

RoadZters Regras

(Versão Portuguesa: Paulo Santos)

Mover a ZBall:

O ZBall deve estar em contato com a pista quando se move. Liberta rapidamente o teu dedo para mover a ZBall (imagem1 a 4). Quando a ZBall parar, o jogador coloca o seu ROADZTER imediatamente atrás (imagem 5). A parte da frente do capô tem de tocar a ZBall. O ROADZTER deve estar direcionado no sentido da pista. Se não há espaço para o carro, tens de recuar até que haja um espaço disponível.

A ZBall pode saltar no ar, desde que acompanhe sempre a pista. No início de um turno e quando está presa contra uma vedação, um carro ou um obstáculo, o jogador pode afastar a ZBall pela largura do seu polegar, para que possa jogar.

Fora da pista:

Se o ZBall sair para fora da pista, o ROADZTER permanece onde estava e o jogador perde o seu turno. O mesmo acontece, se:

- A ZBall regressar à pista depois de sair.
- A ZBall corta uma curva.
- A ZBall sair fora da pista depois de derrubar um ROADZTER.
- A ZBall sair fora da pista depois de passar a linha de chegada.

Passar um ROADZTER:

Podes usar a rampa de salto que há por detrás dos carros para passar um adversário ou para pular um obstáculo. Tem cuidado para não sair fora da pista!

Linha de Chegada

Ganhas quando a Zball cruza a linha de chegada... Se vários jogadores cruzarem a linha de chegada durante o mesmo turno, o jogador que jogou a ZBall, o mais distante, é o vencedor.

Vários tipos de corridas estão disponíveis:

» Corrida # 1: Apanha-me se puderes

Objetivo:

Ser o primeiro a cruzar a linha de chegada com o seu ROADZTER.

Início do jogo:

Configura a tua pista e alinha os ROADZTERS atrás da linha de partida. A ordem de jogar é decidida à sorte. Depois de cada jogador jogar (mover) a ZBall uma vez, começa um novo turno.

Fim do Jogo:

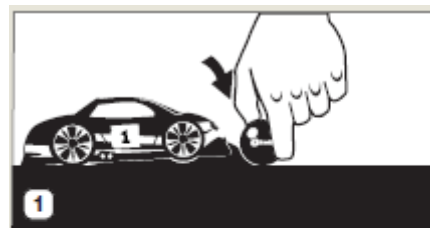
O vencedor é o primeiro a cruzar a linha de chegada. Se vários jogadores cruzarem a linha de chegada durante o mesmo turno, o jogador que jogou a ZBall, o mais distante, é o vencedor.

» Corrida # 2: Corrida contra relógio

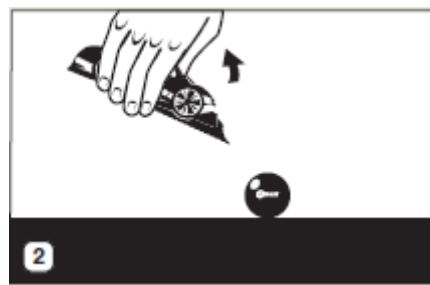
Objetivo:

Terminar a pista no menor número de movimentos.

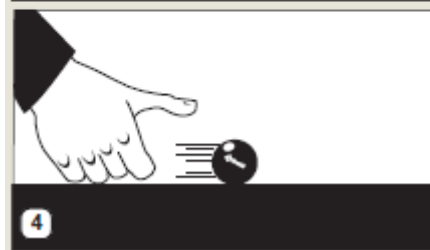
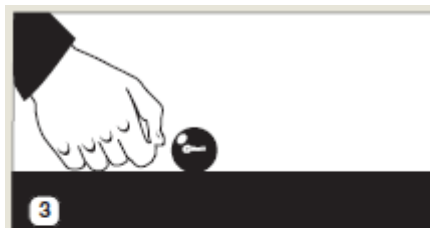
Cada jogador corre sozinho. A pontuação é o número de movimentos que gastou para ser capaz de cruzar a linha de chegada. O jogador coloca o seu ROADZTER onde o ZBall parou depois de cruzar a linha de chegada. O vencedor é o jogador que terminar com o menor número de turnos (movimentos). Se dois jogadores estiverem empatados, o jogador que jogou a ZBall mais distante, após a linha de chegada, é o vencedor.



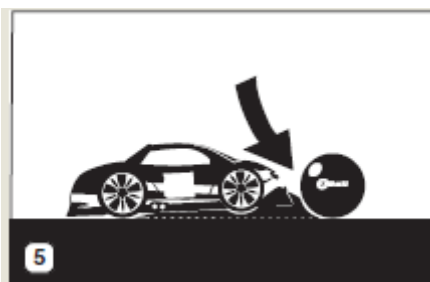
Coloca a ZBall à frente do teu ROADZTER.



Tira o teu ROADZTER da pista.



Movimenta a ZBall com o teu dedo.



Quando a ZBall parar, posiciona o ROADZTER atrás da ZBall.