

INTRODUÇÃO

RACE! Formula 90 é um jogo de corrida estratégico que oferece a experiência de uma prova completa de F1 simulando todos os eventos típicos de uma corrida: Estratégias, mudança de tempo, pit stops, gerenciamento de pneus, ultrapassagens, volta em retardatários, desgaste e incidentes.

Uma característica única do RF90 é que cada corrida dura uma certa quantidade de turnos onde cada turno representa várias voltas. Desta forma a posição de corrida em determinados momentos torna-se irrelevante para certas ações (como por exemplo parar nos boxes sem usar o pit lane); por outro lado em alguns momentos a posição é importante para explorar as trajetórias e os pontos de frenagem.

Cada jogador assume o papel de um piloto. Seu movimento é essencialmente definido pelas cartas jogadas no seu turno. Este movimento pode ser influenciado pelas trajetórias existentes na pista, pela posição dos adversários

Components

Boards

Monza/Hungaroring

SPA/Monaco

Barcelona/Silverstone

Cards

184 Race cards

219 Track cards

48 Strategy cards

12 Strategy cards marked <STK> - not used in the Basic game

6 Short Race cards used with the V1 variant

Charts

6 Car Charts

Chits

24 Skills

6 Skills marked <STK> - not used in

12 Tyres





1 Robot tyres



30 Players Refuel chit



6 Damage setup marked V1 - used with the V1 variant



1 Leader chit



3 Lapped chits 3-4



6 Chased chit



1 Short Race Finish used with the V1 variant



6 Check modifiers



30 Robot Refuel chit



16 Cards/Tyres setup



6 Just pit / No move



3 Phantom car chits - used with the V9 variant



1 Safety Car



1 Sprint Race Finish used with the V3 variant



6 Movement modifiers



9 Damage setup



12 Cards/Tyres setup marked V1 - used with the V1 variant



9 Lapped chit 1/2



6 Yellow flags



16 Sixth Sense flags marked <STK> and not used in the Basic game

Chits

Playing Pieces



72 black discs (tyre chips)



16 blue discs (soft tyre bonus)



24 red discs (repairable damage)



6 brown discs (permanent damage)



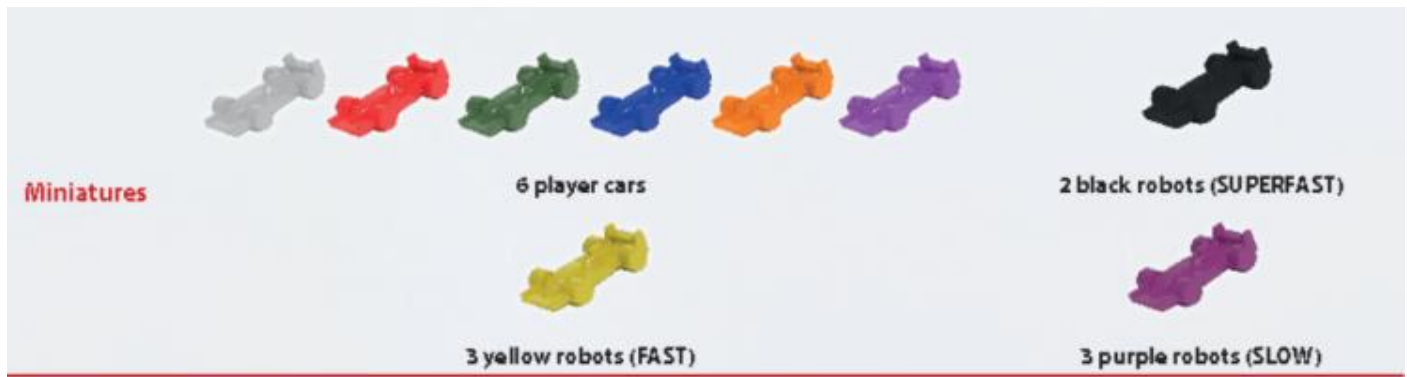
6 blue pawns (blue flag)



1 orange pawn (orange flag)



2 black pawns (turn and weather indicators)



VISÃO GERAL DOS COMPONENTES

CIRCUITOS

A pista é dividida em várias seções. Cada seção pode ser de três tipos diferentes, conforme indicado pela cor da borda:

- 1) Uma seção de Reta: Borda de cor marrom
- 2) Uma seção de Freio: Borda de cor cinza
- 3) Uma seção de Curva: Borda de cor amarela
- 4) Seções de curva apresentam um valor usado ao ultrapassar (modificador de duelo).

