



Regras em Português

<http://dreamwithboardgames.blogspot.pt>

dreamwithboardgames

O carro de corrida perfeito é aquele que avaria depois da meta. - E. Ferrari

Jogadores: 2-6; Idade: 14+; Tempo de Jogo: 90' - 270'

INTRODUÇÃO

Race! Formula 90 é um jogo de tabuleiro de estratégia e gestão de recursos, que permite aos jogadores experienciar um evento de corrida completo e simular todos os elementos típicos das corridas de automóveis: estratégias, estado do tempo, paragens na box, gestão de pneus, ultrapassagens, voltas de avanço, e, como é claro, acidentes e incidentes.

Em **Race! Formula 90** cada turno do jogo representa uma ou mais voltas à pista e portanto, a posição atual do carro é irrelevante para determinadas ações (por exemplo, os pilotos podem fazer uma paragem na box mesmo que o carro não esteja perto da mesma); contudo, também existe um aspeto posicional no jogo, que é essencial para outras ações (ultrapassar, usar uma trajetória, etc.).

As regras que se seguem clarificam quando o aspeto macro ou o aspeto posicional se aplicam.

Cada jogador assume o papel de um piloto. O movimento do seu carro é definido essencialmente pelas cartas jogadas no seu turno. Este movimento pode ser influenciado pelas trajetórias impressas na pista, pela posição dos adversários e pela ativação de certos eventos durante a corrida.

A estratégia escolhida para o carro tem grande importância e, se devidamente aproveitada, permite grandes avanços sobre os adversários.

O teu carro também é caracterizado pelo número de fichas de pneus disponíveis, o tipo de pneus instalados e por uma certa capacidade de absorver dano.

Uma gestão cuidada do teu carro, combinado com o uso da estratégia de corrida acertada e um pouco de oportunismo são ingredientes essenciais para alcançar a vitória.

As regras que se seguem são baseadas em dois níveis de dificuldade: O **Jogo Base** e o **Jogo Avançado**. O último é construído através do Base mas adiciona dois novos módulos que tornam o jogo mais desafiante e variado. Sugerimos a aprendizagem do jogo Base antes de experimentar o jogo Avançado. Assim que estiveres pronto, convidámos-te a tentar o jogo Avançado para viveres toda a experiência de corrida.

Módulos adicionais no **Jogo Avançado**:

Cartas de Pista e Especiais	Aumenta o desempenho dos pilotos que usam a sua estratégia da melhor forma. Realça as características da pista usada
Habilidade do Piloto	Personaliza o teu estilo de condução graças a uma habilidade única atribuída ao piloto
Configuração do Carro	Oferece maior flexibilidade na construção do teu carro e na sua adaptação às características da pista
Gestão de Combustível	Permite estratégias mais flexíveis na qualificação e na corrida
Tipo de Pneus e Estado do Tempo	Mais escolhas estratégias desafiantes devido á introdução de pneus moles, duros, médios e de chuva, e mudança do estado de tempo
Robôs Super-rápidos	Introduz um adversário mais perigoso nos carros que se movem automaticamente na pista
Bandeiras	As bandeiras permitem-te controlar os fatores externos como carros ultrapassados, robôs e outros obstáculos na pista
Fora da Pista e Safety Car	Os acidentes podem produzir um reinício da corrida e uma oportunidade perfeita para jogadores oportunistas tirarem vantagem

CONTEÚDO

Duas Pistas (Monza e Hungaroring)

A pista é dividida em várias secções. Cada secção pode ser de um dos três tipos, conforme indicado pela borda: amarelo (secção de curva), roxo (secções de reta) ou cinzento (secções de travagem). O Indicador de Turno no tabuleiro é usado para registar o número de turnos jogados no jogo. Um **Turno de Jogo** é representado por um espaço no Indicador de Turno. Alguns espaços representam duas ou mais voltas à pista mas contam sempre como um turno de jogo. Uma linha do Indicador de Turno representa uma **Fase da Corrida**.

No tabuleiro de jogo também é colocada a tabela de Estado do Tempo, apenas usada no jogo Avançado apenas. Podes manter registo das condições atmosféricas durante a corrida colocando um marcador nesta tabela.



12 Painéis de Controlo de Carro (frente/verso)

O Painel de Controlo resume o estado do teu carro de corrida. Quaisquer fichas de pneus disponíveis, qualquer dano tomado pelo carro e as estratégias escolhidas são colocadas aqui. Para além disso, os jogadores colocam a carta de Verificação de Alvo no Painel de Controlo, um indicador essencial de quão fácil ou difícil é esforçar o carro. Todos os Painéis de Controlo diferem em três características: fichas de pneus, número de cartas na mão e espaços de dano.

FICHAS DE PNEUS - isto é o número de fichas de pneu que um jogador pode recolher no início da corrida ou após cada paragem na box. Gastar fichas de pneu simula o gasto dos pneus durante a corrida.

NÚMERO DE CARTAS - isto é o número de cartas que um jogador pode ter na sua mão no início da corrida ou depois de uma paragem na box.

ESPAÇOS DE DANO - isto é o número máximo de dano que um carro pode absorver sem consequências.

184 Cartas de Corrida

As Cartas de Corrida permitem-te mover o teu carro ao longo da pista. Em cada carta vais encontrar:

1. Um símbolo indicador do tipo de carta.
2. O valor de movimento da carta.
3. Qualquer ação ou evento ativado pela carta.
4. O Fator de Verificação da carta.
5. Identificador numérico da carta.



Existem quatro tipos de Cartas de Corrida no baralho:

Cartas de Velocidade (vermelha) permitem-te mover rapidamente mas vão custar-te fichas de pneu e/ou dano;

Cartas de Condução (verde) por norma, permitem-te realizar uma verificação quando jogadas;

Cartas de Mudança (laranja) não são muito rápidas mas permite-te tirar Cartas de Corrida adicionais;

Cartas de Evento (amarela) ativam eventos específicos na corrida.

34 Cartas de Pista Monza e 42 Cartas de Pista Hungaroring

As Cartas de Pista apenas são usadas na pista correspondente e apenas no Jogo Avançado. Tal como as Cartas de Corrida, também são usadas para mover carros na pista e também têm as mesmas categorias. As Cartas de Pista são específicas a pista a que se referem e têm características únicas dependendo da curva que representam. Em cada carta vais encontrar:

1. Um símbolo a indicar o tipo de carta.
2. O valor de movimento da carta.
3. Quaisquer ação ou evento ativado pela carta.
4. O Fator de Verificação da carta.
5. Um número que indica a curva em que pode ser usada.
6. Um identificador numérico da carta.



36 Fichas de Estratégia



Uma ficha de estratégia é colocada no Painel de Controlo para indicar bônus, benefícios e outras vantagens únicas que a estratégia escolhida dará ao teu carro.

Existem 6 estratégias neste jogo: **SAVE TYRES, BALANCE, HAZARD, CHASE, LUCKY, BANGING WHEELS**. No Jogo Avançado, os jogadores que fizerem o melhor uso da sua estratégia podem pontuar um ESPECIAL que lhes permite tirar uma Carta de Pista.

18 Fichas de Habilidade

Uma habilidade de condução é uma habilidade única do teu piloto, que não se altera durante a corrida. Existem 6 habilidades no jogo: **VERSATILITY, REFLEXES, QUALIFYING, PITTING, TUNING e LAPPING**.



OUTROS COMPONENTES

- 8 carros de jogador
- 2 robôs pretos (SUPER-RÁPIDOS)
- 3 robôs amarelos (RÁPIDOS)
- 3 robôs roxos (LENTOS)
- 1 carro branco (safety car)
- 72 discos pretos (fichas de pneu)
- 18 discos azuis (bônus de pneu mole)
- 24 discos vermelhos (dano reparável)



- 6 discos castanhos (dano permanente)
- 4 peões azuis (bandeira azul)
- 1 peão laranja (bandeira laranja)
- 2 peões pretos (indicadores de turno e de estado do tempo)



12 Fichas de pneu



1 Ficha de Robôs de Pneu



6 Modificadores de Verificação



5 Modificadores de Movimento



8 Fichas de Reabastecimento do Jogador



30 Fichas de Qualificação/Reabastecimento de Robôs



27 Fichas de Configuração



1 Ficha de Líder



6 Fichas de Entrada na Box



8 Fichas de Volta de Avanço



6 Fichas de Bandeira Amarela

JOGO BASE

PREPARAÇÃO

Desdobra o mapa da pista que escolheste e coloca o peão de indicador de turno no espaço que representa a primeira volta. Coloca, perto do mapa, as fichas de pneu e todas as outras fichas e componentes que serão usados durante a corrida. Os discos de dano (castanhos e vermelhos) têm de ser colocados na caixa do jogo ou num copo para que possam ser tirados aleatoriamente durante o jogo. Cada jogador escolhe um Painel de Controlo de Carro de entre os disponíveis, recebe a miniatura da cor escolhida e o número de fichas de pneu indicado no Painel de Controlo de Carro. Finalmente, baralha as Cartas de Corrida e distribui aos jogadores tantas cartas quantas as indicadas no Painel de Controlo de Carro, acrescido de uma.

CARRO SUBSTITUTO

O jogador olha para a sua mão. Se não gostar da que tem, apenas uma vez, pode descartar as cartas da mão e tirar uma nova mão de cartas. Assim que a mudança tiver sido feita, não lhe é permitido fazê-la novamente e o jogador terá que começar a corrida com essas cartas, mesmo que sejam piores que as iniciais.

PROCEDIMENTO INICIAL

Antes de começar a corrida é necessário realizar as seguintes operações:



QUALIFICAÇÃO

ROBÔ

Para além dos jogadores, existe um certo número de veículos que se movem pela pista automaticamente. Algumas regras aplicam-se apenas aos jogadores e não aos carros automáticos e

vice-versa. Para evitar confusões, usaremos o termo **jogador** para indicar o piloto humano, **robô** para indicar um piloto não-humano e **piloto** para indicar qualquer tipo de participante na corrida.

No Jogo Base existem dois tipos de robôs: RÁPIDOS e LENTOS. Em cada corrida, o número de robôs é definido pela tabela abaixo. Retira da caixa o número de robôs indicado e ignora os que sobram.

Número de Jogadores	Número de Robôs
2 a 3	3 RÁPIDOS, 3 LENTOS
4 a 6	2 RÁPIDOS, 2 LENTOS

QUALIFICAÇÃO

Agora, de forma a estabelecer a posição inicial na grelha, cada jogador joga uma Carta de Corrida com a face para baixo (da sua mão). Os robôs também participam na qualificação: cada robô tira uma ficha de reabastecer/qualificar do seu tipo. As cartas e as fichas são reveladas ao mesmo tempo. Quem tiver jogado a carta/ficha com o maior valor de movimento começa em primeiro na grelha. Se existir um empate, aquele que tiver jogado a carta/ficha com o menor Fator de Verificação começa em primeiro. Se dois ou mais carros tiverem o mesmo Fator de Verificação, a escolha é feita aleatoriamente. As Cartas de Corrida usadas pelos jogadores ao qualificar são colocadas no Painel de Controlo de Carro como Verificação de Alvo inicial.

COMBUSTÍVEL INICIAL

Assim que a qualificação estiver completa, os turnos de reabastecimento são determinados da seguinte forma. Nota: os turnos de reabastecimento indicados nas fichas de reabastecimento dos robôs são ignoradas no Jogo base. Coloca a ficha de reabastecimento do primeiro piloto na grelha no turno 8, a ficha de reabastecimento do segundo piloto na grelha no turno 10, o último terá a sua ficha no 14 e os restantes no 12. Nota: as fichas de reabastecimento dos robôs estão no verso das suas fichas de qualificação. Os pilotos terão de fazer uma paragem na box antes do turno ou no turno onde a ficha de reabastecimento está colocada. Depois disso não terão mais obrigações de paragem na box.

Alcançar a pole position ou começar nas primeiras posições da grelha é uma grande vantagem. Para fazer uma boa qualificação, os jogadores têm de usar uma carta com um valor de movimento alto, que seria bastante útil durante a corrida. Por vezes, uma boa qualificação também significa começar com baixa Verificação de Alvo, logo, arrisca-se a receber dano nas fases iniciais do jogo. Finalmente, no Jogo Base, assume-se que os dois primeiros carros na grelha terão menos combustível e serão, portanto, forçados a parar para reabastecer antes dos outros.

PRÉ-CORRIDA

ESCOLHER UMA ESTRATÉGIA

Começando com o jogador na pole position e continuando de acordo com a ordem da grelha, cada jogador pode agora escolher uma ficha de estratégia para o seu carro, colocando-a no Painel de Controlo de Carro. Esta estratégia apenas pode ser alterada com uma paragem na box ou perdendo um turno de jogo.

Estratégia	Benefício
SAVE TYRES	Esta estratégia permite-te reduzir o consumo de pneus do teu carro. De cada vez que um jogador, ao mover o seu carro, joga uma carta que requer o pagamento de uma ou mais fichas de pneus, ele guarda uma. Nota: quando um par de cartas é jogado, o custo de fichas de pneu é acumulado e a estratégia permite apenas salvar uma ficha de pneu (no total). Se a carta ou cartas jogadas não requerem o pagamento de fichas de pneu, não existe benefício com esta estratégia.
HAZARD	Esta estratégia permite-te um movimento mais rápido correndo riscos. Sempre que

um jogador, para mover o seu carro, joga uma carta que requer uma verificação ou causa dano, ele recebe +1 para o seu movimento por cada verificação realizada com sucesso e por cada dano recebido (incluindo o dano de verificações falhadas); para além disso, sempre que tiver sucesso em Travagem Tardia, avançará duas secções ao invés de uma (se a próxima curva estiver livre, senão apenas avançará uma secção).

