

Rudi Racer



Jogadores: 1-4 Pessoas
 Duración: aprox.10 minutos

4+

Rudi corre em velocidade turbo-power – mas a equipa é mais perspicaz!

Jogam todos como equipa (ouriço, cão, urso) contra Rudi Rato Rápido. De facto, Rudi é muito rápido e teria de chegar à meta em primeiro lugar, mas a equipa é perspicaz e quando se faz uma jogada dupla de ouriços, esta pode melhorar consideravelmente as suas hipóteses. Quem chegar primeiro à meta, ganha a corrida – quer Rudi como a equipa. Quem ganhar duas corridas em primeiro lugar, é o vencedor.

Material

4 animais



Ouriço

Cão

Urso

Rudi

2 cubos



Com os
4 animais

26 cartas



24
percursos

1x
início

1x
meta

Preparação para o jogo

O percurso é disposto em meio-círculo sobre a mesa. Primeiro o início, em seguida os 24 percursos e por fim a meta. Os membros da equipa (ouriço, cão e urso) bem como Rudi são colocados por baixo da carta inicial. São preparados dois dados.

início



meta

Decurso do jogo

O mais novo jogador inicia (= jogador ativo) e, em seguida, o jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio.

- ➔ Quem estiver a jogar como jogador ativo, agarra nos dois dados e lança-os. Em seguida, o jogador ativo avança os animais conforme aos dois dados (cada carta do percurso conta como um campo). O ouriço e Rudi avançam apenas um campo, o cão (2) dois campos e o urso (3) três campos (a jogada correspondente foi apresentada para os corpos dos animais).

Os animais são colocados por baixo da respetiva carta de percurso. Por baixo de cada carta de percurso podem estar vários animais.



Sara lança Rudi e o urso. Esta avança Rudi a 1 campo e o urso a 3 campos.

Linus lança duas vezes Rudi. Este avança Rudi 1 campo duas vezes, ou seja, no total 2 campos. Tim lança o ouriço e o cão. Este avança o ouriço 1 campo e o cão 2 campos.

Atenção: Dupla de ouriços

Com base num determinado resultado, a equipa adquire uma margem específica de ação. Se o jogador lançar uma dupla de ouriços (ou seja, dois ouriços), este pode decidir livremente se pretende avançar o ouriço duas vezes respetivamente um campo ou, em vez disso, uma vez o cão (dois campos) ou uma vez o urso (três campos).



Observação: No caso de uma dupla de ouriços, o jogador ativo deve verificar onde se encontram os animais da equipa e optar pelo animal com mais hipóteses de ganhar. Naturalmente que os jogadores devem pedir aconselhamento, uma vez que representam uma equipa. A última decisão é do jogador ativo.

Sara lança uma dupla de ouriços. Esta pode avançar o ouriço 1 campo duas vezes, o cão 2 campos ou o urso 3 campos. Esta opta pelo urso e avança 3 campos.

Observação: Com uma dupla de cães (ou seja, depois de lançar dois cães), deixa de ser necessária qualquer ação especial. Numa jogada perfeitamente normal, o cão avança dois campos duas vezes.

Do modo descrito, os jogadores atuam como jogador ativo um depois do outro, lançando dois dados e avançam os animais no percurso, de acordo com os dois dados.

A corrida termina logo que um dos animais tenha atingido ou ultrapassado a meta.

- ➔ Se Rudi atingir a meta em primeiro lugar, Rudi ganha a corrida.
- ➔ Se um animal da equipa (independentemente de quem!) atingir primeiro a meta, a equipa ganha a corrida.
- ➔ Se Rudi e um animal da equipa atingirem a meta em simultâneo, a jogada é terminada sem resultado.

Nova corrida e final do jogo

Neste momento é iniciada uma nova corrida. A preparação e decurso do jogo mantêm-se inalterados, conforme descrito. Quem ganhar duas corridas em primeiro lugar, Rudi ou a equipa, é o vencedor.



A competição entre Rudi e a equipa é emocionante até ao final – sempre! De facto, Rudi é muito rápido e teria de ganhar, mas a equipa é perspicaz. Sempre que é lançada uma jogada dupla de ouriços, as hipóteses de ganhar da equipa aumentam. Sozinho ou na companhia de crianças ou adultos, um grande jogo numa pequena caixa!