



Race Day

STOCKCAR PRO SERIES

MANUAL DE REGRAS

1. VISÃO GERAL

Você é um piloto de corrida de Stock Car competindo com seus adversários para se tornar o grande campeão! Com decisões estratégicas ao longo do jogo e causando interferência nos seus adversários, você se sente no total controle para vencer a corrida, porém situações adversas podem mudar a sua condição – para o bem ou para o mal.

O piloto com a melhor estratégia e capacidade de adaptação será o vencedor!

Seu objetivo é ser o primeiro a passar pela linha de chegada na terceira e última volta.



Importante: Se estiver jogando com crianças ou quiser testar as mecânicas básicas do jogo numa primeira partida, pule para a página 11.



2. COMPONENTES DO JOGO

1 Tabuleiro Central da Pista de Interlagos



6 Bandeiras de Volta Completa

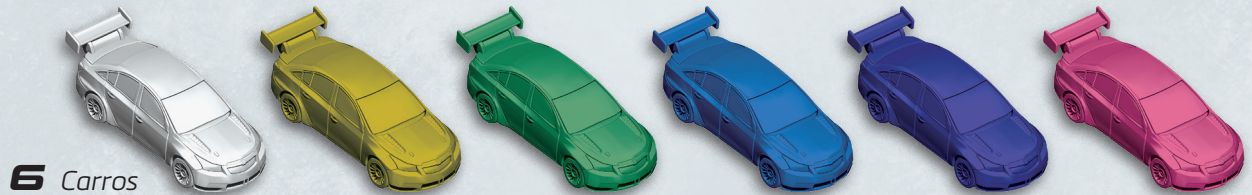


2 Marcadores de Óleo na Pista

6 Marcadores do Grid de Largada



6 Volantes



6 Carros de Corrida



25 Cartas de Chamada de Rádio



12 Cartas de Previsão do Tempo



18 Galões de Gasolina



18 Óleos de Freio



6 Pneus

1 Marcador de Clima Atual



12 Marcadores de Condição Crítica



4 Dados de Velocidade

3. PREPARAÇÃO DA PARTIDA

3.1 KIT INICIAL

Cada piloto escolhe a sua cor e recebe o seguinte Kit para as três voltas da corrida:



- 01 Um carro de corrida da cor desejada
- 02 Um Volante correspondente
- 03 O marcador de Grid de Largada da sua cor
- 04 Três Galões de Gasolina
- 05 Três Óleos de Freio
- 06 Uma Bandeira de Volta Completada
- 07 Um Pneu

3.2 GRID DE LARGADA

Vamos começar? Embaralhe as cartas de **Chamada de Rádio** e dê duas para cada piloto. Escolha uma para guardar e outra para mostrar para todos na mesa. Quem mostrar a carta com o número mais baixo larga na frente! E assim em diante, até o último no **Grid de Largada**.



Dica: cartas com números baixos são mais poderosas. É uma troca: largar na frente ou guardar um trunfo!

Depois de definir a ordem de largada, coloque os marcadores  no **Grid de Largada** e os carros em posição na pista. Misture as cartas mostradas de volta no baralho.

3.3 INICIANDO A PARTIDA

Pegou o seu Kit Inicial? Maravilha!

Embaralhe as cartas de **Previsão do Tempo** e revele a primeira. Esse é o nosso **Clima Atual**. Coloque o marcador de **Clima**  no tabuleiro central e embaralhe a carta de volta no baralho.

No seu **Volante**, escolha o tipo do seu **Pneu**  de acordo com o **Clima (Seção 10.1)**, encha o tanque com três **Galões de Gasolina**  e complete com três **Óleos de Freio** . Coloque também sua **bandeira**  na “**Volta 1**”.

Já definimos o **Grid de Largada** (na **Seção 3.2**) e posicionamos os carros. Misture as cartas de **Chamada de Rádio** e deixe-as por perto. Dada a largada, quem está na frente começa!

4. TURNO DO PILOTO

Durante o seu turno, o piloto tem as opções de:

- 01** Usar um **Turbo** (opcional, *Seção 5.1*);
- 02** Rolar o dado para se movimentar (obrigatório, *Seção 5*);
- 03** Fazer uma **Frenagem** (opcional, *Seção 5.2*);
- 04** Usar uma **Chamada Rádio** a qualquer momento do seu turno, ou de acordo com a indicação na carta (opcional, *Seção 6*).