Nota: com HAZARD, o jogador pode adicionar vários bónus ao seu movimento, por exemplo, jogando uma carta que causa dano (+1) conjuntamente com uma carta que requer uma verificação (+1) e terminando o seu movimento com uma Travagem Tardia (+2). É uma estratégia que permite grandes fugas ou excitantes recuperações mas que custa imenso em termos de recursos do carro.

BALANCE

Esta estratégia permite-te explorar da melhor forma as estratégias na pista, graças ao equilíbrio afinado do carro. Sempre que o teu carro inicia o seu movimento desde o ponto inicial de uma trajetória, beneficiará do bónus mesmo quando jogas uma carta de tipo diferente do requerido. BALANCE não funciona se uma das cartas que jogaste para mover o teu carro for de Velocidade (vermelha); para fazer BALANCE funcionar tens de jogar uma carta de Condução, Mudança ou Evento. Se uma das cartas que jogares para movimento for exatamente a requerida pela trajetória recibes o bónus de qualquer forma e BALANCE não oferece vantagens.

LUCKY

Esta estratégia oferece-te mais escolhas na composição da tua mão, simulando mais sorte para o jogador. Quem escolher esta estratégia pode tirar duas Cartas de Corrida ao invés de uma no início do seu turno, e guardar a melhor. A outra carta tem de ser descartada imediatamente.

CHASE

Esta estratégia é particularmente útil quando se persegue um adversário forte. No início de cada turno, o jogador com CHASE identifica o carro mais próximo na dianteira. Este piloto é o perseguido. Quaisquer carros com voltas de avanço ou com número diferente de voltas são ignorados pela CHASE. No início do seu turno de jogo, o jogador com CHASE pode recolher uma das cartas que o jogador perseguido acabou de usar para mover o seu carro, ao invés de tirar do baralho de Cartas de Corrida.

Se o piloto perseguido for um robô e nos casos em que não é possível identificar o piloto perseguido (ex.: se o jogador com CHASE for o líder; ou se o carro perseguido se mover depois do perseguidor por alguma razão), o jogador perseguidor pode tirar a carta do topo do monte de descarte de Cartas de Corrida em vez de tirar uma do baralho.

BANGING WHEELS

Esta estratégia permite ao jogador maior facilidade na ultrapassagem dos seus adversários ou uma melhor defesa contra quem o tente ultrapassar. Numa secção de curva, o jogador que usa BANGING WHEELS tem um bónus +3 para adicionar ao resultado da disputa, para além de qualquer outro bónus. Para além disso, ele pode ultrapassar adversários nas secções de curva gastando 2 pontos de movimento por cada adversário a ultrapassar. Numa secção de travagem, o jogador com BANGING WHEELS pode ultrapassar como numa reta (gastando 1 ponto de movimento por cada ultrapassagem) ao invés de tentar uma Travagem Tardia. Numa secção de reta, BANGING WHEELS não oferece benefícios. No início, BANGING WHEELS oferece uma ultrapassagem gratuita sem gastar pontos de movimento (o bónus também é válido no caso da corrida reiniciar depois do Safety Car deixar a pista).

Escolher a estratégia correta é um dos elementos chave do jogo. Se planeias parar cedo na box porque comesas das posições iniciais ou porque tens muitas cartas de Velocidade e Condução, HAZARD seria uma boa escolha. Se planeias uma paragem na box tardia porque tens muitas cartas de Mudança e/ou muitas fichas de pneus, SAVE TYRES ou BALANCE podem ser úteis. Se tens de tentar muitas ultrapassagens podes escolher BANGING WHEELS. Se a tua mão tem poucas cartas, escolhe LUCKY e por aí em diante.

Qualificar (exemplo)

É uma corrida de quatro jogadores: Alan, Bob, Carl e Dirk. Cada jogador escolhe o seu Painel de Controlo de Carro favorito e uma miniatura de carro. Alan escolhe o Painel de Controlo de Carro Italiano e o carro vermelho, recebendo 10 fichas de pneu e 7 (6 + 1) Cartas de Corrida; Bob escolhe o Painel de Controlo de Carro Alemão e a miniatura verde, recebe 10 fichas de pneu e 6 (5 + 1) Cartas

de Corrida e por aí em diante. Com quatro jogadores existem dois robôs RÁPIDOS e dois robôs LENTOS a participar na corrida. Portanto, coloca dois carros amarelos e dois carros roxos ao lado da pista. O próximo passo é determinar a grelha inicial: Alan, Bob, Carl e Dirk colocam, cada um, uma Carta de Corrida com a face para baixo na mesa. Depois, as fichas de qualificação dos robôs são sacadas:



- RÁPIDO 1 - saca um +4(40)
- RÁPIDO 2 - saca um +3(60)(vê exemplo de ficha de qualificação)
- LENTO 1 - saca um +3(20)
- LENTO 2 - saca um +1(55)



As cartas dos jogadores são reveladas e a situação é esta: Alan +2(76) (ver exemplo de carta), Bob +4(11), Carl +3(43), Dirk +3(65), RÁPIDO1 +4(40), RÁPIDO2 +3(60), LENTO1 +3(20), LENTO2 +1(55).

Para determinar a ordem inicial examinámos quem jogou o maior valor de movimento: Bob +4(11) e RÁPIDO1 +4(40).

Bob tem menor Fator de Verificação que RÁPIDO1 e é colocado na primeira posição da grelha. Um robô RÁPIDO está em segundo lugar.



- Carl +3(43)
- Dirk +3(65)
- RÁPIDO2 +3(60)
- LENTO1 +3(20)

Surpreendentemente, um dos robôs LENTOS está em terceiro lugar. Carl, outro RÁPIDO e Dirk seguem-se. Alan é o penúltimo, à frente do restante robô LENTO.



A grelha inicial é: Bob +4(11), RÁPIDO1 +4(40), LENTO1 +3(20), Carl +3(40), RÁPIDO2 +3(60), Dirk +3(65), Alan +2(76), LENTO2 +1(55).

As fichas de reabastecimento são colocadas da seguinte forma: A ficha de Bob é colocada no turno 8 e ele terá de parar antes de todos os outros, uma ficha amarela para

o robô RÁPIDO é colocada na caixa correspondente ao turno 10, uma ficha roxa para o LENTO em último lugar é colocada no turno 14 e todas as outras fichas são colocadas no turno 12. Bob é o primeiro jogador a escolher a sua estratégia e escolhe BALANCE, Carl escolhe HAZARD e Dirk vai para CHASE, com claras intenções de perseguir os dois adversários à sua frente. Finalmente, Alan escolhe BANGING WHEELS, dado que vai necessitar de muitas ultrapassagens.

Agora está tudo pronto. Verifica se o indicador de turno está na primeira caixa (turno 1). Os pilotos aguardam a luz verde, os motores ficam barulhentos...pronto? **PARTIDA!**



TURNO DE JOGO

A sequência de um turno de jogo é a seguinte:

- 1. Avançar o Indicador de Turno**
- 2. Ativar secção e resolver a disputa (se existir)**
- 3. Jogar turnos de jogo individuais na secção ativa.** Cada turno individual consiste em:
 - **Paragem na Box** (opcional)
 - **Tirar 1-2 cartas**
 - **Jogar 1-2 cartas** (opcional)
 - **Pagar recursos, realizar verificações e resolver eventos** (o último apenas no Jogo Avançado)
 - **Mover o carro**

Depois de todos os carros na secção ativa tiverem resolvido o seu turno, volta ao ponto 2.

Um turno de jogo termina quando todos os carros tiverem usado o seu turno individual.

AVANÇAR O INDICADOR DE TURNO

Move o peão Indicador de Turno em um passo (exceto na primeira volta em que o peão já está na primeira caixa). Se o peão Indicador de Turno alcançar a primeira caixa de uma nova linha, uma nova **fase de corrida** começa. Se o peão Indicador de Turno alcançar uma caixa com uma ou mais fichas de reabastecimento, os carros correspondentes têm de parar na box no início do seu turno individual ou serão eliminados (ficariam com o tanque vazio). Se a ficha de reabastecimento se refere a um robô, é o robô do tipo correspondente na melhor posição que para.

ATIVAR SECÇÃO E RESOLVER DISPUTA

A ficha Líder é usada para indicar o carro que lidera a corrida. **A primeira secção a ativar é sempre a secção onde a ficha Líder está colocada. Depois, a próxima secção ativa é identificada retrocedendo pela pista, a partir da ficha Líder, até à próxima secção ocupada por um ou mais carros que ainda não tiveram o seu turno.** Assim que uma secção for ativada, os carros nessa secção podem resolver o seu turno individual, de acordo com as suas posições relativas. Numa secção de curva, uma disputa tem de ser resolvida antes de estabelecer as posições relativas dos carros nessa secção. Isto também acontece se o Líder estiver numa secção de curva com outros carros: uma disputa realiza-se e a ficha Líder é dada ao carro na primeira posição após a disputa.

Nota que a ficha Líder segue sempre o carro que lidera a corrida. Consequentemente, depois do Líder se mover, a secção ativa muda imediatamente. Para além disso, se o carro que lidera se alterar devido a uma ultrapassagem de um adversário ou porque parou na box, a ficha Líder é imediatamente atribuída ao novo Líder e a secção ativa passa a ser a secção onde a ficha Líder está agora colocada.

Por causa deste movimento da ficha Líder, pode acontecer que a mesma secção seja ativada várias vezes no turno ou que a secção ativa contenha carros que já ativaram o seu turno individual e outros que ainda não. Cada carro apenas resolve o seu turno individual uma vez por turno. Ignora os carros que já resolveram o seu turno individual. Ainda podem defender-se numa disputa mas não podem tomar um novo turno.

Outra situação pode acontecer quando carros estão presentes na mesma secção da ficha Líder, mas que estão à sua frente. Por norma, estes são carros lentos com voltas de avanço. Dado que ordem de jogo começa da ficha Líder e retrocede pela pista, estes carros mover-se-ão em último, a não ser que a volta de avanço tenha sido dada neste turno. Um exemplo da ordem de jogo está presente na página 13.

TURNOS INDIVIDUAIS

PARAGEM NA BOX

Uma paragem na box deve ser anunciada no início do turno de um piloto, antes de realizar qualquer ação. A posição atual do carro na pista não importa. Assim que uma paragem na box tiver sido anunciada, o carro tem de recuar o número de secções indicado pelo tempo de paragem da box, impresso no tabuleiro. Se o carro terminar numa secção com outros carros, é colocado em último nessa secção. Se o Líder parar na box e se perder o comando da corrida pelo retrocesso, então, a ficha Líder é imediatamente atribuída ao novo carro que lidera a corrida.

Quando para na box, um jogador pode realizar as seguintes ações:

- **Reparar todos os danos vermelhos**
- **Descartar quantas cartas** quiser da sua mão
- **Tirar novas cartas** até ao número máximo de cartas indicado no Painel de Controlo de Carro
- **Receber novas fichas de pneu** até ao número indicado no Painel de Controlo de Carro
- **Mudar de estratégia**
- **Remover a ficha de reabastecimento** (se esta foi a sua primeira paragem na box)

Não é permitido ao jogador, completar uma paragem na box com mais cartas na mão que as indicadas no Painel de Controlo de Carro, mesmo que o jogador tenha cartas para além do limite antes de declarar a paragem na box. Ele terá que descartar cartas até atingir o limite, eventualmente descartando mais que as necessárias e tirando novas cartas do baralho até ao limite indicado no Painel de Controlo de Carro.

Tendo completado esta paragem na box, o turno segue para o próximo jogador de acordo com a ordem. O carro que acabou de parar na box continuará o seu turno mais tarde, quando a ordem de jogo alcançar a nova secção onde ele se encontra. Usa a ficha "paragem na box" para lembrar que este carro ainda tem de jogar o seu turno individual.

A paragem na box atempada é crucial para este jogo. Os pilotos devem tentar não esperar muito ou antecipar demais, mantendo um olho atento no consumo de pneus, dano ou mão atual. Para além disso, os pilotos devem avaliar com cuidado a posição dos carros adversários e tentar manter a paragem na box à frente dos adversários e, se possível, com pista livre.

MOVIMENTO

A fase de movimento de um jogador começa tirando uma Carta de Corrida do baralho. Nesta fase, aqueles que escolheram a estratégia LUCKY podem tirar duas cartas e manter uma. Aqueles que escolheram a estratégia CHASE podem receber uma das cartas jogadas pelo jogador perseguido ou tirar do topo do monte de descarte, como explicado antes.

Agora, o jogador pode **jogar uma ou duas cartas** da sua mão, que quando adicionadas dão o valor de movimento para esse turno. Os bónus de trajetória ou outros benefícios que derivam da estratégia escolhida são adicionados ao movimento. Os bónus não são opcionais, isto é, o piloto é forçado a usá-los.

