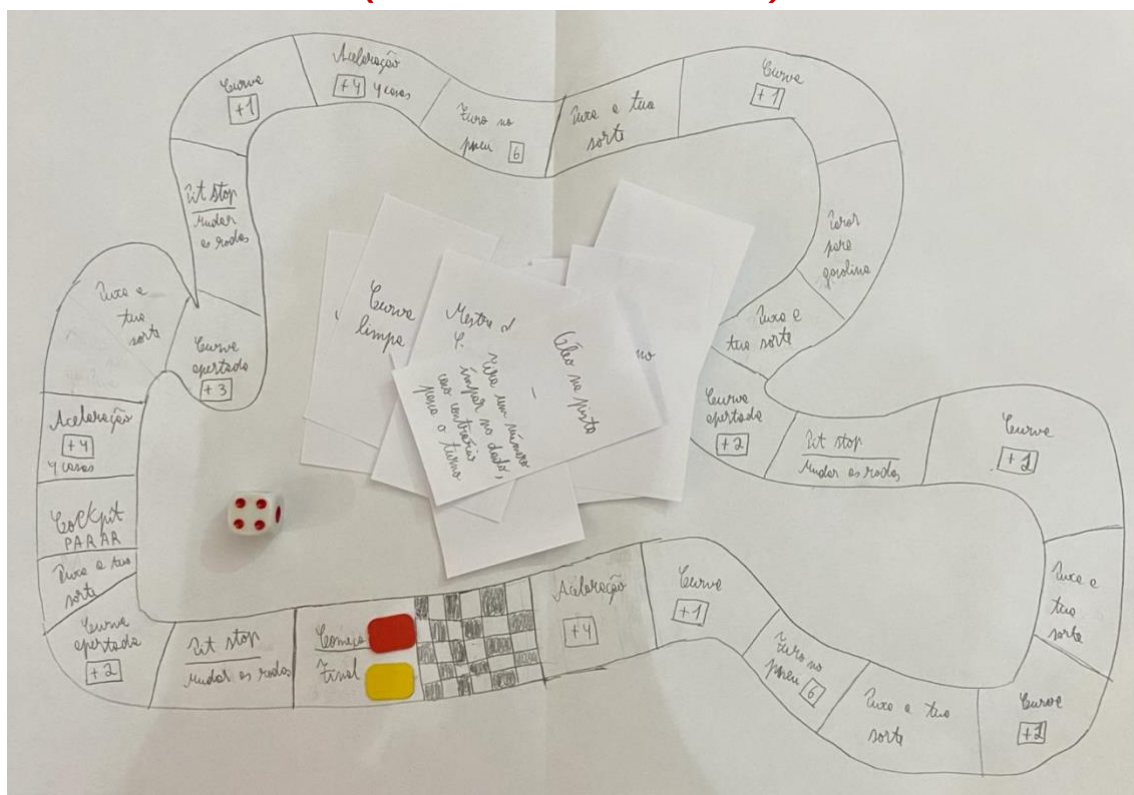


Moto BG – Rafael José – 22202078
(*Moto Board Game*)



Peças:

- 2 peças para simbolizar o avatar de cada jogador
- 1 dado de seis lados
- Deck de jogo

Preparação:

Cada jogador coloca a sua respectiva peça na casa de “Começo / Final”.

Para determinar quem irá ser o primeiro a jogar, os dois jogadores irão fazer uma ronda de pedra, papel ou tesoura. Quem vencer, além de avançar em primeiro lugar, terá a oportunidade de lançar o dado em que se o jogador tirar o número 6 terá uma “partida perfeita” onde irá avançar 4 casas sem precisar de interagir com qualquer obstáculo ou desafio.

Progressão:

O movimento de cada jogador é contínuo, parando apenas em certos desafios e obstáculos sinalizados no tabuleiro e avança à medida que os completa, caso contrário se o jogador não conseguir completar o desafio cede a sua vez ao seu oponente.

No tabuleiro existem obstáculos e desafios como “Curvas”, “Cockpit”, “Parar para a gasolina”, “Furo no pneu”, “PIT Stop” — em caso de furo no pneu, “Puxa a tua sorte” e “Aceleração”.

Nas “Curvas” o jogador terá de lançar o dado e tirar um número maior àquele que está escrito na casa, ou seja, se na casa está escrito +2 o jogador terá de tirar o número 3, 4, 5 ou 6 para completar o desafio e poder continuar a sua corrida.

“Cockpit”, a casa onde o jogador tem de parar mesmo que realize todos os obstáculos e desafios com sucesso, dando a sua vez ao seu oponente. Sendo permitido ignorá-la se ainda estiver na sua primeira volta.

“Parar para a gasolina”, igualmente ao “Cockpit” o jogador tem de parar mesmo que realize todos os obstáculos e desafios com sucesso, dando a vez ao seu oponente sem qualquer exceção.

“Furo no pneu”, este efeito está presente em algumas casas do tabuleiro e em algumas cartas do deck, quando o jogador passa numa casa de “Furo no pneu” terá de lançar o dado e tirar um número diferente de 6, caso tire o número 6 terá o seu pneu furado. Se o jogador tirar essa carta no “Puxa a tua sorte” terá igualmente o mesmo efeito. Sendo assim, o jogador apenas consegue realizar as curvas se tiver mais caução, para isso precisará de tirar em qualquer curva o número 5 ou 6 no dado, caso contrário irá falhar a curva e terá de “esperar assistência” só podendo jogar na ronda a seguir, dando a sua vez ao seu oponente. Para mudar as suas rodas e consequentemente os seus pneus terá de avançar, se o jogador conseguir realizar todos os desafios até lá, até uma casa “PIT Stop”, onde irá parar para consertar os danos, dando a sua vez ao seu oponente.

Quando o jogador avança até uma casa de “Puxa a tua sorte” ele irá tirar uma das dez cartas existentes no deck. Dentro desse deck há: três cartas de “Curva Limpa” onde o jogador poderá evitar a próxima curva, três cartas de “Furo no pneu” onde fura o pneu ao jogador, uma carta de “Mestre da condução” onde o jogador evita as próximas duas curvas, uma carta de “Corte de caminho” onde o jogador tem de voltar atrás e repetir a sua última curva devido a uma suposta infração por corte de caminho, uma carta de “Óleo na pista” onde o jogador terá de tirar um número ímpar no dado para poder continuar a sua corrida, caso o jogador falhe no desafio terá de dar a sua vez ao seu oponente, uma carta de “Volta limpa” onde o jogador corre até ao seu adversário evitando quais queres obstáculos e desafios. Após tirar a carta e ter usado o seu efeito ou desafio, o jogador terá de inserir a carta retirada de volta no deck de forma aleatória. Os efeitos das cartas podem ser guardados para a próxima ronda caso o jogador seja obrigado a parar no “Cockpit” ou no “Parar para a gasolina”.

“Aceleração”, o jogador terá de lançar o dado e tirar um número maior àquele que está escrito no tabuleiro, igualmente às “Curvas”, e onde o jogador poderá passar as próximas casas indicadas na casa onde está, por exemplo “4 casas”, evitando os desafios nela impostos como: “Curvas”, “Puxa a tua sorte” e “Furo no pneu”. Caso o jogador não consiga completar o desafio da “Aceleração” simplesmente continua a sua corrida sem ter o bónus de avançar casas.

Resolução:

Será determinado o vencedor quando um dos jogadores der três voltas completas à pista, ou seja, será o primeiro jogador a passar três vezes pela casa de “Começo / Final”.