Na pista existem várias trajetórias proporcionando um bônus ao movimento. Este bônus é representado em uma ou duas das quatro cores das cartas (Vermelho = Velocidade, Verde = Manobra, Laranja = Marchas e Amarelo = Eventos).

Há 5 trajetórias padrão - identificadas por um bônus dentro de um círculo. Estas são as mais comuns e podem ter um símbolo de um pneu, de um dano ou de uma Carta ao lado deles:

- 6) Trajetórias Extremas (ET) - retratadas no quadro com um losango e um bônus de movimento dentro;

Outros elementos encontrados no tabuleiro são:

- 7) Uma tabela de meteorologia e o tempo de pit stop para esta pista;
- 8) Um Indicador de Turno de Jogo. Alguns slots representam duas ou mais voltas na pista, mas sempre contam como um Turno. Uma linha no Indicador de Turno representa uma



Race Stage;



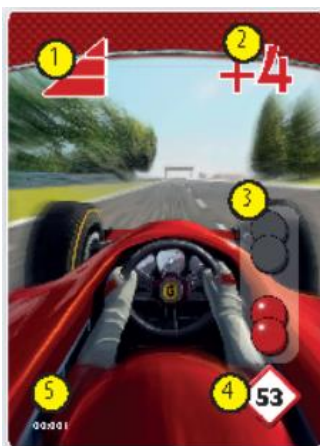
PAINEL DE UM CARRO

O Painel do Carro resume a situação dele durante a prova. Na etapa do Setup você define três características principais: Quantidade de pneus (1), o número de cartas na mão (2) e quantidade de slots de desgaste (3). Também há espaço para uma estratégia (4) e uma habilidade (5) e para o tipo do pneu (6). Durante a corrida os tokens de pneus restantes são colocadas na reserva (7). Além disso, os jogadores possuem um Target Check, um indicador crítico de quão fácil ou difícil é estressar o carro em (8). A cor do carro na imagem mostrada no canto superior esquerdo (9) é usado para coincidir com a cor da miniatura do carro escolhido. Finalmente, existem algumas ajudas de jogo exibidas em (10).



CARTAS RACE CARDS

Estas cartas permitem mover seu carro pela pista. Existem quatro tipos diferentes de Cartas de Corrida no deck:



Cartas de Velocidade (vermelha) permitem que você se mova mais rápido, mas custará tokens de pneus e/ou desgaste;

Cartas de Manobra (verde) normalmente requerem a realização de um teste quando jogadas;

Cartas de Marcha (laranja) não são muito rápidas mas permitem comprar Race Cards adicionais;

Cartas de Eventos (amarela) acionam eventos específicos na corrida.

Em cada carta você encontrará:

- 1) Um símbolo que indica o tipo de carta.
- 2) Os pontos de movimento do carta (PM).
- 3) Qualquer custo, ação ou evento desencadeado pela carta.
- 4) O valor de check test da carta
- 5) Um identificador de número de carta (sem uso prático no jogos).

TRACK CARDS



Como Race Cards, são também usadas para mover os carros na pista e também são categorizados em Cartas de Velocidade, direção, marcha e eventos. Essas cartas são específicas para determinada pista e tem características únicas dependendo da curva que elas indicam.

Em cada carta você encontrará:

- 1) Um símbolo que indica o tipo da carta;
- 2) Os pontos de movimento (PM);
- 3) Qualquer ação ou evento desencadeado pela carta;
- 4) O valor de check test da carta;
- 5) O número da curva a qual ela se refere;
- 6) Um ou mais bônus de descarte (se houver);
- 7) Um identificador de número da carta (sem uso prático no jogo).

CARTAS DE ESTRATÉGIA



Em qualquer local da pista cada jogador terá uma Estratégia ativa. As estratégias oferecem benefícios exclusivos para o jogador quando certas condições são satisfeitas.