Se for jogada uma carta, pode ser qualquer uma. Se forem jogadas duas, estas podem ser um par formado por qualquer carta e uma +1, ou um par de +2. Outras combinações não são permitidas (portanto não é permitido jogar +4 +2 ou +3 +3). Quando duas cartas são jogadas, todas as ações são realizadas e os valores de movimento são adicionados. No Jogo Base as cartas usadas são apenas Cartas de Corrida. Na barra lateral direita de cada carta são mostradas várias ações, estas realizam-se quando a carta é jogada, **por esta ordem**:

- **Pagar quaisquer recursos necessários** (fichas de pneu, cartas, danos)
- **Realizar uma ou mais verificações**

- **Tirar cartas adicionais**
- **Ativar um evento** como mudança de estado de tempo ou uma bandeira (somente no Jogo Avançado)

As Cartas usadas durante o turno de jogo (incluindo todas as cartas usadas para movimento, para verificação e cartas usadas como fichas de pneu) têm de ser descartadas na ordem escolhida pelo jogador que as usa. A monte de descarte deve manter-se ordenada. Um jogador que usa CHASE pode ter de tirar do monte de descarte. Nota que **uma carta não pode ser jogada se o jogador não puder pagar os recursos necessários**.

Um jogador pode voluntariamente decidir não jogar cartas e saltar o seu turno. Neste caso, o seu carro não se move e não recebe bônus; no entanto, quando salta o turno, é permitido ao jogador alterar a estratégia do seu carro.

Depois de realizar todas as ações requeridas pelas cartas, o jogador pode mover o seu carro, gastando pontos de movimento: entrar numa nova secção custa sempre 1 ponto de movimento, independentemente do tipo de secção; se durante o movimento, o carro intercepar um adversário ou um obstáculo, poderá ser necessário gastar pontos de movimento adicionais para avançar, explicado à frente. **Não é permitido a um piloto mover-se, voluntariamente, menos que o valor total de movimento do seu carro, incluindo todos os bônus.**

De forma geral, não é boa ideia ficar sem fichas de pneu, sem cartas ou consumir todos os espaços de dano porque o movimento será severamente limitado. É por norma, mais benéfico parar na box, recarregar o carro e mudar de estratégia ao invés de saltar o turno.

Exemplo

Turno 1 - Bob (verde) move-se +4 jogando duas cartas (+3 e +1) e terminando no ponto inicial da trajetória vermelha, na segunda secção da curva 1. A estratégia de Bob é BALANCE e no próximo turno ele poderá usar esse bônus de trajetória +1 mesmo que não use cartas de Velocidade.

Bob lidera e mantém a ficha Líder. o robô RÁPIDO e o robô LENTO começam na segunda e terceira posições e movem-se +3 e +2 respetivamente.

Carl (azul) aproveitou a oportunidade para ultrapassar ambos. Ele joga um par +4 +1 e adiciona +1 porque uma das suas cartas jogadas lhe causa dano (HAZARD).

Carl move-se +6 usando 4 pontos de movimento para avançar quatro secções e 2 pontos de movimento para ultrapassar os robôs (na primeira volta, assumem-se todas as secções como retas). O segundo robô RÁPIDO moveu-se +3, terminando na trajetória verde. Também Dirk (cinzento) se move +3 e termina na secção de travagem atrás dos dois robôs. Alan (vermelho) move-se +4. Ele gasta 3 pontos de movimento para entrar na secção de travagem, 1 ponto de movimento para ultrapassar Dirk e finalmente, ultrapassa o robô RÁPIDO sem gastar pontos de movimento graças ao bônus de BANGING WHEELS. O último a jogar é o restante robô LENTO que começa a perder terreno.



USAR RECURSOS

GASTAR FICHAS DE PNEU

Um jogador tem de consumir os seus pneus descartando o número necessário de fichas de pneu e/ou cartas da sua mão, ou uma combinação das duas. Pelo menos um recurso tem de ser uma ficha de pneu, os restantes podem ser outras fichas de pneu ou cartas da mão.



O Jogador paga 1 ficha de pneu

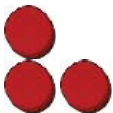
O Jogador paga 2 fichas de pneu ou 1 ficha de pneu e uma carta

O jogador paga 3 fichas de pneu ou 2 fichas de pneu e 1 carta ou 1 ficha de pneu e 2 cartas.

Se um par for jogado, os pontos de pneu a pagar são adicionados, por exemplo, jogar um par formado por 1 ponto de pneu e uma carta que custa 2 pontos de pneu, custará 3 pontos de pneu no total e portanto pode ser pago com uma ficha de pneu e 2 cartas.

RECEBER DANO

Um carro pode receber dano quando um jogador joga uma carta que causa dano, quando falha uma verificação ou devido a contacto durante uma disputa. Neste caso, tira aleatoriamente o número de discos necessário e coloca-os nos espaços apropriados do Painel de Controlo de Carro. Os discos Castanhos representam dano permanente, os discos vermelhos podem ser reparados com uma paragem na box. Se não existirem espaços livres suficientes para absorver o dano no Painel de Controlo de Carro, o carro é eliminado.



O Jogador recebe 1 disco de dano e coloca no Painel de Controlo de Carro

O Jogador recebe 2 discos de dano e coloca no Painel de Controlo de Carro

REALIZAR UMA VERIFICAÇÃO

Quase de certeza, durante a corrida, o jogador vai ter que realizar uma ou mais verificações. Para passar uma verificação com sucesso, o jogador tem de jogar uma carta com Fator de Verificação de valor igual ou inferior ao seu Verificador de Alvo colocado no seu Painel de Controlo de Carro.

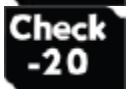
Nota que o Verificador de Alvo podia ser modificado com uma penalização -20 (que faz a verificação mais difícil) ou por um bónus +20 (que a faz mais fácil). Se um par for jogado e ambas as cartas necessitem de uma verificação, as mesmas podem ser realizadas pela ordem escolhida pelo jogador.



O jogador tem de realizar uma verificação contra o seu alvo.



O jogador tem de realizar uma verificação contra o seu alvo modificado por +20.



O jogador tem de realizar uma verificação contra o seu alvo modificado por -20.

A carta usada para "verificar" pode ser:

- Uma das cartas usadas para movimentar no turno (até pode ser a que necessita da verificação)
- Qualquer outra carta da mão do jogador

- Uma carta tirada do baralho de Cartas de Corrida (esta forma de verificar é chamada de Verificação Cega, para indicar que o jogador não tem controlo sobre o resultado final desta verificação).

O jogador mostra aos outros jogadores o Fator de Verificação da sua carta e se este valor for igual ou inferior ao Verificador de Alvo no Painel de Controlo de Carro (incluindo modificador), a verificação tem sucesso, de outra forma, o carro recebe um de dano. Independentemente do sucesso ou fracasso da verificação, a carta usada para verificar tem de ser colocada no Painel de Controlo de Carro, substituindo o antigo Verificador de Alvo que é descartado.

Nota que o jogador pode voluntariamente decidir jogar a carta com um valor de verificação maior que o Verificador de Alvo, para falhar a verificação: desta forma o carro receberá dano, mas ao mesmo tempo, o valor do seu Verificador de Alvo aumenta, o que fará as próximas verificações mais fáceis.

Regularmente, superar uma verificação significa diminuir o Verificador de Alvo e tornar as próximas verificações mais difíceis. Poderá ser benéfico quando o teu Verificador de Alvo seja baixo, falhares de propósito, substituindo o Verificador de Alvo no Painel de Controlo de Carro com um Fator de Verificação mais alto.

Outras situações de corrida podem requerer uma verificação (ex.: volta de avanço ao Líder, uma Travagem Tardia ou uma manobra fora de pista). O procedimento mantém-se o mesmo mas o Verificador de Alvo e o resultado de superar/falhar pode ser diferente do explicado acima. A tabela que se segue resume todas as situações de verificação possíveis.

Verificação	Alvo a Vencer	Requer	Sucesso	Fracasso	Carta de Verificação
Verificação requerida por carta de movimento	Verificador de Alvo no Painel de Controlo de Carro	Carta de Movimento ou carta da própria mão ou carta sacada do baralho (cega)	Movimentar o carro	Recebe 1 dano e move o carro	Carta de verificação substitui o Verificador de Alvo
Verificação requerida por volta de avanço a Líder	Verificador de Alvo no Painel de Controlo de Carro	Carta da própria mão ou sacada do baralho (cega)	Volta de avanço ao carro à frente	Perde os restantes pontos de movimento	Carta de verificação substitui o Verificador de Alvo
Verificação requerida por Travagem Tardia	Verificador de Alvo na secção de travagem	Carta sacada do baralho (cega)	Avançar 1 ou 2 secções	Carro sai da pista	Carta de verificação é descartada
Verificação requerida por Trajetória Fora da Pista	Verificador de Alvo na secção de travagem	Carta da própria mão ou sacada do baralho (cega)	Move-se para o ponto de reentrada mais próximo	Continua pela Trajetória Fora da Pista	Carta de verificação é descartada

TIRAR CARTAS

Nem todas as ações indicadas numa carta gastam o teu carro. Algumas ações permitem ao jogador tirar Cartas de Corrida do baralho. Nota que não existe limite para o número de cartas que um jogador pode ter na sua mão. A única limitação para o número de cartas na mão surge imediatamente após uma paragem na box, o jogador não pode deixar a box com mais cartas na mão que o número indicado no Painel de Controlo de Carro.

O Jogador tira **N** Cartas de Corrida e adiciona-as à sua mão.



TRAJETÓRIAS

Existem, na pista, várias trajetórias que oferecem bónus ao movimento. Este bónus é representado numa das quatro cores de cartas (vermelho=velocidade, verde=condução, laranja=mudança, amarelo=evento). **Se um carro começa o seu movimento desde o ponto inicial da trajetória e**

usa para movimento, pelo menos uma carta da cor correspondente à trajetória, o bónus é adicionado ao valor de movimento do carro.

Um carro pode ocupar o ponto inicial de uma trajetória, terminando o seu movimento exatamente nessa posição. O ponto da trajetória tem de estar livre e cada ponto da trajetória apenas pode conter um carro. Um carro que se aproxima não pode chutar outro carro para fora do ponto da trajetória. Se um carro abandonar o ponto da trajetória (ex.: paragem na box), o mesmo não fica disponível automaticamente para outro carro que já se encontra nessa secção, mas mantém-se disponível para qualquer carro que realize o seu turno mais tarde e que possa terminar o seu movimento exatamente nesse ponto. As trajetórias não funcionam na primeira volta da corrida e durante o reinício.

Nota: com a estratégia BALANCE podes ter um bónus de trajetória, mesmo que nenhuma das tuas cartas jogadas seja da mesma cor da trajetória, desde que não uses cartas de velocidade (vermelhas).

Quando decide o quanto mover, o jogador deve ter em conta a posição das trajetórias e tentar mover-se exatamente o número de secções necessárias para terminar no ponto inicial de uma trajetória. Não só beneficiará do bónus de movimento no próximo turno como também prevenirá outros pilotos de obter esse bónus.

ULTRAPASSAGEM

Durante o seu movimento, o piloto pode entrar numa secção onde já existe outro carro. Aí, a única forma de continuar o seu movimento é ultrapassando. A forma de ultrapassar depende do tipo de secção onde isto acontece.

SECÇÕES DE RETA (Borda Roxa)

As retas são a secção mais simples para ultrapassar. Custa 1 ponto de movimento para ultrapassar e mover para a frente dos teus adversários. Se existirem mais carros na reta, quem ultrapassa tem de gastar 1 ponto de movimento por cada carro ultrapassado. Um piloto não pode recusar uma ultrapassagem se tiver pontos de movimento suficientes para a fazer.

SECÇÕES DE CURVA (Borda Amarela)

Se a secção onde o carro adversário é intercetado é uma curva, o piloto tem de parar e o restante movimento é perdido. Ele poderá declarar uma **disputa** no início do turno seguinte.

DISPUTA (Secção de Curva)

Quando a ordem de jogo chega a uma secção de curva com pelo menos dois carros, antes de qualquer piloto nessa secção poder realizar o seu turno, uma disputa tem de ser jogada.

Em primeiro lugar, o piloto na última posição na secção anuncia se quer participar na disputa. Depois, cada outro piloto, pela ordem inversa de posição na secção, declara se quer participar. Quando anuncia, o piloto tem de jogar uma ou duas cartas com a face para baixo na mesa. É entendido que quem não jogar as cartas não participa na disputa.

Todas as cartas são reveladas ao mesmo tempo e as posições dos carros são reorganizadas de acordo com o maior valor de movimento. Os pilotos que recusaram participar na disputa são colocados atrás dos outros, de acordo com as suas posições originais.

As seguintes regras aplicam-se numa disputa:

- Qualquer piloto que participe na disputa, com a exceção do primeiro carro na secção, recebe um bónus ou penalização ao seu valor de disputa conforme indicado no tabuleiro.
- Quem estiver a usar a estratégia BANGING WHEELS beneficia de um modificador +3 na disputa.

- No caso de dois ou mais carros pontuarem exatamente o mesmo valor de disputa (incluindo todos os modificadores), estes carros chocam e sofrem um de dano por cada carro com que empatam. As respetivas posições mantêm-se.

As cartas jogadas na disputa são congeladas na mesa durante o turno. Não podem ser usadas neste turno para mover ou verificar. Para além disso, estas cartas não podem ser descartadas durante uma paragem na box, têm de ser mantidas e contam para o cálculo do número total de cartas na mão do jogador. O dono pode devolvê-las à sua mão no início do próximo turno de jogo.

