“Foi dada a largada para a corrida mais louca que você terá na sua mesa!”

Carros clássicos, reverenciados em canções e homenageados em grandes filmes, competem entre si na grande Formula POP. Cada jogador escolhe um carro, pega suas cartas e, então, é dada a largada. Em cada turno, os jogadores escolhem uma carta do baralho do seu carro e todos revelam ao mesmo tempo. As cartas repetidas colidem e apenas as outras são ativadas. Planeje bem sua estratégia, pois cada carta possui um efeito especial. Ainda é possível encontrar pelo caminho oportunidades para realizar manobras arriscadas, que podem fazer toda a diferença. Os turnos se repetem até que um jogador cruze a linha de chegada, sendo este, o vencedor.

Componentes:

36 cartas de carro

12 cartas de manobra

6 meeples de carros.

12 cartas de pista *(incluindo uma carta de largada e uma de linha de chegada)*

Preparação

(a) Identifique as cartas de largada e de chegada entre as cartas de pista;

(b) Conecte as cartas de pista restantes de forma aleatória, colocando a carta de largada no início e a carta de chegada no final;

(c) cada jogador escolhe seu carro, pega suas cartas e o respectivo meeple;

(d) em partidas de 3 jogadores, ou opcionalmente em partidas de 4 e 5 jogadores, adicione o Corredor POP (leia a seção dedicada mais à frente);

(e) embaralhe as cartas de manobra e coloque o baralho virado para baixo ao alcance de todos os jogadores;

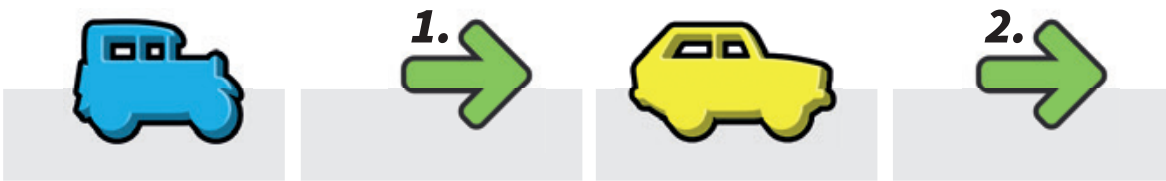
(f) Sorteie a ordem dos carros participantes da corrida e coloque-os na carta de largada, formando o grid de largada.


CHEGADA
4
5
6
1
2
3
a
b
c
6
5
4
3
2
1
Mova 6 espaços, menos a quantidade de cartas que não colidirem nesta rodada (incluindo esta).
carta que não colidir.
rodada.
Recupere todas as suas cartas
movimento.
e
f
LARGADA

Partida

Em cada rodada, os jogadores vão escolher e jogar cartas simultaneamente. Cada jogador deve jogar uma carta do seu carro e pode opcionalmente jogar uma carta de manobra escondida debaixo da carta do carro. Ao escolher a carta, o jogador deixa ela virada para baixo na mesa. Quando todos tiverem escolhido, as cartas são reveladas ao mesmo tempo.

Os efeitos das cartas são resolvidos primeiro e, em seguida, os carros cujas cartas não colidiram se movimentam na pista. O carro que está na frente se movimenta primeiro, seguido pelos carros na ordem de posição na pista. Dois carros não podem ocupar o mesmo lugar na pista. Então, sempre que um carro for se movimentar para um local já ocupado por um outro carro, ele salta essa posição e continua na próxima disponível. Ou seja, essa espaço não conta no total de movimento do carro.



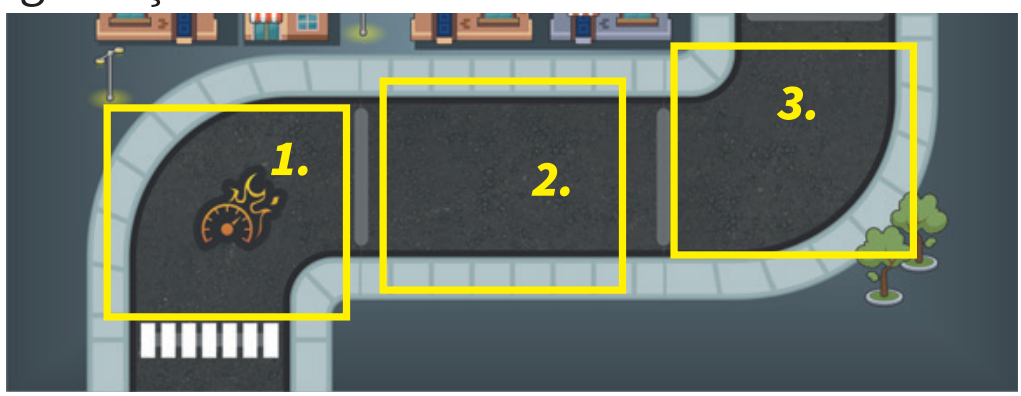
não conte espaços ocupados por outros carros