Em cada carta você encontrará:

- 1) O nome da Estratégia;
- 2) Seu engenheiro pessoal enviando a você um comunicado de rádio (para apelo temático);
- 3) Condições de bônus é uma capacidade única que pode permitir que um jogador se mova mais rápido ou faça um melhor uso de seus recursos enquanto corre;
- 4) Condições especiais que um jogador deve satisfazer em seu turno para comprar uma ou mais Track Cards;

Se esta é a primeira vez que você lê este manual e precisa aprenda o RACE! FORMULA 90...

PARE AQUI!

Abra o Manual do Modo Básico e comece a ler as regras básicas primeiro. Jogue algumas partidas, familiarize-se com a mecânica básica do jogo e só então volte a este manual e mergulhe na no modo Avançado. O Modo Básico também fornece um longo exemplo de como jogar e recomendamos que você leia com atenção.



SETUP

Coloque o peão indicador na posição de 1o turno. Coloque os tokens de pneus e todas os outros tokens e componentes que serão usados durante a corrida ao alcance de todos. Cada jogador escolhe um painel de carro entre as disponíveis e a miniatura da cor escolhida. Coloque o Painel do carro à frente de cada jogador de modo que todos possam ver. Embaralhe separadamente o deck de Race Cards e o deck de Track Cards correspondente à pista escolhida (ambos virados para baixo) ao alcance de todos os jogadores. Se algum deck acabar, reembaralhe.

Tokens de desgaste (vermelhos e marrons) devem ser colocados em um

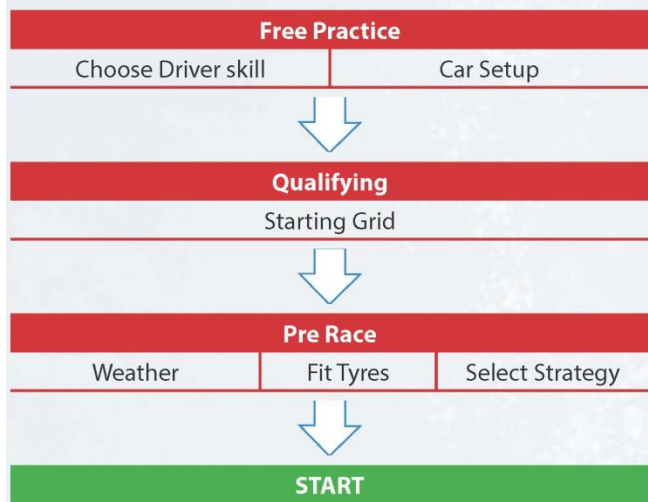
saco ou em um copo para que possam ser sorteados aleatoriamente durante

o jogo. A quantidade de danos temporários e permanentes a ser usados na corrida depende do número de jogadores (vide tabela), o mesmo acontecendo com os tokens/miniaturas dos robôs. Para evitar confusão no restante deste livro de regras usaremos o termo JOGADOR para

indicar um humano e ROBÔ para indicar um NPC e PILOTO para indicar qualquer tipo de participante na prova.

Number of players	Number of robots	Damage mix
2-3	2 SuperFast, 3 fast, 3 slow	18 red, 6 brown discs
4-6	2 SuperFast, 2 fast, 2 slow	24 red, 6 brown discs

Before starting the race it is necessary to perform the following operations:



FREE PRACTICE

ESCOLHA A HABILIDADE

Cada jogador escolhe uma habilidade para seu piloto entre as disponíveis.

A habilidade é uma capacidade exclusiva do piloto e não pode ser alterada durante a corrida. Mais de um jogador pode optar por usar a mesma habilidade. A lista de habilidades disponíveis é resumida no Apêndice B.

SETUP DO CARRO

Os jogadores podem usar o setup padrão no Painel de cada carro ou podem optar por personalizá-los. Isto é feito escolhendo tokens de setup para as três categorias (pneus, desgaste e quantidade de cartas) colocando esses tokens sobre os valores impressos no Painel.

Cada token tem um valor de pontos entre 1 e 3 impresso. A soma total desses valores não deve ultrapassar 6 pontos.



A tabela padrão mostrada acima fornece 10 tokens de pneu (2 pontos), 6 Race Cards iniciais (2 pontos) e 5 slots de desgaste (2 pontos) para um total de 6 pontos de Setup.

Este jogador pode personalizar a configuração de seu carro com 12 tokens de pneu (3 pontos), 5 cartas iniciais (1 ponto) e 5 slots de desgaste (2 pontos) com o total ainda sendo 6 pontos de setup.

