

TRÂNSITO

REF: 2781

Cada jogador escolhe um pino, O primeiro jogador é decidido por sorteio e a ordem segue em sentido horário, O objetivo do jogo é atravessar a cidade e chegar no final, O primeiro jogador lança o dado e avança o número do casas correspondentes. Algumas casas possuem indicações de ação do jogador, como descrito na legenda:



AVANCE 2 CASAS



CURVA ACENTUADA
Ao parar nessa casa o único caminho se torna virar na rua indicada



PROIBIDO ESTACIONAR
Jogue novamente o dado e volte o número de casas sorteado



VOLTE 3 CASAS



OBRAS NA PISTA
Fique uma rodada sem jogar



SENTIDO OBRIGATÓRIO



DESVIO NA PISTA
Dê uma volta completa na rotatória, sem virar para as ruas laterais, mesmo caindo na casa da "curva"



SEMÁFORO
Jogue novamente o dado e siga as instruções:
1 ou 4: fique no lugar
2 ou 5: volte para qualquer casa azul da rotatória
3 ou 6: volte ao início



SENTIDO PROIBIDO



RADAR

Ao voltar ou avançar no tabuleiro, por ordem da casa que parou, o jogador deve seguir também a ordem da nova casa.

Embaralhe as cartas e forme um monte, mantendo as infrações para baixo.

No tabuleiro existem 4 pontos de radar. Cada momento que o jogador passar nesses pontos, ele deve pegar uma cartinha de multa e lê para todos e a guarda para si. Cada carta tem uma infração e a quantidade de pontos que é somado no pontuação do jogador.

Quando os pontos somarem 21, o jogador devolverá as cartas embaixo do monte e deverá voltar para o começo do tabuleiro e começar novamente.

Faça outro monte com as cartas "desvio" voltadas para cima. Quando o jogador cair na casa sinalizada "Desvio na Pista", deverá pegar uma carta onde terá que completar 1 volta completa na rotatória e assim que completar devolver o carta no monte.

BOM DIVERTIMENTO.