As curvas bloqueiam secções. Se uma secção de curva está ocupada por outro piloto, não podes proceder com o teu movimento e perdes todos os pontos de movimento. Terás de parar e esperar pelo turno seguinte, onde podes tentar ultrapassar através de uma disputa.

Tem cuidado! O trânsito nas curvas pode atrasar-te imenso.

Depois de ser jogada uma disputa, mesmo que as posições relativas dos carros se alterem, a posição na trajetória não é alterada. Por outras palavras, não é possível remover um adversário de um ponto de trajetória através de uma disputa.

SECÇÕES DE TRAVAGEM (Borda Cinzenta)

Numa secção de travagem, a única forma de ultrapassar adversários é realizando uma Travagem Tardia. É uma manobra perigosa mas com grandes vantagens se tiver sucesso. Um piloto que entra numa secção de travagem com adversários perde os restantes pontos de movimento. Ele pode parar lá ou realizar uma Travagem Tardia que lhe permite ultrapassar todos os adversários de uma vez, e avançar imediatamente para a próxima secção onde parará.

Para ter sucesso numa Travagem Tardia, um piloto **tem de fazer uma Verificação Cega**, batendo o alvo indicado no ponto de travagem do tabuleiro. Ele tira uma carta do topo do baralho de Corrida e compara o valor de verificação da sua carta com o Verificador de Alvo no ponto de travagem. Se o primeiro valor for igual ou menor que o Verificador de Alvo, a verificação tem sucesso e ele avança imediatamente para a próxima secção. Se o jogador tiver a estratégia HAZARD e a próxima secção estiver completamente livre de carros, ele avança duas secções. Se a verificação falhar, o carro é colocado fora da pista ao longo da Trajetória Fora da Pista e o turno do piloto termina imediatamente. Nenhum dano é recebido por uma verificação de Travagem Tardia.

A carta tirada para realizar a Verificação Cega da Travagem Tardia tem de ser descartada.

Um piloto pode tentar uma Travagem Tardia mesmo que não tenha pontos de movimento de sobra ou se a secção de travagem estiver livre de adversários. No último, o seu único benefício é mover-se uma secção adicional.

Apenas uma Travagem Tardia, por turno, é permitida a qualquer jogador.

Claramente, se quiseres ultrapassar, o melhor lugar é numa reta. O teu adversário vai querer que ultrapasasses numa curva ou secção de travagem para te abrandar e obrigar a correr riscos. Por vezes pode ser útil esperar pela altura certa para ultrapassar ao invés de arriscar um movimento rápido.

TRAJETÓRIA FORA DA PISTA

No jogo básico, um carro que falhe uma Travagem Tardia é movido para fora da pista e pode reentrar no turno seguinte sem grandes consequências. Um piloto que reentra na pista, resolve o seu turno após os pilotos que ocupam a secção de travagem onde ele perdeu o controlo do carro, e começa o seu movimento desde a primeira posição de reentrada da Trajetória Fora da Pista sem fazer qualquer ação (não tira cartas, não joga cartas, não se move, não muda a estratégia). Quando reentra, ele termina atrás de qualquer carro que esteja na secção e nessa altura, o carro considera-se, para todos os efeitos, de volta à pista. O seu turno individual termina.

Se for o piloto que lidera que sai da pista, a ficha Líder é atribuída ao carro líder da secção de travagem onde ele perdeu o controlo. Se não existir tal carro, o piloto fora da pista mantém a ficha de Líder.

No turno onde o piloto reentrou na pista, não lhe é permitido fazer uma paragem na box. Se o carro for obrigado a parar (ex.: para reabastecer), como não pode parar na box, é eliminado da corrida.

PROCEDIMENTO DE ULTRAPASSAGEM ESPECIAL PARA A PRIMEIRA E ÚLTIMA VOLTAS

Na primeira e última voltas, as regras normais para ultrapassagem não se aplicam. É possível ultrapassar qualquer carro pagando 1 ponto de movimento, como se a secção fosse uma reta. No entanto, na secção de travagem é sempre possível tentar uma Travagem Tardia se o jogador desejar.

Exemplo - Turno 2 Em primeiro lugar, o Indicador de Turno é colocado no turno 2. Depois, o jogo inicia-se na secção com a ficha Líder. Bob (verde) e Carl (azul) disputam. Bob joga um par +4 +3 que faz +7. Carl joga um par +2 +2 e adiciona o bônus de +3 na Variante del Rettifilo, totalizando +7 também. É um empate e tanto Bob como Carl tiram um disco de dano, as posições relativas não se alteram e Bob mantém a ficha de Líder. As cartas usadas na disputa são congeladas até ao próximo turno de jogo e não podem ser usadas para movimento neste turno.



Bob tira uma carta do baralho e move-se usando um par +2(37) condução e +1(88) evento (ver exemplo das cartas) resultando num total de movimento de +4, graças a BALANCE que adiciona o bônus +1 de Trajetória. A carta +2(37) requer uma verificação +20. O Verificador de Alvo no Painel de Controlo de Carro de Bob é atualmente (40) mas como isto é uma verificação +20, o valor a bater para ter sucesso é (60). Bob pode fazer esta verificação usando a +2(37) que substitui o seu Verificador de Alvo no Painel de Controlo de Carro. Alternativamente, Bob pode decidir usar a +1(88), falhando a verificação intencionalmente. O seu carro receberia um de dano, no entanto, o seu Verificador de Alvo aumentaria de (40) para (88) tornando verificações futuras mais fáceis de passar. Se o Verificador de Alvo de Bob fosse (10), nenhuma das cartas jogadas lhe teria permitido passar a verificação com sucesso. Neste caso ele ficaria melhor jogando uma terceira carta da sua mão, apenas para realizar a verificação ou tentando a sua sorte, tirando uma carta do baralho (Verificação Cega). Finalmente, Bob decide passar a sua verificação com a +2(37) e evitar mais danos. Ele move-se por 4 secções, terminando na trajetória verde da secção de travagem.



É a vez de Carl. Ele saca uma carta do baralho e joga apenas uma carta para se mover, uma +3 que custa 2 fichas de pneu e 1 dano. Graças a HAZARD, o dano recebido adiciona 1 ponto de movimento,

portanto ele move-se 4 secções até à secção de travagem antes da curva 4. Agora Carl decide tentar uma Travagem Tardia. O valor a bater é 75 e ele tira do baralho, uma carta com o valor de verificação de 65. A manobra tem sucesso e ele avança duas secções adicionais (HAZARD), terminando na trajetória vermelha na curva 5. Carl lidera agora a corrida e é-lhe dada a ficha Líder.

A próxima secção ativa é a primeira da curva 1. O robô RÁPIDO colocado qui move-se 3 secções, terminando na trajetória verde, imediatamente atrás de Variante della Roggia. Joga-se a seguir a secção de travagem antes da curva 1. O robô LENTO move-se 4 secções graças ao seu bónus de trajetória +2 e termina imediatamente atrás do RÁPIDO. É a vez de Alan. Ele tira uma carta do baralho e joga um par +4 velocidade e +1 mudança, que requer o consumo de 2 fichas de pneu mas que lhe permite tirar apenas mais duas cartas do baralho. Alan usa 4 pontos de movimento para alcançar os dois robôs na secção de travagem antes do turno 3 e 1 que sobra para ultrapassar o primeiro robô LENTO (BANGING WHEELS permite a Alan ultrapassar numa secção de travagem como se se tratasse de uma reta). Alan podia ter tentado uma Travagem Tardia em vez disso, mas essa manobra na Variante della Roggia é arriscada, pelo que ele recusou essa opção. O segundo robô RÁPIDO move-se por 4 secções graças ao bónus da trajetória verde, terminando na secção de travagem. Aqui está Dirk. Ele perseguiu um robô RÁPIDO e portanto decide sacar a carta do topo da pilha de descarte onde encontra o +4 velocidade jogado por Alan. Ele joga esta carta imediatamente, gastando 2 fichas de pneu e movendo-se por 4 secções, alcançando os quatro carros que já se encontram nessa parte da pista. Dirk não pode esperar e tenta uma Travagem Tardia. O valor a bater é 50 e ele saca uma carta com 78. Dirk é movido para fora da pista e termina o seu turno imediatamente. Finalmente, o segundo robô LENTO move-se e mantém-se na última posição.

VOLTA DE AVANÇO

Um carro considera-se com volta de avanço quando é ultrapassado pelo Líder da corrida. Coloca uma ficha "-1 lap/ -2laps" debaixo do carro com volta de avanço. Nota que os carros se movem sempre baseados na sua posição na pista, começando pelo Líder, logo, é perfeitamente normal que um carro com volta de avanço se mova primeiro que um que não tem.

PROCEDIMENTO DE VOLTA DE AVANÇO

Dar uma volta de avanço a um carro é por norma, mais fácil que ultrapassar um adversário com o mesmo número de voltas. Se o carro a quem se dá a volta de avanço está numa reta, a ultrapassagem segue a regra padrão: o carro que ultrapassa tem de gastar 1 ponto de movimento e eventualmente continuar com o seu movimento. Se se encontra numa secção de travagem, isto é considerado uma reta para efeitos de volta de avanço, portanto, aqui também basta gastar 1 ponto de movimento. Se o carro se encontra numa curva e existem pontos de movimento suficientes, pode ser ultrapassado imediatamente gastando 2 pontos de movimento (os carros a quem se dá volta de avanço não bloqueiam nas curvas). Alternativamente, o piloto tem de terminar o seu movimento por este turno.

Secção	Ultrapassar	Ultrapassar com Banging Wheels	Volta de Avanço	Volta de Avanço com habilidade Volta de Avanço
Reta	-1 Movimento	-1 Movimento	-1 Movimento	Livre
Curva	Disputa	-2 Movimento	-2 Movimento	-1 Movimento
Travagem	Travagem Tardia	-1 Movimento	-1 Movimento	Livre

DAR VOLTA DE AVANÇO COM LÍDER

O Líder da corrida tem de fazer uma verificação contra o seu Verificador de Alvo antes de dar uma volta de avanço a um carro. O Líder tem de realizar uma verificação por cada carro a que quiser dar uma volta de avanço durante o seu movimento. A verificação é feita durante o movimento e portanto, após ter jogado e descartado as suas cartas de movimento.

As seguintes regras aplicam-se:

- Esta verificação não é necessária se o Líder ultrapassa através de disputa.
- Esta verificação não é necessária se o Líder está a dar volta de avanço pela segunda ou subsequentes vezes (-2, -3 voltas)
- Esta verificação não sofre a penalização -20 das condições de tempo chuvoso (apenas no Jogo Avançado apenas)
- Esta verificação pode ser auxiliada pela habilidade REFLEXES com um bônus +20 (apenas no Jogo Avançado apenas)

Se a verificação tiver sucesso, o Líder pode proceder e dar volta de avanço ao carro à sua frente, pagando os pontos de movimento necessários. Se a verificação falhar, o Líder tem de parar, quaisquer pontos de movimento de sobra são perdidos mas nenhum dano é sofrido.

O Líder não pode recusar voluntariamente esta verificação se ele tiver pontos de movimento suficientes para dar a volta de avanço ao carro à sua frente. No entanto, ele pode decidir tentar uma Verificação Cega se não quiser usar as cartas da sua mão. Seja como for, a carta tirada para realizar a Verificação Cega tem de substituir o Verificador de Alvo no Painel de Controlo de Carro.

Essencialmente, é mais difícil para o Líder da corrida dar voltas de avanço a outros pilotos. Para mais, quando o Líder da corrida alcança outro carro, este ainda não se moveu (o Líder da corrida é sempre o primeiro a mover-se), se ele não puder dar a volta de avanço imediatamente porque por exemplo, o carro LENTO está na secção de curva e o Líder não tem 2 pontos de movimento de sobra, o adversário mover-se-á no seu turno.

Pode acontecer que, de acordo com a ordem de jogo, um piloto realize o seu turno imediatamente após sofrer uma volta de avanço, ou que na mesma secção existam carros que tenham realizado o seu turno e outros que não. Estas situações são normais e esses carros que ainda não se moveram usam o seu turno para tentar eliminar as voltas de avanço, se tiverem pontos de movimento suficientes para gastar, ou lutando entre si se não houverem pilotos que já se moveram, a agir como obstáculos (ver próximo parágrafo).

Voltas de avanço eficientes são um aspeto importante do jogo. Os carros lentos não defendem agressivamente a sua posição mas podem atrasar-te significativamente. Se estás a liderar a corrida, tenta sempre deixar alguns carros lentos entre ti e os teus adversários diretos.

ELIMINAR VOLTA DE AVANÇO

Um piloto com volta de avanço pode tentar eliminar a volta se quiser. As regras para eliminar a volta de avanço são as mesmas que para a dar: numa reta e secção de travagem, o carro tem de gastar 1 ponto de movimento para anular a volta de avanço, numa curva, o carro tem de gastar 2 pontos de movimento para anular a volta de avanço ou esperar por uma disputa no turno seguinte.