Um jogador com a habilidade TUNING pode usar 8 pontos de setup para montar seu carro, porém ele nunca pode ultrapassar os 3 pontos máximo em qualquer característica (pneu, desgaste ou cartas).

Depois de completar o setup, cada jogador pega tantos tokens de pneu conforme indicado no token de setup e compra tantas cartas conforme indicado no token de setup correspondente.

Exemplo: com referência ao Painel do Carro acima, este jogador recebe 10 tokens de pneus e compra 7 Race Cards.

CARRO SUBSTITUTO

Depois de puxar as cartas para sua mão, um jogador pode não gostar de sua mão inicial e decidir trocá-la inteira. Se o fizer, ele pode descartar toda sua mão para a pilha de descarte e comprar novas cartas. Isso só pode ser feito uma vez e deve aceitar esta segunda mão embora

possa ser pior que a primeira. O jogador que descarta sua mão não é obrigado a mostrar sua mão descartada aos outros jogadores.

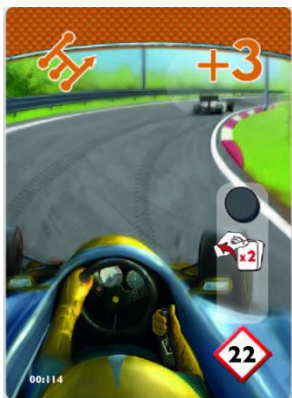
QUALIFICAÇÃO

No início da corrida posicione os carros no grid antes da linha de chegada com base em seu desempenho durante a qualificação. No RACE! FORMULA 90 a fase de qualificação envolve jogar uma carta e decidir quando realizar seu primeiro pit stop obrigatório.



PROCEDIMENTOS DE QUALIFICAÇÃO

Cada jogador escolhe uma carta de sua mão e a coloca virada para baixo em seu painel. Cada carta tem pontos de movimento que vão de 1 a 4 e um valor de teste (check factor) entre 1 e 99.



Depois de colocar a carta de qualificação, cada jogador escolhe secretamente um de seus tokens de abastecimento, que vai informar quando ele terá seu primeiro pit-stop obrigatório.

O jogador pode escolher entre 5 opções: Turno 8, 10, 12, 14 ou 16. O número do Turno informa quantos de combustível é carregado no tanque. Assim que todos os jogadores tiverem colocado suas cartas e tokens de

abastecimento no painel, todos revelam ao mesmo tempo. Uma vez que a quantidade de combustível embarcada no tanque determina o peso do carro, o jogador pode receber um bônus ou uma penalidade em cima do valor informando na carta escolhida para a qualificação.

Carros parando no turno 8 recebem +2, no turno 10 recebem +1, no turno 12 não há bônus, no turno 14 é aplicada uma penalidade de -1 (carro mais pesado) e no turno 16 a penalidade é de -2. Vários jogadores podem parar no mesmo turno.



Ao escolher este token de abastecimento o jogador escolhe parar no turno 8. Isso significa que ele só tem combustível suficiente para ir até o início do turno 8. No entanto, ele se beneficia de +2 em seu valor de qualificação uma vez que seu carro está

mais leve.

Depois que todas as cartas e tokens dos jogadores forem revelados, embaralhe os tokens de abastecimentos dos ROBÔS e compre tokens aleatoriamente para cada tipo (Slow, Fast e SuperFast).

Cada token informa o valor de qualificação, o "check factor" usado para desempate e em qual turno o ROBÔ deverá fazer seu pit stop obrigatório.

RESOLUÇÃO DA QUALIFICAÇÃO

Quanto maior o valor de qualificação e menor o número do check factor, nesta ordem, melhor a posição daquele carro no grid de largada. Por exemplo, um carro com valor de carta igual a 4 e um número de check factor de (25) atinge um melhor posição do que um carro com valor de carta 4 e um check factor de (30).

Ajuste o valor de qualificação de cada piloto conforme bônus/penalidades recebidas, se aplicável. Carros com números mais altos são colocados no grid de frente para trás.

Se vários carros estiverem empatados, use o valor de check factor tanto das cartas quanto dos tokens de abastecimento dos ROBÔS para desempatar, onde valores mais baixos ocupam posição mais à frente no grid. Se ainda assim houve empate entre valores, sorteie as posições.