Você vai entender melhor essas ações a seguir.

A única exceção às regras do turno acontece dentro do **Box** (mais abaixo, na **Seção 9**).

5. MOVIMENTAÇÃO

Para mover o seu carro, você vai usar os dados coloridos. A cor da posição inicial do seu carro determina qual dado você deve rolar.



No VERMELHO (velocidade baixa) = Role o DADO VERMELHO e ande de 1 a 3 posições;



No **AMARELO** (velocidade média) = role o **DADO AMARELO** e ande de *4 a 5 posições*;



No **VERDE** (velocidade alta) = role o **DADO VERDE** e ande de 6 a 8 posições.

Se liga nas marcações das posições, caso você seja daltônico.



VERMELHO

AMARELO



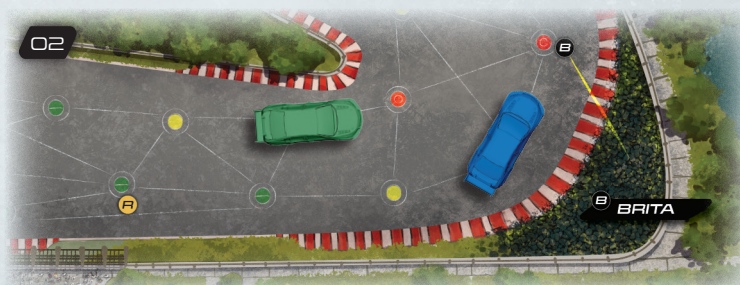
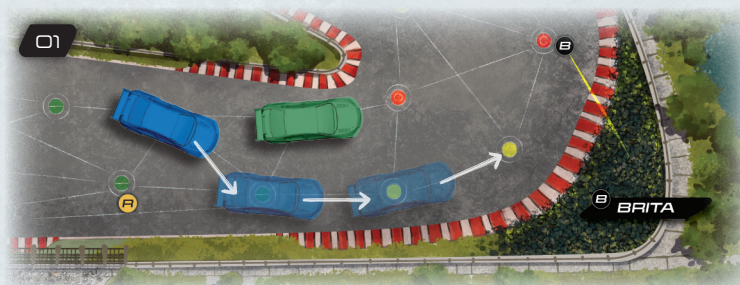
VERDE

!

Dica: Às vezes, parar em uma posição mais recuada de cor mais rápida pode te dar uma vantagem no turno seguinte.



Importante: Um carro não pode passar por cima de outro carro na pista. O piloto deve desviar do adversário usando outro caminho ou frear o carro para evitar uma batida (mais detalhes logo ali, na Seção 5.2).



5.1 TURBO

Quer dar aquela acelerada extra? Use um (e apenas um) **Galão de Gasolina** para dar um **Turbo**! O **Turbo** permite que você role o dado da cor acima da sua posição atual. Se você estiver no vermelho, use o **Turbo** para rolar o dado amarelo. Se estiver no amarelo, role o dado verde! Agora, se já estiver no verde... bem, você já está indo rápido demais!



Importante: Se você estiver em *Condição Crítica* (veja mais abaixo, na *Seção 8*), você não pode usar o Turbo.

5.2 FRENAGEM

A corrida não é só sobre pisar no acelerador, também tem que saber a hora certa de frear! Para diminuir o risco de bater no adversário ou até mesmo para pegar aquele rádio estratégico, use seus **Óleos de Freio!**

Cada óleo gasto te permite andar uma posição a menos na pista, até no máximo três por turno. E se liga: mesmo que você freie demais, seu carro não anda para trás. A velocidade mínima é zero.

Fique tranquilo que, até mesmo em **Condição Crítica** (ali na **Seção 8**), os freios do carro funcionam direitinho.



Dica: *Você pode frear para ficar naquela posição verde mais rápida, em vez de terminar o turno numa posição amarela mais lenta.*

6. CHAMADA DE RÁDIO

Ei, piloto! Sabe aquela dica secreta vinda direto do **Box** que pode virar o jogo? São as cartas de **Chamada de Rádio**! Esse recurso te ajuda a ganhar vantagens ou a atrapalhar os rivais.