Exemplo

Fig 1 - Alan com o carro vermelho lidera a corrida. Ele joga +5 com um par. Gasta 1 ponto de movimento para entrar na secção de travagem, realiza uma verificação com sucesso e gasta outro ponto de movimento, para dar uma volta de avanço ao robô roxo, que está na última posição. Uma ficha "-1lap" é colocada sob o robô roxo. Existem 3 pontos de movimento, o suficiente para entrar na secção



de curva (1 ponto), realizar outra verificação com sucesso e dar volta de avanço ao carro azul (2 pontos). Novamente, uma ficha "-1lap" é colocada sob o carro azul.



Fig 2 - É a vez do azul agora. O piloto azul joga um +3 e elimina a volta de avanço na curva (2 pontos), movendo-se na secção de reta seguinte. A ficha "-1lap" é removida. Finalmente, é a vez do robô roxo. Ele move-se +4 graças ao bônus de trajetória, no entanto, o robô roxo tem de parar atrás do carro vermelho, porque os robôs nunca podem eliminar as suas voltas de avanço. No próximo turno, o piloto vermelho mover-se-á primeiro (Líder) e terá novamente a possibilidade de dar volta de avanço ao piloto azul.

Fig 3 - Na primeira secção da Parabolica estavam dois carros com voltas completas: o azul e o verde. O carro vermelho move-se +5 e tem sucesso em dar volta de avanço ao carro azul e roxo, mas não ao verde (ultrapassar o carro verde custaria 2 pontos de movimento adicionais, que vermelho não tem). É a vez de azul agora. Nota que os carros azul e verde não

fazem uma disputa porque estão separados pelo piloto vermelho, que já realizou o seu turno. Carl podia eliminar a sua volta de avanço gastando 2 pontos de movimento e parando atrás de Bob (carros com mesmo número de voltas bloqueiam-se nas curvas). Ao invés disso, Bob mover-se-á mais tarde, quando a ordem de jogo ativar a secção da Parabolica novamente.



Fig 4 - Uma situação diferente. O carro vermelho falhou a verificação para dar volta de avanço ao piloto azul e, terminou o seu movimento na curva atrás dele. Neste caso, o jogo alcança a primeira curva da Parabolica, o piloto azul pode declarar uma disputa contra o carro verde, porque vermelho não se encontra no meio.



ROBÔ

Os Robôs não têm Painel de Controlo de Carro, não jogam cartas e não são afetados por dano, pontos de pneu, verificações e estratégias. Movem-se automaticamente sem gastar quaisquer recursos. Especificamente:

- **SUPER-RÁPIDOS** (pretos) têm sempre **4 pontos de movimento** para gastar (somente no Jogo Avançado)
- **RÁPIDOS** (amarelos) têm sempre **3 pontos de movimento** para gastar
- **LENTOS** (roxos) têm sempre **2 pontos de movimento** para gastar

Quando terminam o seu movimento numa secção com um bónus de trajetória, são sempre colocados na trajetória com o maior bónus. Se várias trajetória têm o mesmo bónus, são colocados preferencialmente na mais exterior. Os robôs podem beneficiar de bónus de estratégia sem ser necessário jogar uma carta para aumentar o seu valor de movimento.

De forma geral, os robôs ultrapassam como pilotos humanos, têm, no entanto, algumas vantagens e limitações.

- Os robôs ultrapassam-se entre si sem gastar quaisquer pontos de movimento. Particularmente, os robôs nunca disputam entre si.
- **Numa reta**, se tiverem pontos de movimento de sobra, gastam sempre 1 ponto de movimento para ultrapassar um jogador humano.
- **Numa curva**, o robô participa numa disputa apenas para ultrapassar o jogador à sua frente ou para se defender de um jogador atrás, que tenha declarado uma disputa. Numa disputa, os robôs jogam duas cartas tiradas aleatoriamente do baralho de Corrida.
- **Numa secção de travagem**, os robôs nunca tentam (no Jogo Base) uma Travagem Tardia.

No que diz respeito a voltas de avanço e à sua eliminação.

- Os robôs dão voltas de avanço entre si sem gastar pontos de movimento.
- Os robôs dão voltas de avanço aos jogadores humanos de acordo com as regras normais, portanto, gastam 1 nas retas e secções de travagem e 2 nas curvas.
- Se o Líder da corrida é um robô, também tem de realizar uma verificação antes de dar uma volta de avanço a um carro. Esta será uma Verificação Cega contra um Verificador de Alvo fixo de valor 70.
- Os robôs perdem quaisquer pontos de movimento quando alcançam um piloto com mais voltas. Existem apenas dois casos em que um robô pode eliminar voltas de avanço:
 - Quando o carro à sua frente está fora da pista e se movem antes que ele reentre na pista.
 - Quando o robô tem sucesso numa Travagem Tardia (Jogo Avançado apenas).
- Para além disso, nas secções de curva, os robôs não se defendem numa disputa contra carros que lhes tentam dar voltas de avanço.

Todas as cartas usadas por robôs (ex.: numa disputa ou verificação cega) são imediatamente descartadas por ordem ascendente dos seus fatores de verificação, ou seja de 1 a 99 (isto pode ser relevante para jogadores que usam CHASE e querem tirar do monte de descarte).

No Jogo base, quando o Indicador de Turno alcança uma ficha de reabastecimento de um robô, o robô do tipo correspondente na melhor posição tem de fazer uma paragem na box, no início do seu turno individual. Depois, a ficha de reabastecimento é descartada.

A ordem de jogo chega agora à secção C. Aqui, o robô RÁPIDO declara automaticamente uma disputa contra Dirk e o resultado decidirá quem se move primeiro para fora da Variante della Roggia. As secções D e E serão ativadas a seguir.

Nota que a secção M será reativada novamente no final do turno de jogo, e o robô LENTO que ainda espera para resolver o seu turno poderá finalmente move-se, fugindo do Líder.

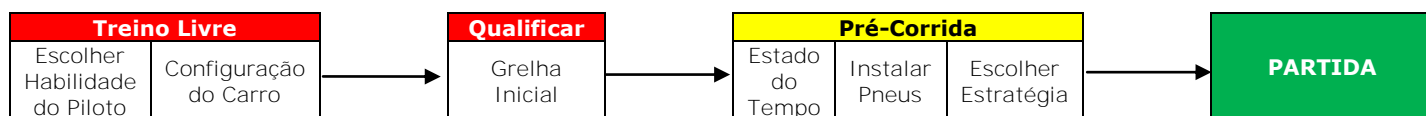


Não deixes de contar com os robôs. Parecem mover-se lentamente mas são constantes e não se obstruem. Os robôs LENTOS dificultar-te-ão nas voltas de avanço enquanto que os RÁPIDOS podem ser bem competitivos se não conseguires manter a alta velocidade.

JOGO AVANÇADO

PREPARAÇÃO

Segue o mesmo procedimento de configuração do Jogo Base. Depois, baralha o baralho de Cartas de Pista correspondente à pista usada e coloca-o num espaço acessível a todos os jogadores.



TREINO LIVRE

HABILIDADE DO PILOTO

Todos os jogadores escolhem uma Habilidade para o seu piloto, das disponíveis. A Habilidade é uma capacidade única do teu piloto e não pode ser alterada durante a corrida.

Habilidade	Benefício
VERSATILITY	Este piloto pode readaptar facilmente a sua estratégia durante a corrida. Um jogador com VERSATILITY pode mudar a sua estratégia no início do seu turno individual. A Habilidade torna-se então inativa (roda a ficha Habilidade para o indicar) e apenas pode ser reativada numa paragem de box.
REFLEXES	Este piloto tem fantásticos reflexos e todas as suas Verificações recebem um bônus +20, incluindo todas as Verificações Cegas para Travagem Tardia e as verificações de volta de avanço do Líder. Usa a ficha +20 para indicar este benefício.
QUALIFYING	Este piloto tem grande desempenho nas sessões de qualificação. Ele adiciona +2 ao valor da carta jogada para qualificar e, depois da grelha inicial ser formada, ele recebe imediatamente 2 Cartas de Pista do baralho de Cartas de Pista. Esta Habilidade não tem uso após a sessão de qualificação terminar.
PITTING	Este piloto é particularmente rápido a entrar e sair da box. O seu tempo de paragem na box é reduzido por 2 secções, em relação ao tempo de paragem impresso no tabuleiro. Para além disso, depois de completar uma paragem na box, ele saca duas Cartas de Pista e adiciona-as à sua mão, para além do limite de cartas listado no seu Painel de Controlo de Carro.
TUNING	Este piloto é capaz de descobrir a melhor configuração para o seu carro. Ele pode gastar 2 pontos adicionais na fase de configuração, isto é, pode construir um carro com 8 pontos. Contudo, nunca pode exceder os 3 pontos por cada característica do carro. Esta habilidade não tem uso após a sessão de treino livre terminar.
LAPPING	Este piloto é especialista em dar voltas de avanço. Ele gastará 1 ponto de movimento por dar volta de avanço nas secções de curva e zero pontos de movimento nas retas e secções de travagem. Se lidera a corrida, o piloto que usa esta habilidade ainda tem de fazer uma verificação antes de dar a volta de avanço. Não existe benefício na combinação de LAPPING com a bandeira azul.

Escolher uma boa combinação Habilidade + Estratégia é crucial. A tua Habilidade é uma vantagem única sobre os teus adversários e deves tirar partido dela durante a corrida. Se combinada com a Estratégia certa, pode ser realmente poderosa.

CONFIGURAÇÃO DO CARRO

No Jogo Avançado, os jogadores têm a possibilidade de alterar as características pré-impressas do carro no Painel de Controlo de Carro e construir o seu próprio carro customizado. Fazem isto escolhendo um conjunto de fichas de configuração para as três categorias de Fichas de Pneu, Número de cartas e Espaços de Dano, e colocando-as sobre os valores pré-impressos.

Cada ficha tem um valor de entre 1 a 3, dependendo do desempenho da ficha. Um jogador pode usar um máximo de 6 pontos de configuração no total, quando escolhe as suas fichas de configuração. Estas características estão resumidas na tabela abaixo.

Característica	1 ponto	2 pontos	3 pontos
Fichas de Pneu	8 fichas	10 fichas	12 fichas
Número de Cartas	5 cartas	6 cartas	7 cartas
Espaços de Dano	4 espaços	5 espaços	6 espaços

Um jogador com a Habilidade TUNING pode usar 8 pontos de configuração para construir o seu carro, contudo, nunca pode exceder o máximo de 3 pontos em cada característica.

QUALIFICAÇÃO

ROBÔS

No Jogo Avançado, os robôs SUPER-RÁPIDOS participam na corrida, para além dos RÁPIDOS e LENTOS. Os robôs SUPER-RÁPIDOS têm 4 pontos de movimento e podem criar problemas para os jogadores humanos. Existem sempre 2 robôs SUPER-RÁPIDOS numa corrida.

GESTÃO DE COMBUSTÍVEL

Quando joga a carta de qualificação, cada jogador também licita secretamente na quantidade de combustível que vai colocar no seu carro no início. As escolhas possíveis são 8, 10, 12, 14 e 16 turnos. Quem escolhe 8 turnos beneficiará de +2 no valor de qualificação (carro leve), quem escolhe 10 turnos receberá um +1, quem escolhe 12 turnos não terá bônus ou penalização, quem escolhe 14 terá -1 e finalmente, quem escolher 16 terá -2 no seu valor de qualificação (carro pesado).

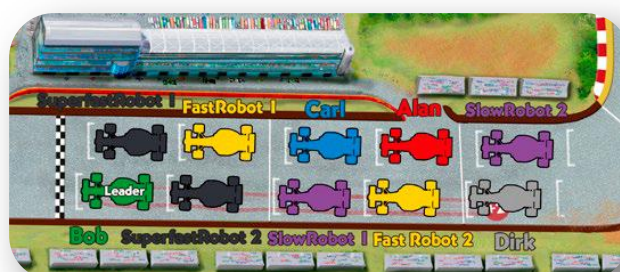
Os jogadores usam o lado e a orientação da ficha de Reabastecimento escondida debaixo da carta de qualificação para indicar a sua licitação. Depois de se completar a sessão de qualificação, a mesma ficha de Reabastecimento é colocada no Indicador de Turno para lembrar o jogador que tem de parar na box e reabastecer até esse turno (inclusive).

Os robôs sacam aleatoriamente uma ficha de qualificação/reabastecimento do tipo correspondente, tal como no jogo Base. A ficha indica o valor de qualificação do robô, assim como o turno em que têm de parar. Nota que o valor de qualificação dos robôs no Jogo Avançado é mais alto que o do Jogo Base. Depois de se completar a sessão de qualificação, a mesma ficha de Qualificação/Reabastecimento tem de ser colocada no Indicador de Turno para lembrar que o robô desse tipo, na melhor posição terá de parar para reabastecer nesse turno. Assim que este requisito estiver satisfeito, o robô não parará novamente para reabastecer e a ficha pode ser descartada.

Ao invés disso, os jogadores mantêm-se a par do consumo de combustível em qualquer paragem de box subsequente. Cada paragem na box dá ao jogador 10 turnos de combustível. Se um jogador quiser adicionar mais combustível, tem de expandir o seu tempo de paragem na box por 1 (mover-se para trás mais uma secção) por cada 3 turnos de combustível adicional. A sua ficha de reabastecimento avança no Indicador de Turno o número correspondente de turnos e, se não for para lá do último turno da corrida, ele será obrigado a parar novamente até o novo turno indicado pela ficha (inclusive).