Alinhamento no Grid: Uma vez que todos os carros estejam posicionados no grid, mantenha a carta usada para a qualificação virada para cima no painel do seu carro, ela será usada como "target check" durante a corrida.

Exemplo: Numa corrida de 3 jogadores, todos jogam uma Race Card com a face voltada para baixo e escolhem secretamente seu token de abastecimento, então todos revelam tudo ao mesmo tempo.



O jogador Laranja escolhe jogar uma carta com valor 3 e um check factor de 13. Ele decide fazer seu primeiro pit stop no turno 10.



O jogador azul joga uma carta de valor 2 e check factor 74 e deseja parar no turno 8.



O jogador verde joga uma carta com valor 3 e um check factor de 17. Ele vai adiar seu pit até o turno 14.

O valor de qualificação do Laranja é calculado como 3 mais 1 (ajuste para pitting no turno 10) totalizando 4. O jogador azul tem um valor de 2 e soma +2 de bônus (ajuste para pit no turno

8) também totalizando 4. Ambos empataram na soma então para desempatar, usam os valores do check factor em suas cartas. O jogador Laranja vence pois tem um check factor menor (13) e fica à frente.

O jogador Verde jogou uma carta de valor 3 porém sofreu penalidade de -1 (totalizando 2). Ele vai abastecer no turno 14.

Agora compre os tokens dos ROBÔS e consulte a tabela para ver o resultado.



SuperFast robot	[5] (10) pole position	Pit turn 8
Orange player	[4] (13)	Pit turn 10
Fast robot	[4] (40)	Pit turn 12
SuperFast robot	[4] (50)	Pit turn 14
Fast robot	[4] (60)	Pit turn 14
Blue player	[4] (74)	Pit turn 8
Fast robot	[3] (25)	Pit turn 12
Slow robot	[3] (55)	Pit turn 12
Slow robot	[3] (65)	Pit turn 14
Green player	[2] (17)	Pit turn 14
Slow robot	[2] (35)	Pit turn 12



Por fim, cada jogador pega a carta usada para qualificação e coloca em sua ficha, virada para cima.



GERENCIAMENTO DE COMBUSTÍVEL

Após a conclusão da sessão de qualificação, cada piloto deve consultar seu token de abastecimento e posicioná-lo no turno indicado por ele (faça o mesmo com os ROBÔS), isto vai indicar em qual turno deverá ser realizado seu primeiro pit stop. Durante a corrida, quando o peão do turno alcançar o turno indicado alcançar seu token no quadro, este jogador deve fazer seu pit stop.



Com referência a Qualificação realizada acima, este é o resultado do posicionamento dos tokens de abastecimento no quadro de turnos: O carro azul e o SuperFast poderão fazer pit no turno 8 ou anterior. O carro laranja fará pit no 10 (ou anterior) e todos os demais carros irão parar nos turnos 12 e 14 (ou antes).

Os jogadores controlam o consumo de combustível em qualquer pit stop. Cada parada fornece ao jogador 10 turnos de combustível. Seu token de abastecimento deve então avançar no quadro do turnos, sendo posicionado 10 turnos a frente. Se um jogador colocar mais combustível que o necessário para terminar a prova, seu token deve ser reposicionado no topo do quadro, tantas casas quanto excederem o fim da corrida.

Um jogador pode optar por colocar mais combustível em seu tanque recuando seu carro na pista onde para cada seção recuada ele avança seu token de abastecimento 3 posições no quadro de turnos. No entanto observe que o tanque de combustível de um carro não pode exceder mais de 16 turnos e, conseqüentemente, um jogador só pode voltar duas seções na pista, além de o movimento normal para trás (correspondente a um total movimento de 16 turnos no quadro de turnos).

Para robôs, a ficha de reabastecimento indica que o robô daquele tipo na melhor posição na pista deve parar para reabastecer naquele turno. Uma vez que este requisito seja satisfeito, o robô não irá parar novamente para reabastecimento e seu token é descartado. Geralmente os robôs farão apenas um pit stop (salvo mudanças climáticas) enquanto para os jogadores humanos não há limite.