Existem três situações para conseguir essas cartas:

- 01** No começo do jogo: todos pegam duas cartas. Escolha uma e a outra decide a sua posição de largada;
- 02** Parando no **Box**: pegue duas cartas e guarde a que você mais gostar, descartando a outra;
- 03** Parando nas posições de Rádio **R** no tabuleiro: como sempre, pegue duas e escolha uma.



Importante: *Você pode jogar só uma carta de **Chamada de Rádio** por turno.*

Mão cheia? Mantenha só duas cartas de **Chamada de Rádio** na mão. Se pegar uma terceira, escolha uma para descartar. E se o baralho acabar, é só misturar o descarte e recomeçar.

Lembre-se que, em **Condição Crítica**, você só pode ter uma carta na mão.

Curioso sobre o que cada carta faz? Dê uma olhada no **Manual de Consulta Rápida**.

7. COLISÃO E BRITAS

Eita, tem carro para todo o lado e você não tem por onde passar? Se você não consegue terminar sua jogada sem bater no carro da frente, vá para a **Brita** mais próxima. Isso mesmo, aquele lugarzinho escuro na beira da pista. E fim de turno para você!

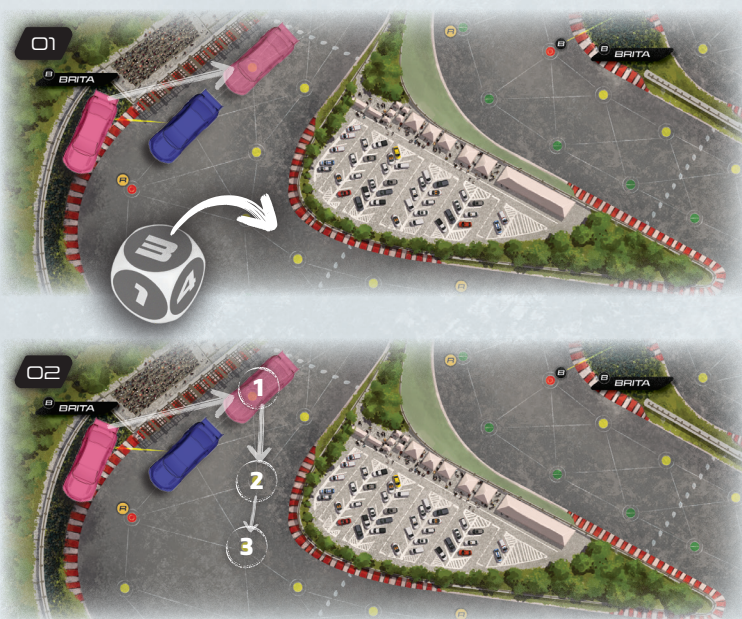
Cada trecho da pista (delimitado por linhas brancas tracejadas) tem uma **Brita**. Então, se você colidir, vá direto para a **Brita** desse trecho (considerando a posição do seu carro). Você ainda ganha um marcador de **Condição Crítica** – não é um

troféu, mas faz parte! Guarde-o com carinho no seu **Volante** na posição de colisão. Você já vai entender as consequências na próxima seção.



Aqui, quem causou a batida leva a culpa (e o marcador). O carro da frente? Relaxa, nada acontece com ele! Se tiver mais de uma batida no mesmo trecho, enfileire os carros na **Brita**.

Para sair da Brita, role o dado cinza e ande para a posição de saída da Brita (indicada com um **B**), gastando um movimento do dado. Se a posição estiver ocupada, saia pela posição imediatamente atrás.



Dica: Quando for colidir, não gaste Óleos de Freio para diminuir o impacto. Apenas aceite as mesmas consequências.

8. CONDIÇÃO CRÍTICA

Se você causou uma batida ou está usando os Pneus errados para o Clima Atual (veja daqui a pouco, na Seção 10), você entra em **Condição Crítica**! Parece assustador, né? E é mesmo!