Com isso, é possível inclusive que um carro pule vários carros de uma vez. As posições no grid de largada servem apenas para determinar quem se move primeiro nas primeiras rodadas. Todos os carros iniciam seu primeiro movimento na carta seguinte a carta de largada.

Colisão: Ocorre quando na mesma rodada dois ou mais jogadores escolheram cartas com o mesmo número. Quando isso acontecer, estas cartas terão seu efeito anulado. A excessão ocorre com a carta 3, que nunca colide.



Espaço: é delimitado por duas linhas cinza claro ou por uma linha cinza claro e uma faixa de segurança.



Após realizar o movimento, todos os carros que ocuparem uma posição com o símbolo de manobra pegam uma carta de manobra. Um jogador pode ter no máximo 2 cartas de manobra na mão. Caso compre uma terceira, deve selecionar uma para descartar.



Jogue 1 carta de manobra junto com sua carta de carro. Ative seu efeito, então a descarte.

As cartas do carro já jogadas devem permanecer na mesa viradas para cima formando uma pilha, de modo que apenas a carta de cima fique visível. Elas não podem ser jogadas novamente até serem recuperadas. Não é permitido olhar as cartas dos descartes dos outros jogadores, apenas a carta que está no topo dessa pilha. As cartas de manobra são descartadas ao lado do baralho formando uma pilha de descarte. Caso o baralho de manobra acabe, embaralhe o descarte para formar um novo baralho.

O primeiro carro a cruzar a linha de chegada é o vencedor.



AMIZADE
CRIATIVIDADE
FELICIDADE



@canal3dus

Corredor POP

O Corredor POP é um carro que participa da corrida e é controlado pelo jogo. Sua presença é obrigatória em partidas com 3 jogadores. Pode ser utilizado de forma opcional em partidas de 4 e 5 jogadores. No setup do jogo, escolha um carro não utilizado pelos jogadores para ser o carro do corredor POP. Pegue as cartas do carro, embaralhe e deixe-as viradas para baixo, próximo a pista. O Corredor POP não pega e nem joga cartas de manobra.

No momento de revelar as cartas, um jogador revela a carta do topo do baralho do Corredor POP. Aplique os efeitos das cartas normalmente, como se fosse um outro jogador: suas cartas colidem com a dos outros jogadores e os efeitos de movimento são aplicados em suas cartas normalmente. Coloque as cartas jogadas em um descarte ao lado de seu baralho. Efeitos que envolvem escolha, como da carta 2, onde o movimento de outro jogador é anulado, são ignorados. Quando sair a carta 3, reembaralhe o descarte no baralho do Corredor POP.

O corredor POP sempre opta pelo caminho mais curto, se houver mais de uma opção, o último colocado decidi por qual caminho ele segue.

Se o Corredor POP é o primeiro a cruzar a linha de chegada, ele derrotou todos os jogadores na corrida, e nenhum sai vitorioso.

Cartas de carro

1 - Mova 1 espaço.

Escolha um outro jogador que não colidiu nesta rodada e ele não irá se movimentar.

Essa carta tem o efeito ativado antes dos carros começarem a se movimentar. Caso escolha um jogador que jogou a carta 3, ele ainda recupera as cartas. O cancelamento do movimento do jogador que foi escolhido através desta carta, não conta como colisão para o efeito de outras cartas.

Exemplo: O jogador que jogou a carta 1 moveu uma posição e escolheu um outro jogador que havia escolhido a carta 6. Este jogador não colidiu, contudo perdeu o movimento da carta 6 escolhida.

2 - Mova 2 espaços, mais a quantidade de cartas que colidirem nesta rodada.

A carta se refere a quantidade de jogadores

cujas cartas colidiram.

Exemplo: Se as cartas da rodada forem 2, 3, 4, 4, 4. O jogador que jogar a carta 2 vai mover 5 posições, sendo 2 referente à carta jogada, mais 3 pelas cartas que colidiram.