É começo do turno 8 e tanto o carro Azul quanto um Superfast devem fazer pit stop. O jogador azul está à frente. O tempo de pit stop nesta pista é -8 e, portanto, ele deve recuar 8 seções; Ao invés, ele decide voltar 9 seções e avança seu token de abastecimento por 13 turnos terminando na no turno 21.

Há um token de abastecimento preto no turno 8 então o SuperFast melhor posicionado deve realizar seu pit stop. Este carro recuará 8 seções na pista e seu token será descartado.



PRE-RACE

DETERMINE AS CONDIÇÕES METEOROLÓGICAS

Defina as condições meteorológicas no início comprando uma Race Card e colocando o peão do clima no espaço correspondente ao check factor informando na carta.



O valor de check factor da Race Card comprada acima é 34, então o peão é colocado no espaço correspondente no quadro do tempo.

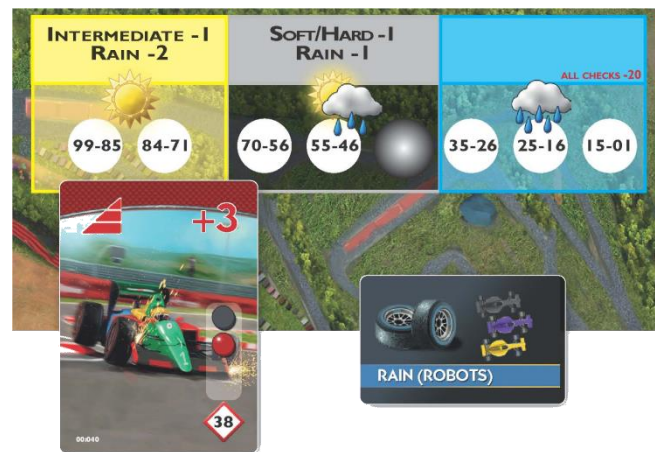
ESCOLHA DE PNEUS E CARTA DE ESTRATÉGIA

Começando com o jogador na pole position e seguindo de acordo com a ordem de largada, cada jogador escolhe o tipo de pneu junto com uma carta de estratégia. O tipo de pneu só pode ser trocado em um pit stop. Há a disposição quatro tipos de pneus: macio, duro, intermediário e chuva.

Os pneus macios fornecem três bônus de +1mp (token azul) para usar quando quiser, mas apenas uma vez por turno do jogador. Esses pneus desgastam-se rapidamente e por isso deduzem 3 tokens de pneus preto da quantidade total de tokens e pneus que o jogador separou ao criar seu setup. Cada jogador tem direito a um máximo de dois conjuntos de pneus macios na corrida.

Os pneus duros fornecem um Track Card e mais uma quantidade de pneus pretos informado no painel do carro. Os pneus intermediários e de chuva fornecem um número completo de pneus sem nenhum bônus específico. Eles são usados para tempo intermediário (garoa) e condições de tempo chuvoso.

Os robôs ajustam apenas pneus duros ou de chuva e escolhem o tipo com base nas condições meteorológicas no início da corrida: Pneu Duro em caso de tempo seco e pneu de chuva em caso de tempo chuvoso. Se o tempo for intermediário, eles selecionam o tipo de pneus que correspondem ao mais próximo condição de tempo estável no quadro do Tempo. Se o peão situa-se bem no meio entre o tempo seco e o chuvoso, escolha aleatoriamente. Todos os robôs usam o mesmo tipo de pneu. Use o token dos ROBÔS adequado para acompanhar o tipo de pneus que estão usando.



Em Silverstone, uma carta (38) é sorteada para definir o valor inicial do tempo, que será intermediário. Os Robôs vão usar pneu de chuva porque o peão do tempo está mais próximo para condições de chuva, à direita. Se o peão do tempo estivesse inicialmente no espaço 55-46, os ROBÔS teriam escolhido seus pneus aleatoriamente.

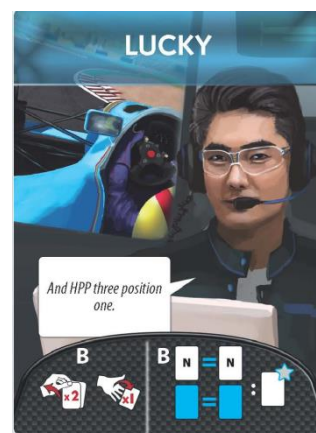
Após a escolha dos pneus, o jogador pode agora escolher uma Carta de estratégia, colocando-o no Painel do Carro no local apropriado. Esta estratégia só pode ser alterada com um pit stop ou perdendo um turno de jogo.