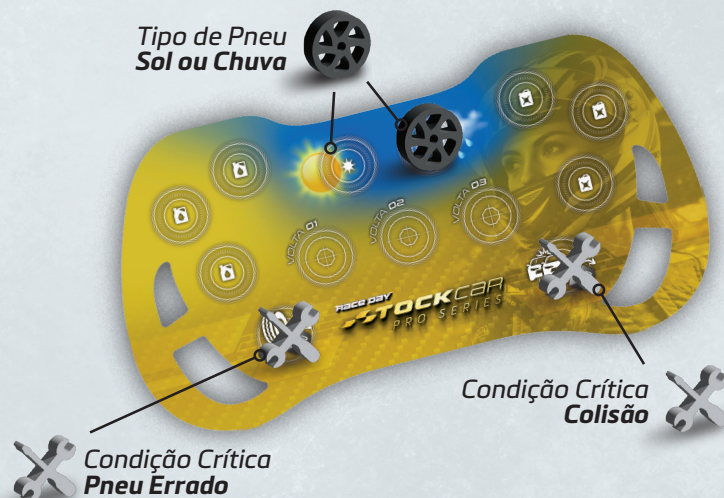
Coloque o marcador de **Condição Crítica** no seu **Volante** e perca o controle do seu carro. Enquanto ele estiver no seu **Volante**, você só pode rolar o dado cinza, que tem números meio malucos: 1, 2, 3, 4, 5 e... 8? Pois é!

Na média, vai ser mais devagar, mas um piloto habilidoso (ou sortudo) pode tirar vantagem da situação.



Importante: Existem dois marcadores para mostrar o motivo da **Condição Crítica** no seu **Volante**. Coloque-os no lugar certo, porque cada um tem formas diferentes de se resolver.

Tipo de Pneu
Sol ou Chuva



Se você bateu o carro, só vai sair dessa enrascada parando no **Box** para consertá-lo. Agora, se o problema são os Pneus, você pode trocá-los no **Box** ou torcer para o Clima mudar de novo (entenda em breve, na Seção 10.3).

Suas limitações nessa condição são:

- 01 Rolar sempre o dado cinza, independente da sua posição na pista;
- 02 Guardar no máximo uma carta de **Chamada de Rádio** na mão (se você já tiver duas na mão quando entrar em **Condição Crítica**, escolha uma para descartar imediatamente);
- 03 Não poder usar algumas cartas de **Chamada de Rádio** (indicadas pelo símbolo );
- 04 Não poder usar **Turbo** (já visto na Seção 5.1).

9. PARADA NO BOX

Na adrenalina da corrida, é essencial fazer uma pausa estratégica. Ao entrar no Box, o ritmo é mais lento, mas você pode aproveitar as seguintes ações:

Pegar uma nova carta de Chamada de Rádio (escolha duas do baralho e descarte uma);

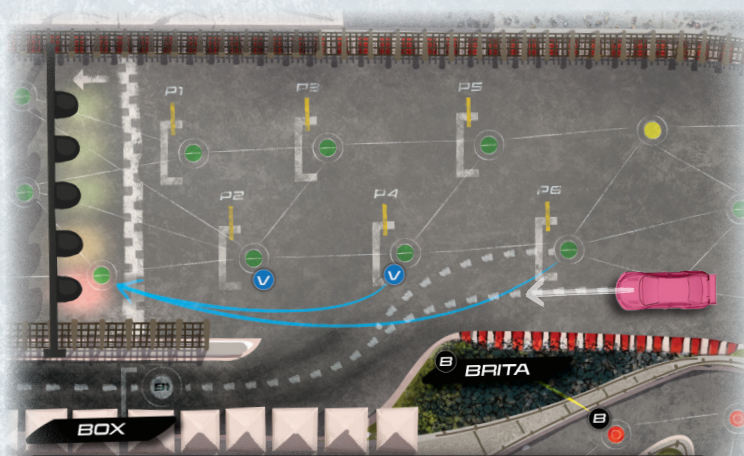
Encher seu tanque de Gasolina (máximo de três no seu Volante);

Completar seus Óleos de Freio (máximo de três no seu Volante);

Consertar seu carro após uma batida, removendo o marcador de Condição Crítica de colisão;

Trocar o tipo dos seus Pneus, atualizando sua Condição Crítica de Pneu.

Importante: Assim que colocar seu carro na posição B1 do Box, faça todas as ações que desejar. Passado o seu turno, você não pode mais fazer nenhuma ação de Box.



As linhas tracejadas indicam as entradas do Box.