GRELHA DE PARTIDA INICIAL

A grelha inicial é formada tal como no Jogo base: quem tiver o maior valor de qualificação é colocado à frente, em caso de empates, quem tiver jogado o menor fator de verificação começa primeiro.



Exemplo

É uma corrida com quatro jogadores: Alan, Bob, Carl e Dirk. Participantes adicionais são dois robôs SUPER-RÁPIDOS, dois robôs RÁPIDOS e dois robôs LENTOS. 10 carros no total. Tira 2 carros pretos, 2 amarelos e 2 roxos para os robôs e coloca-os ao lado do tabuleiro.

Tempo de qualificação: Alan, Bob, Carl e Dirk, cada um joga uma Carta de Corrida com a face para baixo na mesa, conjuntamente com a sua ficha de reabastecimento debaixo da carta. São sacadas então as fichas de qualificação/reabastecimento para os robôs:

- SUPER-RÁPIDO 1 - saca uma +5(30), box no turno 10
- SUPER-RÁPIDO 2 - saca uma +4(10), box no turno 10
- RÁPIDO 1 - saca uma +4(20), box no turno 10
- RÁPIDO 2 - saca uma +3(45), box no turno 16
- LENTO 1 - saca uma +3(35), box no turno 10
- LENTO 2 - saca uma +2(55), box no turno 16



As cartas de qualificação e fichas dos jogadores são reveladas:

- Alan +2(76), +1 com 10 turnos de combustível, total +3(76)
- Bob +4(11), +1 com 10 turnos de combustível, +2 porque tem habilidade QUALIFYING, total +7(11)
- Carl +3(43), +0 com 12 turnos de combustível, total +3(43)
- Dirk +4(55), -2 com 16 turnos de combustível, total +2(55)



A grelha inicial é determinada de acordo com quem jogou o maior valor de qualificação e no caso de empate, o que jogou o menor fator de verificação:

Carro	Descrição
Bob	+7(11) pole position, paragem na box obrigatória no turno 10
SUPER-RÁPIDO 1	+5(30) paragem na box obrigatória no turno 10
SUPER-RÁPIDO 2	+4(10) paragem na box obrigatória no turno 10
RÁPIDO 1	+4(20) paragem na box obrigatória no turno 10
LENTO 1	+3(35) paragem na box obrigatória no turno 10
Carl	+3(43) paragem na box obrigatória no turno 12
RÁPIDO 2	+3(45) paragem na box obrigatória no turno 16
Alan	+3(76) paragem na box obrigatória no turno 10
Dirk	+2(55) paragem na box obrigatória no turno 16
LENTO 2	+2(55) paragem na box obrigatória no turno 16

Dirk e o robô LENTO 2 têm exatamente os mesmos valores de qualificação e fator de verificação, portanto foi decidido aleatoriamente quem começa à frente. Foi uma excelente sessão de qualificação para Bob: não só é o primeiro como também existem quatro robôs entre ele e os seus adversários diretos. Bob também tira duas Cartas de Pista graças à habilidade QUALIFYING.

Bob terá de parar antes ou exatamente no turno 10, como indicado pela sua ficha de reabastecimento.

Turno 10 - Bob para na box. A corrida ainda é longa e Bob decide abastecer para mais 13 turnos. A sua paragem na box é portanto -7 (-6 é o tempo base em Monza e -1 adicional pelos 3 turnos adicionais de combustível). A sua ficha de reabastecimento é movida para o turno 23. Bob escolheu então uma



estratégia de 2 paragens na box e terá de parar novamente antes do turno 23 para abastecer e poder acabar a corrida.

Para além de Bob, quatro robôs param na box no turno 10. Move-os para trás no início do seu turno individual e remove as fichas de reabastecimento correspondentes do Indicador de Turno.

Nota: não te tentes lembrar de que robô parou ou não. São os robôs na melhor posição e do tipo correspondente que param para reabastecer de cada vez que um turno de reabastecimento é alcançado.

PRÉ-CORRIDA

DETERMINAR ESTADO DO TEMPO

Define as condições de estado de tempo no início, tirando uma Carta de Corrida do baralho e colocando o peão Estado do Tempo no espaço correspondente ao fator de verificação da carta. Para mais informações sobre os efeitos do estado do tempo vê a secção seguinte.

ESCOLHER PNEUS

Começando com o jogador na pole position e continuando de acordo com a ordem de partida na grelha, cada jogador escolhe o tipo de pneus a instalar no seu carro. Existem quatro tipos de pneu disponíveis: Soft, Hard, Intermediate e Rain. Para mais informações sobre o uso destes pneus vê a secção seguinte.

ESCOLHER ESTRATÉGIA

Começando com o jogador na pole position e continuando de acordo com a ordem de partida na grelha, cada jogador escolhe uma ficha de estratégia para o seu carro, tal como no Jogo Base. Nota que as estratégias para o Jogo Avançado se encontram no verso das fichas usadas no Jogo Base.

No Jogo Avançado, as estratégias têm uma função adicional. Em cada ficha de estratégia existem algumas condições especificadas; quando um jogador satisfaz essas condições ele pontua um ESPECIAL, que lhe permite tirar uma Carta de Pista do baralho, imediatamente.

Tenta sempre pontuar um ESPECIAL. As Cartas de Pista que recibes têm mais vantagens que as Cartas de Corrida e aumentarão a tua mão, dando-te maior flexibilidade durante a corrida. Devido ao ESPECIAL, é mais importante escolher a estratégia correta no Jogo Avançado que no Jogo Base.

Estratégia	Especial
SAVE TYRES	Quando um jogador com SAVE TYRES paga pelo menos uma ficha de pneu, ele pontua um ESPECIAL. Como SAVE TYRES te permite salvar 1 ficha de pneu, a carta ou cartas que jogares requer o pagamento de pelo menos 2 fichas de pneu no total, pelo que no fundo pagas 1 ficha de pneu à reserva.
HAZARD	Quando um jogador com HAZARD se move pelo menos 6 secções depois de ter passado numa verificação (incluindo verificação para Travagem Tardia) ou recebido dano (incluindo dano por falhar uma verificação ou empatando numa disputa), ele pontua um ESPECIAL por cada verificação passada com sucesso e cada dano recebido. Com HAZARD é possível pontuar vários ESPECIAIS no mesmo turno. A verificação do Líder por volta de avanço e a verificação realizada na Trajetória Fora da Pista não oferecem ESPECIAIS.
BALANCE	Quando um jogador com BALANCE inicia o seu movimento desde o ponto inicial de uma trajetória e joga uma carta, do mesmo tipo da trajetória, para mover o seu carro, ele pontua um ESPECIAL. BALANCE não funciona para cartas de velocidade (vermelhas) e portanto não é possível pontuar um ESPECIAL nas trajetórias vermelhas.
LUCKY	Quando um jogador com LUCKY saca, no início do seu turno, duas cartas com exatamente o mesmo valor de movimento, ele pontua um ESPECIAL. Estas duas cartas têm de ser mostradas aos outros jogadores e, claro, uma delas tem de ser descartada.
CHASE	Quando um jogador com CHASE termina o seu movimento exatamente na mesma secção onde o jogador perseguido se encontra, ele pontua um ESPECIAL. Se o jogador com CHASE é o Líder da corrida ou se estava a perseguir um robô, não pontua qualquer ESPECIAL.
BANGING WHEELS	Um jogador com BANGING WHEELS pontua um ESPECIAL sempre que vence uma disputa ou ultrapassa com sucesso numa Travagem Tardia. Se envolvido numa disputa com vários carros, ele pontua um ESPECIAL apenas se vencer a disputa com todos os carros na secção. Com BANGING WHEELS é possível pontuar dois ESPECIAIS no mesmo turno (o primeiro vencendo a disputa e o segundo por ultrapassar com Travagem Tardia).

ESTADO DO TEMPO E PNEUS

PNEUS

Os pneus Soft dão-te três bónus +1 ao movimento, para usar a qualquer altura que queiras, mas apenas uma vez por turno. Contudo, os pneus Soft gastam-se rapidamente e por esta razão retiram-te 3 fichas de pneu do número total de fichas que recibes, quando escolhes instalar estes pneus. Cada jogador pode ter um máximo de dois conjuntos de pneus Soft numa corrida. Quaisquer bónus não usado é descartado na paragem na box.

Os pneus Hard dão-te uma Carta de Pista e todas as fichas de pneu disponíveis para o teu carro. Pneus **Intermediate** e **Rain** dão-te o número total de fichas de pneu mas nenhum bónus. São usados em situações de estado do tempo chuvoso ou incerto.

O tipo de pneus instalados no carro apenas pode ser mudado com uma paragem na box.

Os pneus Soft têm vantagens porque te permitem uma melhor partida e dão-te maior flexibilidade de movimento, por exemplo, permitem-te chegar ao ponto inicial de uma trajetória. Contudo, os Soft forçam-te a uma corrida mais pausada e portanto a estratégia global tem de ser planeada com cuidado.

ESTADO DO TEMPO

Se os pneus não corresponderem às condições atmosféricas atuais, surgem penalizações ao movimento, como descrito pela tabela abaixo.

Tipo de Pneu	Dry (seco)	Uncertain (Incerto)	Rain (Chuva)
SOFT		- 1	- 2
HARD		- 1	- 2
INTERMEDIATE	- 1		- 1
RAIN	- 2	- 1	



O jogador pode mover o peão de estado do tempo por um espaço na direção escolhida. Quando um jogador joga uma Carta de Corrida ou uma Carta de Pista com o símbolo de estado do tempo, ele pode mover o peão de estado do tempo, por um espaço, na direção desejada ou deixá-lo onde está. Ao efetuar o movimento do tempo, as condições podem mudar de dry (seco) para uncertain (incerto) ou rain (chuva) ou vice versa. As condições atmosféricas alteram-se assim que o peão alcança a nova posição.

Para além disso, em condições chuvosas, todos os pilotos **sofrem uma penalização -20 nas suas verificações**, devido às condições difíceis da pista.

Os robôs apenas instalam pneus Hard ou Rain e selecionam o tipo certo de acordo com as condições no início da corrida. Hard no caso de tempo seco e Rain no caso de tempo chuvoso. Se o tempo estiver incerto, eles escolhem o tipo de pneus que corresponde à mais próxima condição atmosférica estável, na tabela de Estado do Tempo. Se o peão estiver colocado no centro, entre seco e chuvoso, os robôs escolhem os pneus aleatoriamente. Todos os robôs usam o mesmo tipo de pneu. Utiliza a ficha de robôs apropriada para assinalar o tipo de pneus que estão a usar.

Quando as condições atmosféricas mudam de seco para chuvoso ou vice-versa, todos os robôs param imediatamente na box para instalar o tipo correto de pneus. Em tempo incerto, os robôs não param e continuam com o tipo de pneus que têm, sem sofrer penalizações no movimento. De facto, os robôs nunca são afetados por penalizações de movimento - param na box ou continuam sem penalizações.

Nota que quando os robôs param para mudar pneus, isso também conta como paragem de reabastecimento e portanto, todas as fichas de reabastecimento dos robôs são removidas do Indicador de Turno.

Se tens uma boa sequência de cartas com o símbolo de estado do tempo, podes causar problemas aos teus adversários, causando mudanças abruptas nas condições atmosféricas. A melhor forma de tirar partido desta situação é esperar que os outros jogadores parem na box e depois, forçar a mudança. Agora podes parar na box e instalar os pneus corretos, enquanto os outros jogadores têm de escolher entre uma paragem não planeada ou continuar com penalizações no movimento.

BANDEIRAS

Uma Carta de Corrida ou Carta de Pista pode ter um símbolo de bandeira. O efeito de uma bandeira dura por uma fase de corrida inteira (uma linha do Indicador de Turno). Quando o peão do Indicador de Turno se move para a próxima linha, todas as bandeiras em jogo são descartadas e uma nova fase da corrida começa.

BANDEIRA AMARELA



Um incidente ou outro problema na pista. Quem jogar a bandeira amarela pode escolher uma secção de curva, e colocar uma ficha de bandeira amarela nela. Se existirem carros na secção de curva escolhida, ele decide exatamente em que posição entre os carros a bandeira é colocada. Uma bandeira amarela tem sempre de ser colocada antes das trajetórias e portanto, os carros no ponto inicial da trajetória não podem ter uma bandeira amarela à sua frente. Cada piloto que tiver uma bandeira amarela à sua frente tem de gastar 1 ponto de movimento para continuar o seu movimento. Para além disso, ultrapassagens, disputas e voltas de avanço não são permitidas numa secção com bandeira amarela. Uma secção não pode ter mais que uma bandeira amarela nela.

BANDEIRA VERDE



Problema removido. Quem jogar a bandeira verde pode remover imediatamente uma ficha de bandeira amarela da pista, antes de mover o seu carro.

BANDEIRA AZUL



Prioridade quando se dá volta de avanço. Quem jogar uma bandeira azul coloca um peão azul no seu Painel de Controlo de Carro. Enquanto a bandeira azul estiver ativa, ele poderá dar voltas de avanço em retas e secções de travagem sem gastar pontos de movimento e, poderá dar voltas de avanço em secções de curva gastando apenas 1 ponto de movimento. Um Líder com a bandeira azul ainda tem de fazer a verificação antes de dar a volta de avanço. Uma bandeira amarela tem prioridade sobre as bandeiras azuis e, conseqüentemente, não é aplicável em secções com bandeira amarela.