3 - Mova 3 espaços (Nunca colide), menos a quantidade de cartas “3” jogadas por outros jogadores nesta rodada (mínimo de 0).

Recupere todas as suas cartas.

Essa carta sempre irá ter seu efeito executado independente de colidir ou não. Caso mais de uma carta 3 seja jogada, isso não conta como uma colisão para efeitos de outras cartas, mas reduz seu movimento.

Exemplo: Nessa rodada, 3 jogadores jogaram a carta 3 e cada um deles irá se mover apenas um espaço, sendo 3 menos 2 pelos outros que jogaram a mesma carta. Todos também recuperam as suas cartas jogadas.

4 - Se nenhuma carta colidir, mova 4 espaços.

Caso contrário, mova a distância indicada

pela menor carta que colidir nesta rodada.

Se mais de um jogador jogar a carta 3, ela não conta para o efeito dessa carta pois ela não colide.

Exemplo: As cartas jogadas nesta rodada foram 2, 2, 4 e 5. Quem jogou a carta 4 vai mover 2 posições, pois a carta 2 foi a menor carta que colidiu.

5 - Se todas as outras cartas colidirem, mova 5 espaços. Caso contrário, mova a distância indicada pela menor carta que não colidir.

A carta 3 nunca colide, então sempre que for jogada, mesmo que por mais de um jogador, vai ativar o efeito dessa carta.

Exemplo: As cartas jogadas essa rodada foram 2, 3, 4, 4 e 5. Quem jogou a carta 5 vai mover 2 posições, pois a carta 2 foi a menor carta que não colidiu.

6 - Mova 6 espaços, menos a quantidade de cartas que não colidirem nesta rodada (incluindo esta).

A carta se refere a quantidade de jogadores cujas cartas não colidiram. A carta 3 nunca colide, então sempre que for jogada, mesmo que por mais de um jogador, vai contar para esse efeito.

Exemplo: As cartas jogadas nesta rodada foram 2, 3, 4, 4 e 6. Quem jogou a carta 6 vai mover 3 posições, pois a 3 cartas não colidiram.

Efeitos das cartas de manobra

Manobra Evasiva

Se você colidir nesta rodada, aplique o efeito da sua carta normalmente. Caso contrário, você não moverá nesta rodada.

Exemplo: O jogador joga a carta Manobra Evasiva junto com uma carta 2. A carta colide com a carta 2 jogada por outro jogador. Esse jogador não apenas pode mover 2 posições, como também cancelar o movimento de outro jogador que não colidiu. O outro jogador que jogou a carta 2 colide normalmente.

Pegando Vácuo

Ao final da rodada, recupere a carta que acabou de jogar para sua mão.

Exemplo: O jogador jogou a carta 2 junto com a carta Pegando Vácuo. Independentemente de ter colidido, ele recupera essa carta para sua mão.

Drifting

Ao final da rodada, recupere para sua mão uma carta jogada em um turno anterior.

Exemplo: O jogador jogou a carta 2 junto com Drift na Curva. Independentemente de ter colidido, ele recupera para sua mão qualquer carta jogada, exceto a carta 2 que acabou de jogar.

Direção Defensiva

Cartas com o número igual ao da sua carta menos 1 não se movem nesta rodada.

Exemplo: O jogador jogou a carta 3 junto com Direção Defensiva, impedindo o único jogador que jogou a carta 2 de se movimentar.

Queimando Pneus

Se você não colidir, mova-se após os outros carros e nenhum outro carro poderá ultrapassá-lo nesta rodada.

Exemplo: O jogador jogou uma carta 3 junto com Queimando Pneus. Um outro carro que estava na posição logo atrás jogou a carta 1, mas não se moverá, pois não poderá ultrapassá-lo.

Reduzir e Acelerar

Se você não colidir, mova-se antes dos outros carros. Avance uma posição adicional para cada carro que ultrapassar.

Exemplo: O jogador jogou uma carta 4 junto com Reduzir e Acelerar em um turno em que ninguém

colidiu. Ao executar seu movimento, o jogador ultrapassou outro jogador, o que o fará se mover uma posição adicional.



Design: *Eduardo Guerra*
Desenvolvimento: *Eduardo Guerra, Eduardo Pompermeyer e Eduardo Reis*
Artes: *Eduardo Reis*
Revisão: *Eduardo Pompermeyer e Eduardo Guerra*