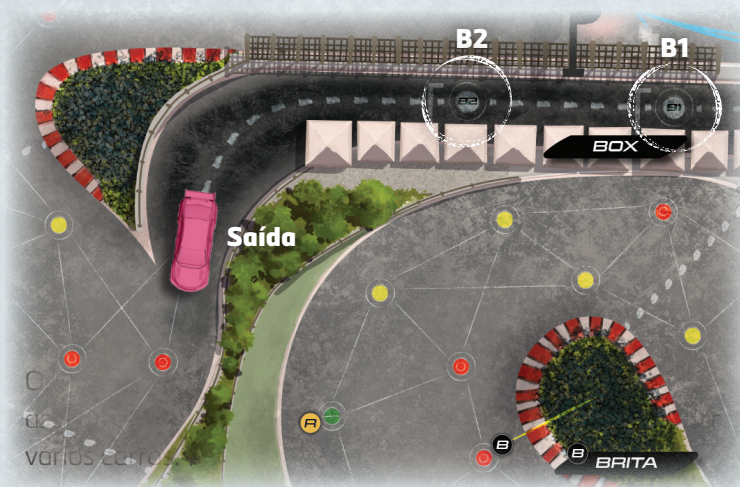
9.1 MOVIMENTAÇÃO NO BOX

Existem duas entradas para o Box no tabuleiro. Para chegar à posição B1, basta gastar um movimento e encerrar a fase de deslocamento, mesmo que ainda haja pontos restantes no dado. Depois, é só aproveitar as ações do Box e passar a vez.



Importante: Dentro do Box, as suas cartas de Chamada de Rádio ficam desativadas. Só volte a usá-las ao retornar para uma posição colorida na pista.

No seu turno seguinte, a partir da posição B1, apenas mova seu carro para a posição B2 e encerre o turno. No seu próximo turno, avance para a posição vermelha à frente e jogue o turno normalmente.



10.1 CLIMA ATUAL

Começou a corrida e o Clima é...? Embaralhe e revele uma carta de **Previsão do Tempo**. Esse é o **Clima Atual** na largada! Coloque o marcador de Clima  no tabuleiro e escolha seus **Pneus** (pista seca  ou molhada ) , colocando o **Pneu** na posição correspondente do seu **Volante**. Depois, misture a carta revelada de volta no baralho.

10.2 PREVISÃO DO TEMPO

O piloto que largou por último tem mais um papel: meteorologista! Deixe o baralho perto desse piloto, para que ele não se esqueça do seu papel. Sempre no início do seu turno, antes de jogar, ele revela uma carta de **Previsão do Tempo**. A primeira ainda não muda o **Clima**, mas fique de olho nas próximas!

10.3 EVENTO E MUDANÇA DE CLIMA

Se três cartas seguidas do mesmo tipo (chuva ou sol) forem abertas, temos um **Evento de Clima**! Mas calma, que o novo **Clima** pode ser o mesmo que o **Clima Atual**. Nesse caso, repare também se foi virada uma carta de **Tempestade** (que também conta como carta de **Chuva**). Se sim, chame o **Safety Car** (já já, na **Seção 11**); se não, nada acontece.

Agora, se o **Clima** for diferente do **Clima Atual**, temos uma **Mudança de Clima**! Atualize o marcador de **Clima Atual** e veja quem ficou com o **Pneu** errado. Quem estava em **Condição Crítica** se livra do seu marcador; quem não estava, agora está!



Descarte

Baralho de Clima

Importante:

- 1. *Dois marcadores de **Condição Crítica** valem o mesmo que apenas um, sem prejuízo maior;*
- 2. *Ao abrir uma quarta carta, descarte a mais antiga. Mantenha apenas três cartas de **Clima** visíveis na mesa;*
- 3. *Sempre que houver um **Evento de Clima** ou acabar o baralho, embaralhe de novo todas as 12 cartas.*

11. SAFETY CAR

Sabe aquele momento em que o céu desaba e a corrida vira um filme de ação? Pois é, aí entra o **Safety Car**! E temos duas cartas de chuva com **Tempestade** na **Previsão do Tempo** só para isso.

11.1 QUANDO CHAMAR O SAFETY CAR?

Sempre que houver um **Evento de Clima** de chuva e já estiver chovendo, dê uma olhada para ver se tem uma carta de **Tempestade** ali. Se tiver, está caindo o mundo e é hora de chamar o **Safety Car**. E todos os carros? Bom, vão formar uma fila bonitinha atrás do líder!