Existem 10 estratégias diferentes. Quando corretamente utilizada, uma estratégia oferece:

Um Bônus: esta é uma capacidade única que lhe permite se mover mais rápido ou fazer o melhor uso de seus recursos durante seu movimento.

Uma Especial: condições que o jogador deve satisfazer na sua vez de para comprar uma ou mais Track Cards da pista correspondente.

A lista de todas as estratégias disponíveis com regras detalhadas e como usá-las é apresentada no apêndice A.



Um jogador escolhe a Estratégia Lucky.

O lado inferior esquerdo indica seu Bônus: durante fase B ele poderá comprar 2 cartas em vez de uma e descartar uma carta de sua mão.

O lado inferior direito indica sua Especial: durante a fase B se as duas Race Cards compradas tiverem o mesmo valor ou a mesma cor, ele também comprará uma Track Card.

O verso de uma carta de estratégia fornece uma visão mais detalhada e resumida de como funciona a Estratégia funciona.

Agora está tudo pronto. Certifique-se de que o peão do turno está no primeiro espaço (turno 1). Os pilotos aguardam o sinal verde, sobe o giro dos motores, tudo pronto! LARGARAM!

TURNO DE JOGO

A sequência de um Turno é a seguinte:

1. Avance o Peão do Turno.
2. Ative uma seção. Se esta for uma seção de curva, siga procedimento do duelo.
3. Todos os carros na seção ativa que ainda não jogaram seus turnos devem fazê-lo individual em ordem conforme os carros estão na pista.
4. Depois que todos os carros na seção ativa tiverem jogado, vá para o item 2 e ative a próxima seção de pista.

Um Turno de Jogo termina quando todos os carros NA PISTA tiverem jogado seus turnos.

Quando a última posição no Indicador de Turno é alcançada e todos os carros fizeram seus turnos individuais, a corrida é encerrada. O vencedor é o líder da corrida no final do último turno. Se mais carros terminaram a corrida na mesma seção, veja a ordem em que os carros se encontram naquela seção específica.

Avance o Peão do Turno

Mova o peão indicador de turno um espaço a frente (exceto no primeiro turno uma vez que o peão já está posicionado nele). Se ao avançar o peão este descer para um espaço marcado em preto, diz-se que uma nova RACE STAGE começou (alguns eventos podem ser disparados quando isto acontece).



A duração da corrida é medida pelo Peão do Turno. O número maior contido em cada espaço do quadro de turnos indica o NÚMERO DO TURNO enquanto o valor menor indica a quantidade de voltas percorridas até o momento até aquele turno e não tem uma função específica no jogo exceto passar a sensação de "simulação" da quantidade de voltas em que a corrida se encontra. Por exemplo, o TURNO 2 indica que os jogadores estão percorrendo as voltas 2 e 3 (dependendo da pista este valor pode mudar).

ATIVAR SEÇÃO

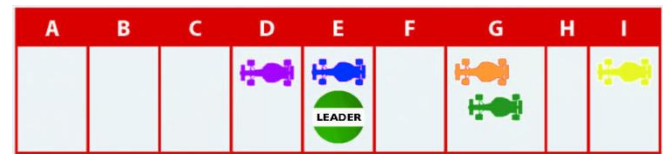
Agora você aprenderá como ativar uma seção. Esta parte do manual pode assustar um pouco no início mas será compreendida de forma intuitiva. Há muitos exemplos e depois de começar a jogar, você sentirá que as regras de ativação fluem naturalmente na jogabilidade.

No início de um Turno localize o líder e certifique-se que o token do Líder está na mesma seção onde este carro se encontra. Esse token é usado para indicar o líder da corrida, bem como para indicar que este é um ponto dentro da seção chamada "Seção Fronta de Ativação". Vamos nos referir a este local a partir de agora como FAS (Front Activation Section) para melhor compreensão das figuras.