BANDEIRA LARANJA



Os robôs tornam-se agressivos. Quem jogar uma bandeira laranja coloca um peão laranja no seu Painel de Controlo de Carro. Enquanto a bandeira estiver ativa, ele pode forçar um robô a terminar o seu movimento numa secção de travagem para tentar uma Travagem Tardia. Ao fazer isto, ele pode ajudar o robô a ultrapassar os seus adversários ou a ativar o Safety Car. Existe apenas um peão laranja no jogo e, por cada fase da corrida, apenas o primeiro jogador que jogou a bandeira laranja detém controlo sobre os robôs. Se a bandeira laranja já tiver sido atribuída a outro jogador as restantes são ignoradas.

Usa as bandeiras amarelas para abrandar os outros carros e as verdes para responder aos teus adversários. As bandeiras azuis são chave quando tens carros lentos à frente. As laranjas são úteis se quiseres ativar o Safety Car ou garantir que não é ativado.





CARTAS DE PISTA

As Cartas de Pista são específicas da pista onde a corrida tem lugar. Podem ser usadas para movimento, se o teu carro **inicia o movimento, se move através ou termina o movimento** numa das secções da curva especificada. Por outras palavras, o carro tem de usar pelo menos uma das secções pertencentes à curva especificada na carta. Quando um par de Cartas de Pista é usado para movimento, ambas têm de satisfazer o requisito mencionado acima. As Cartas de Pista são, por norma, mais poderosas que as Cartas de Corrida, mas são limitadas pelo facto que têm de ser usadas na zona da pista da curva que representam.

Uma Carta de Pista pode ser jogada, para movimento, sozinha ou em par com outra carta, de acordo com as regras normais. As Cartas de Pista também podem ser usadas para uma verificação, numa disputa ou serem descartadas quando se pagam fichas de pneu, tal como nas Cartas de Corrida. As Cartas de Pista têm de ser descartadas numa pilha separada. Se o baralho de Cartas de Pista esgotar, baralha as Cartas de Pista descartadas para formar um novo baralho.

Símbolos especiais nas Cartas de Pista

As Cartas de Pista trazem benefícios específicos que não estão disponíveis nas Cartas de Corrida. Estas características são indicadas no canto inferior esquerdo da carta.

Símbolo	Descrição
	O valor desta carta é duplicado quando jogado numa disputa que tem lugar na curva especificada na carta. Também pode ser jogada em disputas que tenham lugar noutras curvas, mas aí apenas conta o valor normal.
	Quando se joga esta carta para movimento, é possível ultrapassar na curva especificada na carta, como se se tratasse de uma reta, isto é, gastando 1 ponto de movimento por cada carro que se ultrapassa.
	Esta carta pode ser jogada para ter sucesso numa Travagem Tardia, na secção antes da curva especificada na carta. O jogador joga esta carta em vez de realizar uma Verificação Cega.
	Quando se joga esta carta para movimento é possível jogá-la em combinação com outra carta qualquer, isto é, sem seguir as regras normais do valor de pares de movimento. Como é claro, o carro tem de se mover desde, através ou até à curva especificada na carta.

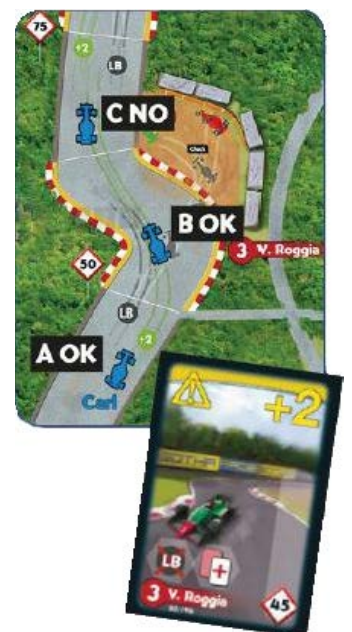
Exemplo - Carl quer jogar a Carta de Pista abaixo para mover o seu carro. Para o fazer ele tem de transitar pela Curva 3. As duas posições iniciais acima de A e B funcionam, mas a que parte da secção de travagem da curva 4 é ilegal (posição C), porque começando dessa posição, Carl nunca passará pela curva 3 durante o seu movimento.

A Carta de Pista abaixo tem dois símbolos especiais. Carl podia adicionar outra carta para formar um par e aumentar o seu movimento neste turno. Alternativamente, Carl pode não usar esta carta para movimento e mantê-la para passar uma verificação de travagem tardia antes da curva 3, quando conseguir terminar o seu movimento na posição A.

FORA DA PISTA E SAFETY CAR







FORA DA PISTA

No Jogo Avançado, se um piloto tentar uma Travagem Tardia e falhar, ele perde o controlo do carro e sai da pista, ao longo da **Trajectoria Fora da**



Pista, tal como no Jogo Base. No entanto, ao contrário do Jogo base, não é garantido que ele consiga voltar à pista.

No Jogo Avançado, de facto, o turno não termina quando o piloto falha a Travagem Tardia. Em vez disso, ele tem de continuar a mover-se ao longo da Trajetória Fora da Pista, realizando as ações indicadas pelos símbolos abaixo. Nota que enquanto o piloto está fora da pista, a sua estratégia se mantém inativa.

Símbolo	Descrição
	O piloto tem de realizar uma nova verificação contra o Verificador de Alvo da secção de travagem, onde perdeu o controlo do carro. Se for um robô, esta terá de ser uma Verificação Cega. Se for o jogador, ele pode usar uma carta da sua mão para fazer esta verificação ou tenta uma verificação cega. Se o piloto tiver sucesso na verificação, então ele continuará a mover-se para o próximo ponto de reentrada, se ele falhar, terá de continuar ao longo da Trajetória Fora da Pista, arriscando problemas para o seu carro.
	O piloto estraga os pneus fora da pista, tem de pagar o número indicado de fichas de pneu imediatamente. Ele não pode descartar cartas, somente fichas de pneu podem ser usadas. Se o piloto não tiver fichas de pneu de sobra, é eliminado. Esta penalização não se aplica aos robôs.
	O piloto tem de receber o número indicado de danos. Se ele não tem espaços suficientes para absorver o dano no seu Painel de Controlo de Carro, é eliminado. Esta penalização não se aplica aos robôs.
	O piloto gasta tempo enquanto fora da pista e no próximo turno sofrerá a penalização correspondente no seu movimento.
	O piloto tem de fazer uma paragem na box no turno que se segue à sua reentrada na pista.
	Acidente/SC. O piloto destrói o seu carro e é eliminado da corrida. Se o símbolo SC é mostrado, o Safety Car entra imediatamente.

Reentrar na pista

Se o piloto conseguir recuperar o controlo do seu carro, este é posicionado ao lado da pista, na posição de reentrada impressa na Trajetória Fora da Pista (carro verde). Um piloto numa posição de reentrada não bloqueia os outros pilotos. Ele termina o seu turno imediatamente, sem realizar mais ações. No turno seguinte (turno de reentrada) ele não poderá participar em disputas. Ele jogará o seu turno individual depois de todos os pilotos posicionados na secção de travagem onde ele perdeu o controlo. Reentrar na pista custa 1 ponto de movimento e o carro é posicionado atrás de todos nessa secção. Se sofreu penalizações ao movimento, estes são deduzidos do seu total de pontos de movimento. Se o movimento total resulta em zero ou valor negativo, o carro é posicionado na secção de reentrada, atrás de todos os outros.

No turno de reentrada, não é permitido ao piloto fazer uma paragem na box. Se ocorre a paragem na box obrigatória, devido ao reabastecimento, o carro é deixado com o tanque vazio e eliminado.

Não arrisques desnecessariamente. Existem poucos momentos na corrida onde faz sentido tentar uma Travagem Tardia, mas na maior parte não é por te moveres uma secção adicional que podes mudar o destino da tua corrida.

CARROS FORA DA CORRIDA

Quando um carro está fora da corrida, remove a miniatura correspondente da corrida. Se for um jogador que sai da corrida, então a sua ficha de reabastecimento no Indicador de Turno é removida, e todos os recursos colocados no seu Painel de Controlo de Carro, incluindo bandeiras, fichas e discos de

dano são devolvidos. Se for um robô que é eliminado da corrida, remove a última ficha de reabastecimento do tipo correspondente, do Indicador de Turno.

SAFETY CAR

Assim que o Safety Car entra na pista, a posição de todos os carros é imediatamente redeterminada. Todos os turnos individuais de sobra são perdidos. O carro branco Safety Car é posicionado na secção onde o Líder está colocado, imediatamente à sua frente. Os outros carros são posicionados atrás do Líder de acordo com a sua posição relativa, com uma secção de distância entre eles, nulificando a distância acumulada.

Se existirem carros fora da pista quando o Safety Car entra, estes consideram-se atrás de qualquer carro posicionado na secção de travagem que os forçou a sair e colocados de volta na pista. Se existirem carros que têm de fazer uma paragem na box obrigatória para reabastecer neste turno, eles fazem a paragem na box e são colocados na posição respetiva, atrás de todos os outros carros.

Agora o Indicador de Turno pode avançar um espaço e um novo turno começa. Quem fosse resolver o seu turno após a entrada do Safety Car, perde-o, assumindo-se que foi saltado.

Quando o Safety Car está ativo, o movimento e ações dos pilotos estão limitados. Estratégias, Habilidades e bónus de movimento não podem ser usados. Os jogadores, no seu turno individual, sacam uma carta do baralho de Corrida e têm de se mover uma secção apenas, sem jogar cartas. Ultrapassar não é permitido. No final do seu turno individual, o jogador tem de descartar uma carta da sua mão (pode ser a mesma carta sacada no início do turno). As paragens na box são permitidas enquanto o Safety Car está na pista, quem parar na box é colocado uma secção atrás do último carro da pista.

REINICIAR

O Safety Car deixa a pista no início da próxima fase da corrida, ao mesmo tempo que as bandeiras ativas são removidas. Agora, todas as regras normais se aplicam e a corrida pode reiniciar. No turno em que a corrida reinicia, é possível ultrapassar ou dar volta de avanço, gastando 1 ponto de movimento, como se qualquer secção fosse uma reta.

Se o Safety Car entra na pista na última fase do jogo, no último turno, todos os carros terminam a corrida atrás do Safety Car, com as suas posições respetivas congeladas.

Tal como nas corridas reais, o surgimento do Safety Car beneficia alguns pilotos e prejudica outros. Eventos imprevistos são típicos das corridas automóveis.

REGRAS OPCIONAIS

SALVAMENTO DO JOGADOR

Se todos os jogadores concordarem, no início da corrida, em usar esta regra, então aplica-se, de outra forma é ignorada. Depois de um jogador ser eliminado, ele pode reentrar na corrida, substituindo o robô na última posição. O jogador salvo remove todos os danos e reabastece o seu carro com fichas de pneu e cartas na mão, tal como durante a paragem na box.

CORRIDA CURTA

Se todos os jogadores concordarem, no início da corrida, em usar esta regra, então aplica-se, de outra forma é ignorada. A corrida dura aproximadamente um terço a menos que a corrida normal, e o último turno de uma corrida curta é indicado no Indicador de Turno. Numa corrida curta, quando se pagam pontos de pneu não é permitido pagar com cartas, somente fichas de pneu podem ser usadas.

VARIANTE JUNIOR

Se queres jogar Race! com crianças, usa as seguintes regras simplificadas:

- **PARTIDA** como no Jogo Base mas:
 - Não uses as fichas de reabastecimento e as regras de reabastecimento
 - Não uses estratégias
- **MOVIMENTO** como no Jogo Base mas:
 - Quando se pagam pontos de pneu, apenas fichas de pneu podem ser usadas
 - Todas as verificações são Verificações Cegas
- **ULTRAPASSAR** como no Jogo Base mas:
 - Todas as ultrapassagens nas retas e secções de travagem custam 1 ponto de movimento
 - Todas as ultrapassagens em secções de curva custam 2 pontos de movimento
 - Disputas e Travagens Tardias não são usadas
- **FINAL DA CORRIDA** como no Jogo Base mas:
 - A corrida termina no turno de Corrida Curta

CRÉDITOS

Designer: Alessandro Lala

Equipa de Testes: Lucio Abbate, Davide De Martino, Carlo Gualdi, Ettore Iannelli

Outros Testers: Kelvin Allton, Simon Gatherer, Shaun Derrick, Fabio Pellegrino, Ottavio Ricchi

Arte: Erebus (Giorgio De Michele - erebus-art.com)

Revisão: Dave Thorby

Exemplo - Monza, turno 18

Fig 1 - Bob (verde) lidera a corrida, seguido de dois robôs SUPER-RÁPIDOS e Alan (vermelho). Bob, o primeiro SUPER-RÁPIDO e Alan já se moveram. O segundo SUPER-RÁPIDO move-se por 4 secções, terminando na secção de travagem antes de Variante Ascari. Dirk controla a bandeira amarela e decide que o SUPER-RÁPIDO tem de tentar uma Travagem Tardia. O valor a bater é 50 mas a carta sacada do baralho tem um fator de verificação de 75. O SUPER-RÁPIDO falha e sai da pista. Uma segunda Verificação CEGA é necessária, como indicado pela Trajetória Fora da Pista. O valor a bater é novamente 50, mas a carta sacada tem um fator de verificação de 62. O SUPER-RÁPIDO destrói o seu carro e é eliminado da corrida. Como indicado pela Trajetória Fora da Pista, o Safety Car entra na pista.


















