando as portinhas no final de cada pista de obstáculos (Figura 1).

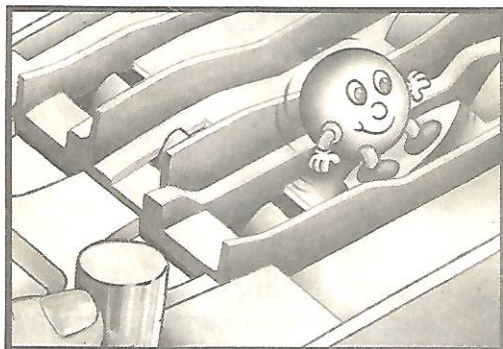
COMO JOGAR

- 1 Escolha uma cor de bolinhas para jogar. Você deverá permanecer com a mesma cor, até o término da partida.
- 2 Coloque uma bolinha na posição “largada” da cartela de pontos, na fileira de cor equivalente.
- 3 Escolha, agora, uma pista de obstáculos e posicione as cinco bolinhas restantes no compartimento retangular, conforme mostram as figuras 2, 3, 4 e 5.
- 4 Para começar a partida, coloque uma de suas bolinhas na posição “início”. Você deve jogar com uma bolinha de cada vez.
- 5 Solte a trava do timer colocando-a na posição “liga”.

Importante: Assim que a trava for acionada, o tempo começará a correr contra você. Fique atento!

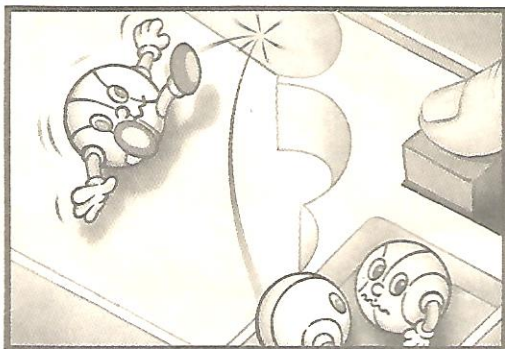
6 Os obstáculos:

SURF RADICAL



Se você escolheu o *Surf Radical*, deve balançar suas bolinhas nas ondas da pista, para frente e para trás, até que elas mergulhem no centro do “timer”. (Figura 2)

BASQUETE MALUCO



Se você escolheu o *Basquete Maluco*, deve arremessar suas bolinhas para frente, até fazer cesta no centro do “timer”. (Figura 3)

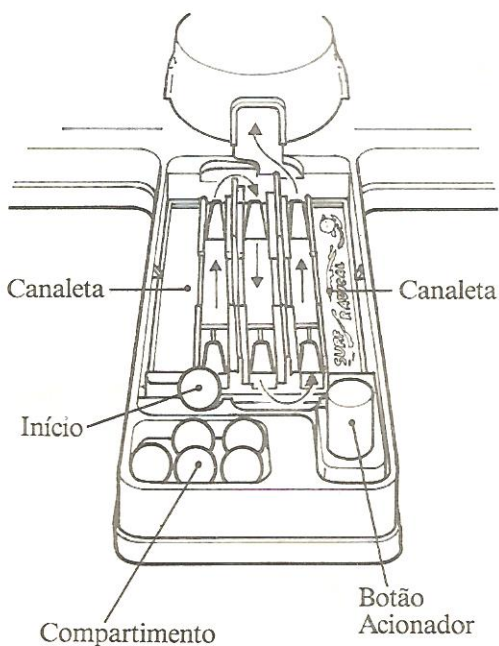


Figura 2

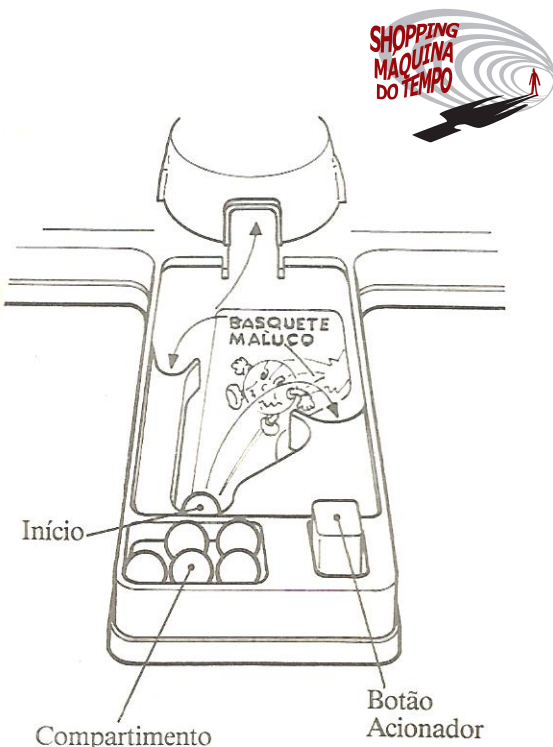
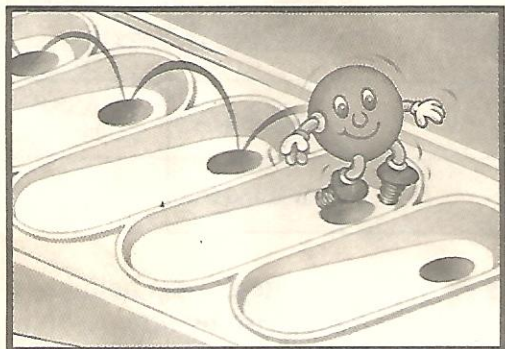