Importante: *Um jogador pode estar guardando uma carta de **Safety Car** para esse momento, mesmo que haja um **Evento de Clima** de chuva sem uma carta de **Tempestade** entre elas. Agora é a hora de usá-la!*

Antes de mais nada, remova todos os marcadores de **Óleo Na Pista**. Agora, o segundo colocado na pista se coloca logo atrás do primeiro. O terceiro atrás do segundo. E assim vai, como um trenzinho em dia de chuva! Se houver dúvida sobre quem está na frente, resolva no dado, cada piloto com a cor que seu carro estaria usando. E todos os pilotos que cruzarem a linha de chegada completam a volta normalmente (respeitando a **Seção 13** abaixo).



Depois que todo mundo achar seu lugar, atualize o **Grid de Largada** no tabuleiro. Agora, a corrida segue nessa ordem: do líder até o último. E adivinha? O último colocado passa a ser o novo meteorologista, que vai cuidar da **Previsão do Tempo**. Entregue o baralho a ele e lembre-o de sua nova função.

10

11.2 E COMO FICA O BOX?

Se o **Safety Car** te fizer passar pela entrada do **Box**, você pode decidir entrar lá ao invés de seguir o carro da frente. Mas saiba que, se outro piloto atrás de você **não** fizer a mesma escolha, ele vai te ultrapassar.

Agora, se você já estava dentro do **Box** quando o **Safety Car** apareceu, saia dele e entre na fila atrás do piloto à sua frente, **a menos que você seja o líder** (ou seja, a menos que não haja ninguém à frente da linha de chegada). Nesse caso, você (e os outros jogadores na mesma posição) avança para a posição **B2** (a menos que já esteja lá) e completa a sua volta.

Em ambos os casos, todos os jogadores que terminarem o **Safety Car** na posição **B1** do **Box** ficarão atrás dos outros jogadores no **Grid de Largada**; já aqueles que terminarem na posição **B2** estarão à frente de quem ainda não completou a volta.

12. VÁCUO

Sabe aquele truque dos pilotos, onde um carro “**pega carona**” no vento do carro da frente e ganha um **turbo natural**? É o **Vácuo**! E sim, ele está aqui no jogo.

No tabuleiro, temos posições de alta velocidade que te permitem fazer isso. Se um adversário estiver em uma **Posição V**  e você chegar logo atrás dele, pronto! Seja arrastado pela seta azul de vácuo e ultrapasse-o.

Usar essa seta azul **não custa nenhum movimento**, e o bônus é gigante! Você pode pegar um belo atalho com essa jogada. Mas lembre-se: não dá para usar o **Vácuo** se outro carro estiver bloqueando a posição de destino.



13. COMPLETANDO UMA VOLTA

Cruzou a linha de chegada? Mova a **Bandeira de Volta Completada** no seu **Volante** para mostrar que você avançou uma volta e gaste um **Galão de Gasolina**. Se não tiver **Galões** para gastar, você é forçado a ir para o **Box**!



Importante: Se estiver no **Box**, você só cruza a linha de chegada quando sai da posição **B1** e vai para a **B2** – e não gasta a gasolina daquela volta (tanque cheio, né?). Mas, na última volta, isso pode te custar posições, se outros pilotos cruzarem a linha antes de você.



Dica: O Kit Inicial te dá gasolina exata para três voltas. Gastou por outro motivo? Vai ter que parar no Box, a não ser que uma carta de Chamada de Rádio te dê uma mãozinha.

14. FIM DA CORRIDA

E aí, piloto? Cruzou a linha de chegada pela terceira vez? Parabéns! Você venceu! Mas espere aí, a corrida ainda não acabou. Os outros pilotos também querem garantir suas colocações. A partida termina quando todos passam pela linha de chegada e, aí sim, saberemos a ordem do pódio. Pise fundo e que vença o mais rápido!



1. VISÃO GERAL

Essa é uma versão simplificada do jogo para introduzir novos jogadores, iniciar mais rápido uma primeira partida ou jogar com crianças. Você pode dar uma volta de apresentação nesse formato e partir para as regras completas.