Fig 2 - Todos os outros pilotos perdem o seu turno individual e o Safety Car é posicionado à frente de Bob, com todos os outros carros colocados com uma secção de distância entre eles. Graças ao acidente, Carla and Dirk recuperaram várias secções em relação a Alan e Bob.



Glossário

Termo	Descrição
Verificação Cega	Uma verificação realizada tirando uma do Baralho de Corrida ao invés de jogar uma carta da mão. Uma Travagem Tardia é sempre uma Verificação Cega.
Configuração do Carro	No Jogo Avançado é possível construíres o teu próprio carro usando várias fichas de configuração, que serão colocadas no Painel de Controlo de Carro.
Verificação	Um procedimento necessário para jogar certas cartas ou tentar manobras perigosas como a Travagem Tardia ou dar uma volta de avanço com o Líder.
Fator de Verificação	O valor de Verificação presente no canto inferior direito de uma carta.
Disputa	Uma luta entre dois ou mais carros numa secção de curva que decide a ordem de jogo nessa secção.
Piloto	Um jogador humano ou robô.
Habilidade do Piloto	Uma capacidade única do piloto que oferece bônus durante a corrida e não pode ser alterada.
Hard	Um tipo de pneu usado em tempo seco. Pneus Hard oferecem uma Carta de Pista e todas as fichas de pneu.
Intermédio	Um tipo de pneu usado em tempo incerto. Oferecem todas as fichas de pneu.
Carro com Volta de Avanço	Um carro com uma volta ou mais em relação ao Líder.
Travagem Tardia	Uma manobra perigosa tentada numa secção de Travagem para ultrapassar todos os adversários nessa secção e avançar para a próxima.
Líder	A ficha Líder indica que carro lidera a corrida.
Valor de Movimento	A soma dos valores de movimento da carta ou cartas jogadas acrescido dos bônus/penalizações oferecidos pela estratégia, trajetórias, etc.
Fora da Pista	Um carro que falhe uma Travagem Tardia sai da pista e sofre várias consequências, consoante estejas a jogar o jogo Avançado ou Base.
Paragem na Box	Uma paragem durante a corrida, para reabastecer, reparar e trocar pneus.
Jogador	Um dos humanos que participa na corrida
Cartas de Corrida	Estas são cartas normais, usadas para mover o teu carro e realizar outras ações no jogo. As Cartas de Corrida podem ser usadas em qualquer lugar da pista se conseguires pagar os recursos necessários.
Rain	Um tipo de pneu usado em tempo chuvoso. Pneus Rain oferecem todas as fichas de pneu.
Reentrada	Ponto de reentrada de uma Trajetória Fora da Pista, indicado por um carro verde no tabuleiro.
Robô	Um carro que se move automaticamente pela pista. Pode ser um de três tipos: LENTO, RÁPIDO e SUPER-RÁPIDO.
Safety Car	Carro branco que permite ao carro reagrupar após um grande acidente na pista.
Secção	Uma parte da pista definida por uma borda cruzada branca e borda colorida de limite da pista. Pode ser de três tipos: reta, travagem e curva.
Soft	Um tipo de pneu usado em tempo seco. Os Soft oferecem três bônus +1 mas deduzem 3 fichas de pneu da tua reserva.
Especial	Se um jogador usar bem a sua estratégia, pode pontuar um Especial que lhe permite tirar uma Carta de Pista.
Fase	Uma fila no Indicador de Turno.
Stint	Para um carro, esta é a parte da corrida entre duas paragens na box ou entre o início da corrida e a primeira paragem na box, ou entre a última paragem na box e o final da corrida.
Estratégia	Uma característica única do teu carro que pode ser explorada e oferece grandes ganhos sobre os teus adversários.
Carro substituto	Simulado pelo facto que no início da corrida um jogador pode substituir a sua mão de cartas.
Verificador de Alvo	Valor de verificação a bater para ter sucesso numa verificação. Por norma o Verificador de Alvo é definido pela carta colocada no Painel de Controlo de Carro, mas no caso de Travagem Tardia o Verificador de Alvo está impresso no tabuleiro.
Cartas de Pista	Apenas usadas no Jogo Avançado e específicas à pista onde se dá a corrida. As Cartas de Pista podem ser usadas como cartas de movimento apenas se o carro usar uma das secções da curva especificada na carta.
Trajectoria	Um ponto específico da pista onde é possível obter um bônus de movimento se o carro iniciar o seu movimento desde esse ponto e jogar uma carta do tipo correspondente.
Turno	Uma caixa no Indicador de Turno do tabuleiro.
Fichas de Pneu	Discos pretos no jogo, usados para indicar a condição dos pneus.

Símbolos

Termo	Descrição
	O Jogador paga 1 ficha de pneu
	O Jogador paga 2 fichas de pneu ou 1 ficha de pneu e uma carta
	O jogador paga 3 fichas de pneu ou 2 fichas de pneu e 1 carta ou 1 ficha de pneu e 2 cartas.
	O Jogador recebe 1 disco de dano e coloca
	O Jogador recebe 2 discos de dano e coloca
	O jogador tem de realizar uma verificação contra o seu alvo.
	O jogador tem de realizar uma verificação contra o seu alvo modificado por +20.
	O jogador tem de realizar uma verificação contra o seu alvo modificado por -20.
	O Jogador saca N Cartas de Corrida e adiciona-as à sua mão.
	O jogador pode mover o peão de estado do tempo por um espaço na direção escolhida.
	Quem jogar a bandeira amarela pode escolher uma secção de curva, e colocar uma ficha de bandeira amarela nela.
	Problema removido. Quem jogar a bandeira verde pode remover imediatamente uma ficha de bandeira amarela da pista, antes de mover o seu carro.
	Quem jogar uma bandeira azul coloca um peão azul no seu Painel de Controlo de Carro. Enquanto a bandeira azul estiver ativa, ele poderá dar voltas de avanço em retas e secções de travagem sem gastar pontos de movimento e, poderá dar voltas de avanço em secções de curva gastando apenas 1 ponto de movimento. Um Líder com a bandeira azul ainda tem de fazer a verificação antes de dar a volta de avanço.
	Quem jogar uma bandeira laranja coloca um peão laranja no seu Painel de Controlo de Carro. Enquanto a bandeira estiver ativa, ele pode forçar um robô a terminar o seu movimento numa secção de travagem para tentar uma Travagem Tardia.
	O valor desta carta é duplicado quando jogado numa disputa que tem lugar na curva especificada na carta. Também pode ser jogada em disputas que tenham lugar noutras curvas, mas aí apenas conta o valor normal.
	Quando se joga esta carta para movimento, é possível ultrapassar na curva especificada na carta, como se se tratasse de uma reta, isto é, gastando 1 ponto de movimento por cada carro que se ultrapassa.
	Esta carta pode ser jogada para ter sucesso numa Travagem Tardia, na secção antes da curva especificada na carta. O jogador joga esta carta em vez de realizar uma Verificação Cega.
	Quando se joga esta carta para movimento é possível jogá-la em combinação com outra carta qualquer, isto é, sem seguir as regras normais do valor de pares de movimento. Como é claro, o carro tem de se mover desde, através ou até à curva especificada na carta.

Ajudas do Jogador

ULTRAPASSAGEM E VOLTAS DE AVANÇO

Secção	Ultrapassar	Ultrapassar com Banging Wheels	Volta de Avanço	Volta de Avanço com habilidade Volta de Avanço
Reta	-1 Movimento	-1 Movimento	-1 Movimento	Livre
Curva	Disputa	-2 Movimento	-2 Movimento	-1 Movimento
Travagem	Travagem Tardia	-1 Movimento	-1 Movimento	Livre

CONFIGURAÇÃO DO CARRO

Característica	1 ponto	2 pontos	3 pontos
Fichas de Pneu	8 fichas	10 fichas	12 fichas
Número de Cartas	5 cartas	6 cartas	7 cartas
Espaços de Dano	4 espaços	5 espaços	6 espaços

CARACTERÍSTICAS DOS PNEUS

Tipo de Pneu	Dry (seco)	Uncertain (Incerto)	Rain (Chuva)
SOFT		- 1	- 2
HARD		- 1	- 2
INTERMEDIATE	- 1		- 1
RAIN	- 2	- 1	

NÚMERO DE ROBÔS

Número de Jogadores	Número de Robôs	Jogo Avançado
2 a 3	3 RÁPIDOS, 3 LENTOS	2 SUPER-RÁPIDOS, 3 RÁPIDOS, 3 LENTOS
4 a 6	2 RÁPIDOS, 2 LENTOS	2 SUPER-RÁPIDOS, 2 RÁPIDOS, 2 LENTOS

HABILIDADES

Habilidade	Benefício
VERSATILITY	Este piloto pode readaptar facilmente a sua estratégia durante a corrida. Um jogador com VERSATILITY pode mudar a sua estratégia no início do seu turno individual. A Habilidade torna-se então inativa (roda a ficha Habilidade para o indicar) e apenas pode ser reativada numa paragem de box.
REFLEXES	Este piloto tem fantásticos reflexos e todas as suas Verificações recebem um bônus +20, incluindo todas as Verificações Cegas para Travagem Tardia e as verificações de volta de avanço do Líder. Usa a ficha +20 para indicar este benefício.
QUALIFYING	Este piloto tem grande desempenho nas sessões de qualificação. Ele adiciona +2 ao valor da carta jogada para qualificar e, depois da grelha inicial ser formada, ele recebe imediatamente 2 Cartas de Pista do baralho de Cartas de Pista. Esta Habilidade não tem uso após a sessão de qualificação terminar.
PITTING	Este piloto é particularmente rápido a entrar e sair da box. O seu tempo de paragem na box é reduzido por 2 secções, em relação ao tempo de paragem impresso no tabuleiro. Para além disso, depois de completar uma paragem na box, ele saca duas Cartas de Pista e adiciona-as à sua mão, para além do limite de cartas listado no seu Painel de Controlo de Carro.
TUNING	Este piloto é capaz de descobrir a melhor configuração para o seu carro. Ele pode gastar 2 pontos adicionais na fase de configuração, isto é, pode construir um carro com 8 pontos. Contudo, nunca pode exceder os 3 pontos por cada característica do carro. Esta habilidade não tem uso após a sessão de treino terminar.
LAPPING	Este piloto é especialista em dar voltas de avanço. Ele gastará 1 ponto de movimento por dar volta de avanço nas secções de curva e zero pontos de movimento nas retas e secções de travagem. Se lidera a corrida, o piloto que usa esta habilidade ainda tem de fazer uma verificação antes de dar a volta de avanço. Não existe benefício na combinação de LAPPING com a bandeira azul.

ESTRATÉGIAS

Estratégia	Benefício	Especial
SAVE TYRES	Salva 1 Ficha de Pneu	Quando gastas pelo menos 1 ficha de pneu (um especial apenas).
HAZARD	Ganha +1 ponto de movimento por qualquer verificação passada com sucesso e por cada dano recebido. Sempre que tens sucesso em Travagem Tardia, avança duas secções ao invés de uma.	Quando te moves 6 ou mais secções, depois de teres passado uma verificação ou recebido dano (vários especiais).
BALANCE	Usa qualquer tipo de trajetória quando se joga apenas cartas de Condução, Mudança e Evento (não as de Velocidade).	Quando se joga uma carta, para mover o carro, do mesmo tipo da trajetória (um especial apenas).
LUCKY	Saca duas Cartas de Corrida e mantém uma.	Quando sacas duas cartas com exatamente o mesmo valor (um especial apenas).
CHASE	Recolhe uma das cartas jogada pelo piloto à tua frente, ou, se não for possível, saca uma da pilha de descarte de Cartas de Corrida.	Quando o movimento termina exatamente na mesma secção onde se encontra o jogador perseguido (um especial apenas).
BANGING WHEELS	Ultrapassa numa disputa com um bónus +3, ultrapassa numa curva gastando 2 pontos de movimento, ultrapassa numa secção de travagem gastando 1 ponto de movimento. Uma ultrapassagem grátis na partida.	Quando vences uma disputa ou ultrapassas com Travagem Tardia (vários especiais).

VERIFICAÇÕES

Verificação	Alvo a Vencer	Requer	Sucesso	Fracasso	Carta de Verificação
Verificação requerida por carta de movimento	Verificador de Alvo no Painel de Controlo de Carro	Carta de Movimento ou carta da própria mão ou carta sacada do baralho (cega)	Movimentar o carro	Recebe 1 dano e move o carro	Carta de verificação substitui o Verificador de Alvo
Verificação requerida por volta de avanço a Líder	Verificador de Alvo no Painel de Controlo de Carro	Carta da própria mão ou sacada do baralho (cega)	Volta de avanço ao carro à frente	Perde os restantes pontos de movimento	Carta de verificação substitui o Verificador de Alvo
Verificação requerida por Travagem Tardia	Verificador de Alvo na secção de travagem	Carta sacada do baralho (cega)	Avançar 1 ou 2 secções	Carro sai da pista	Carta de verificação é descartada
Verificação requerida por Trajetória Fora da Pista	Verificador de Alvo na secção de travagem	Carta da própria mão ou sacada do baralho (cega)	Move-se para o ponto de reentrada mais próximo	Continua pela Trajetória Fora da Pista	Carta de verificação é descartada



<http://dreamwithboardgames.blogspot.pt>