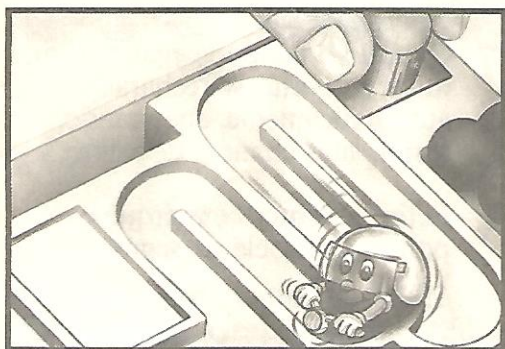
Figura 3

PULA PULA



Se você está no *Pula Pula*, bata no botão acionador para que suas bolinhas pulem de uma etapa para outra e entrem no centro do "timer". (Figura 4)

MOTOCROSS



Se você escolheu o *Motocross*, deve subir e descer obstáculos pressionando levemente o botão acionador até a chegada no centro do "timer". (Figura 5)

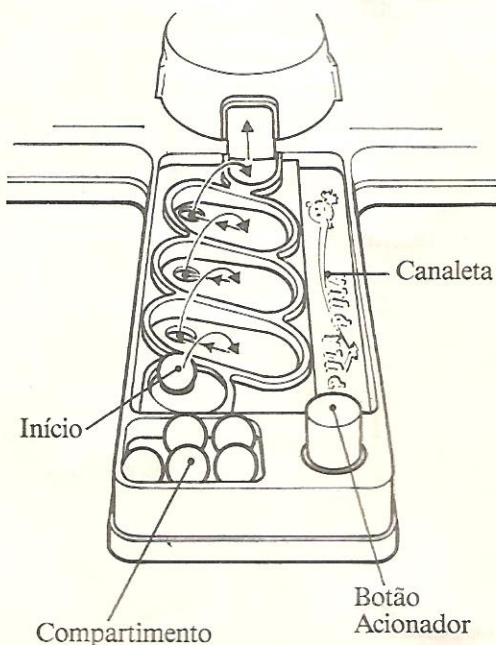


Figura 4

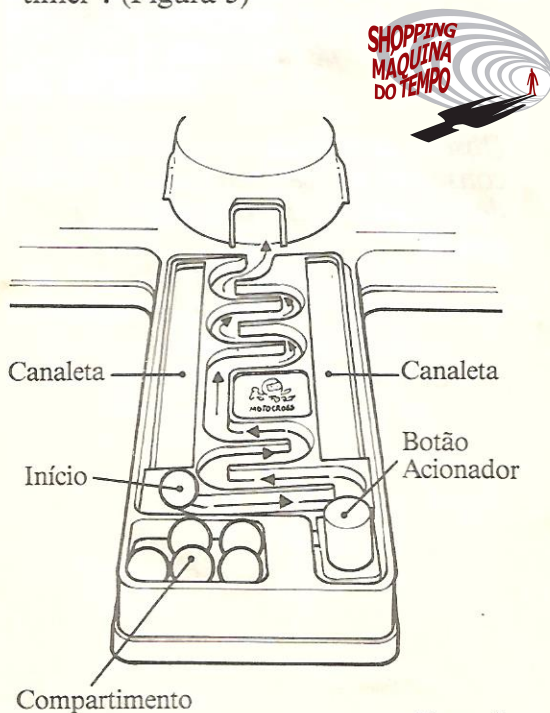


Figura 5

Importante: em hipótese alguma, você poderá tocar as bolinhas com as mãos para ajudar.

Se uma ou mais bolinhas caírem na canaleta ou fora da pista, estarão automaticamente fora da rodada. Continue jogando com as que ainda restarem.

7 Quando o tempo chegar ao fim, todas as portas se fecharão automaticamente, encerrando, assim, suas chances de acerto.

8 Retire o “timer” e marque os pontos na tabela da seguinte forma:

O JOGADOR COM MAIOR NÚMERO DE BOLINHAS	AVANÇA 3 CASAS
O SEGUNDO COLOCADO	AVANÇA 2 CASAS
O TERCEIRO COLOCADO	AVANÇA 1 CASA
O QUARTO COLOCADO	NÃO AVANÇA

Observação: O jogador que não conseguir colocar nenhuma bolinha dentro do “timer”, não marca pontos.

9 Em caso de empate, os jogadores devem marcar o mesmo número de pontos na tabela, de acordo com a classificação obtida.

Exemplo:

JOGADOR	COLOCOU...	AVANÇA...
A	5 BOLINHAS	3 CASAS
B e C	4 BOLINHAS	2 CASAS (cada um)
D	3 BOLINHAS	1 CASA

10 Agora, pegue as suas bolinhas e gire o tabuleiro no sentido anti-horário, para que você fique na frente de outra pista de obstáculos, e dê continuidade à partida conforme o procedimento anterior.

TÉRMINO DA PARTIDA

Quando todos os jogadores passam pelas 4 pistas de obstáculos, o jogo termina. Vence, quem possui o maior número de pontos na tabela.

Caso haja empate, os jogadores com mesmo número de pontos, podem disputar novamente a última rodada para decidir a partida.

BOM DIVERTIMENTO!



GROW JOGOS E BRINQUEDOS S.A.
C.G.C 43.422.278/0001-60
R. VICENTE LEPORACE, 125 - CEP 09895
S. BERNARDO DO CAMPO - S. PAULO
TODOS OS DIREITOS RESERVADOS
INDÚSTRIA BRASILEIRA