2. PREPARAÇÃO DA PARTIDA

2.1 KIT INICIAL

Cada piloto escolhe a sua cor e recebe o seguinte Kit para as três voltas da corrida:



- 01 Um carro de corrida da cor desejada
- 02 Um volante correspondente
- 03 O marcador de Grid de Largada da sua cor
- 04 Três Galões de Gasolina
- 05 Três Óleos de Freio
- 06 Uma Bandeira de Volta Completada

2.2 SEPARANDO AS CARTAS

Pegue o baralho de cartas de Chamada de Rádio e separe as primeiras 14 cartas do baralho ordenado:

- 2x Volta Rápida (1 e 2)
- 2x Às da Pista (3 e 4)
- 2x Push to Pass (5 e 6)
- 3x Falha no Motor (7, 8 e 9)
- 3x Pressão no Adversário (10, 11 e 12)
- 2x Pilotos Rivals (13 e 14)

Esse é o baralho que será usado na partida. Devolva todas as cartas restantes para a caixa do jogo, você não precisará delas.

2.3 GRID DE LARGADA

Vamos começar? Embaralhe as cartas de **Chamada de Rádio** e dê duas para cada piloto. Escolha uma para guardar e outra para mostrar para todos na mesa. Quem mostrar a carta com o número mais baixo larga na frente! E assim em diante, até o último no **Grid de Largada**.



Dica: Cartas com números baixos são mais poderosas. É uma troca: largar na frente ou guardar um trunfo!

Depois de definir a ordem de largada, coloque os marcadores no **Grid de Largada** e os carros em posição na pista. Misture as cartas mostradas de volta no baralho.

12

2.4 INICIANDO A PARTIDA

Pegou o seu **Kit Inicial**? Maravilha!

No seu **Volante**, encha o tanque com três **Galões de Gasolina** e complete com três **Óleos de Freio**. Coloque também sua bandeira na "Volta 1".

Já definimos o **Grid de Largada** (Seção 2.3) e posicionamos os carros. Misture as cartas de **Chamada de Rádio** e deixe-as por perto. Dada a largada, quem está na frente começa!

3. TURNO DO PILOTO

Durante o seu turno, o piloto tem as opções de:

- 01 Usar um **Turbo** (opcional, Seção 4.1);
- 02 Rolar o dado para se movimentar (obrigatório, Seção 4);

- 03 Fazer uma **Frenagem** (opcional, Seção 4.2);

Usar uma **Chamada Rádio** a qualquer momento do seu turno, ou de acordo com a indicação na carta (opcional, Seção 5).

Você vai entender melhor essas ações a seguir.

4. MOVIMENTAÇÃO

Para mover o seu carro, você vai usar os dados coloridos. A cor da posição inicial do seu carro determina qual dado você deve rolar.



No **VERMELHO** (velocidade baixa) = role o **DADO VERMELHO** e ande de 1 a 3 posições.



No **AMARELO** (velocidade média) = role o **DADO AMARELO** e ande de 4 a 5 posições.



No **VERDE** (velocidade alta) = role o **DADO VERDE** e ande de 6 a 8 posições.

Se liga nas marcações das posições, caso você seja daltônico.



VERMELHO



AMARELO



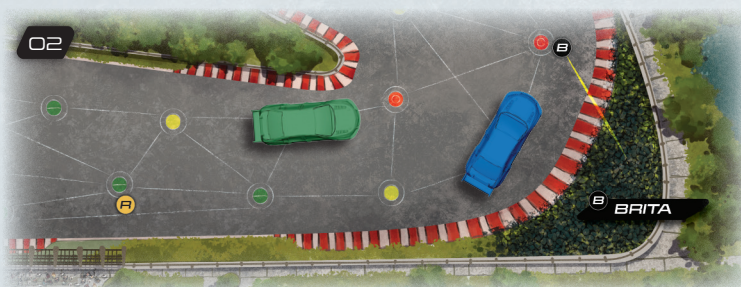
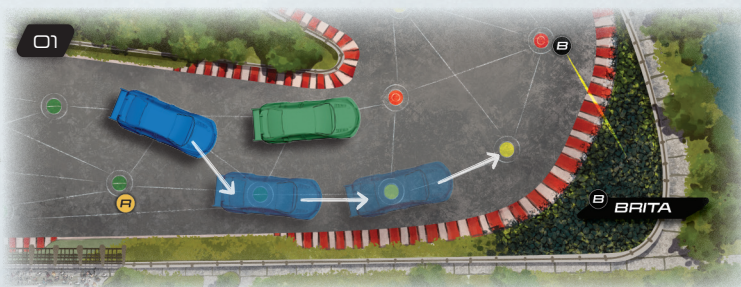
VERDE



Dica: Às vezes, parar em uma posição mais recuada de cor mais rápida pode te dar uma vantagem no turno seguinte.



Importante: Um carro não pode passar por cima de outro carro na pista. O piloto deve desviar do adversário usando outro caminho ou frear o carro (mais detalhes logo ali na Seção 4.2).



4.1 TURBO

Quer dar aquela acelerada extra? Use um (e apenas um) **Galão de Gasolina** para dar um **Turbo**! O **Turbo** permite que você role o dado da cor acima da sua posição atual. Se você estiver no vermelho, use o **Turbo** para rolar o dado amarelo. Se estiver no amarelo, role o dado verde! Agora, se já estiver no verde... bem, você já está indo rápido demais!

4.2 FRENAGEM

A corrida não é só sobre pisar no acelerador, também tem que saber a hora certa de frear! Para diminuir o risco de bater no adversário ou até mesmo para pegar aquele rádio estratégico, use seus **Óleos de Freio**! Cada óleo gasto te permite andar uma posição a menos na pista, até no máximo três por turno. E não se preocupe: mesmo que você freie demais, seu carro não anda para trás. A velocidade mínima é zero.

Dica: Você pode frear para ficar naquela posição verde mais rápida, em vez de terminar o turno numa posição amarela mais lenta.

5. CHAMADA DE RÁDIO

Ei, piloto! Sabe aquela dica secreta vinda diretamente do **Box** que pode virar o jogo? São as cartas de **Chamada de Rádio**! Esse recurso te ajuda a ganhar vantagens ou a atrapalhar os rivais.

Na **Regra Simplificada**, existem apenas duas situações para conseguir essas cartas:

- 01 No começo do jogo: todos pegam duas cartas. Escolha uma e a outra decide a sua posição de largada;
- 02 Ao parar nas posições de Rádio (R) no tabuleiro: pegue duas cartas e guarde a que você mais gostar, descartando a outra.



Importante: Você pode jogar só uma carta de **Chamada de Rádio** por turno.

13

Mão cheia? Mantenha só duas cartas de **Chamada de Rádio** na mão. Se pegar uma terceira, escolha uma para descartar. Se o baralho acabar, é só misturar o descarte e recomeçar.

Curioso sobre o que cada carta faz? Dê uma olhada no **Manual de Consulta Rápida**.

6. COLISÃO

Tá a fim de uma corridinha mais tranquila? Beleza! Aqui na **Regra Simplificada**, colisões não são um problema. Se a pista à frente estiver congestionada e você não tiver freio suficiente para parar, apenas relaxe e não se movimente nessa rodada. O seu carro fica parado onde começou o turno, então aproveite para curtir a vista e passe a vez pro próximo piloto.

7. COMPLETANDO UMA VOLTA

Cruzou a linha de chegada? Mova a **Bandeira de Volta Completada** no seu **Volante** para mostrar que você avançou uma volta!

8. FIM DA PARTIDA

E aí, piloto? Cruzou a linha de chegada pela terceira vez? Parabéns! Você venceu! Mas espere aí, a corrida ainda não acabou. Os outros pilotos também querem garantir suas colocações. A partida termina quando todos passam pela linha de chegada e, aí sim, saberemos a ordem do pódio. Pise fundo e que vença o mais rápido!



Dica: Você pode encurtar a partida correndo só duas voltas, ou então fazer só uma "volta de apresentação" para todo mundo entender o básico e partir para o jogo completo.

14

FICHA TÉCNICA

CRIAÇÃO

Marcio Castanho
Eduardo Castanho

DESIGN GRÁFICO

Renato Keiteris
William Magri

ILUSTRAÇÃO TABULEIRO

Eduardo Cavalcante

CONSULTORIA CRIATIVA

Marcos Macri
Ricardo Falletti

PRODUÇÃO

LudensLab

VIABILIZAÇÃO

Vicar Promoções Desportivas
Augusto Falletti







RACE DAY

STOCKCAR
PRO SERIES