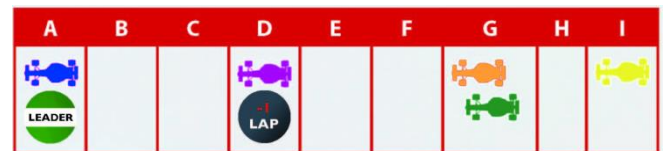
A ordem de movimento dos carros é baseado na ativação das seções da pista, indo de frente para trás. A frente é sempre a seção onde o está o token do líder. A próxima seção a ser ativada é seção imediatamente atrás do líder que contenham carros que ainda não foram ativados).

Quando uma seção é ativada, todos os carros que estão ali jogam seus turnos individuais em ordem. Depois que todos tiverem jogado, ative a próxima seção e continue este processo até que todos os carros tenham jogado. Uma seção pode ser ativada várias vezes durante um Turno, mas cada carro joga seu turno apenas uma vez.

Veja o exemplo abaixo:



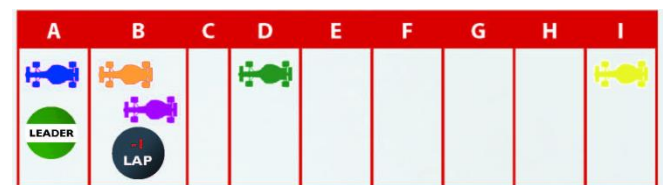
Seção E é ativada primeiro (token do líder). Carro Azul joga sua vez e dá 1 volta no carro Roxo.



A próxima seção a ser ativada começa na Seção A e segue para trás até a seção com o primeiro carro que ainda não jogou seu turno. Neste caso a seção D. O carro Roxo joga seu turno.



Em seguida a próxima seção ativada prossegue para trás até encontrar a seção G onde há 2 carros que ainda não jogaram (carro Laranja e Verde). O carro Laranja move e também dá 1 volta no carro Roxo.



Por fim a seção I é ativada e o carro amarelo tem seu turno. Quando todos os carros tiverem jogado seus turnos individuais, o Turno de Jogo termina.

FAS (Front Activation Section)

No exemplo acima, você pode notar que a seção onde o token do Líder é colocado sempre determina a FAS. Existem três casos importantes quando a FAS muda durante um Turno, afetando assim o ordem como as sequências são ativadas.

Quando a seção do Líder é ativada pela primeira vez, apenas o líder pode ter seu turno individual e o FAS se move em conjunto com ele - todos os carros na mesma seção que o Líder geralmente jogam mais tarde, quando a mesma seção for reativada. O exemplo abaixo esclarecerá esta situação:





O carro Azul é o líder. Na mesma seção que o líder temos outros 2 carros. A Seção E é ativada primeiro, o carro Azul joga seu turno e dá 1 volta no carro Roxo.



A "FAS" agora está na seção A e segue para trás até a seção D, onde está o carro roxo. Note que a seção E está inativa e os carros Laranja e Verde não jogam ainda seus turnos apesar desta seção já ter sido ativada. O carro roxo joga seu turno.



Em seguida as seções subsequentes seguem sendo ativadas até chegar na seção E onde o carro Laranja e o Verde jogam seus turnos. O carro Laranja também ultrapassa o carro roxo.



Por fim a seção I é ativada e o carro preto joga seu turno.

Se o token do Líder for para outra seção, ou seja, se o líder mover ou for ultrapassado, a seção anterior torna-se inativa. A nova seção com o token do Líder torna-se o novo FAS e, a partir deste ponto, uma nova seção deverá ser ativada de acordo com as regras acima.



Começo de um Turno de Jogo - nenhum carro jogou seu turno. O token do líder está na seção C (carro azul). Nós ativamos a seção C e o carro azul declara um pit.



O carro azul faz o pit e o token do líder é reassociado ao carro Laranja. Agora a seção D é a nova FAS e ela é ativada. O carro laranja move e dá 1 volta no carro roxo.



A próxima seção ativada é a B (lembre-se que as ativações ocorrem para trás a partir do token do líder). Após a seção B ter sido ativada, ativam-se a E e a G.

O último caso é quando há carros na frente e atrás do Líder na NA MESMA SEÇÃO. Nesses casos, efetivamente, o token do Líder divide a seção em duas subseções em relação aos turnos individuais onde uma linha divisória imaginária deve ser traçada imediatamente à frente do líder. A primeira seção a ativar é a subseção onde está o Líder e os carros atrás dele - isto é, os carros imediatamente atrás do FAS.

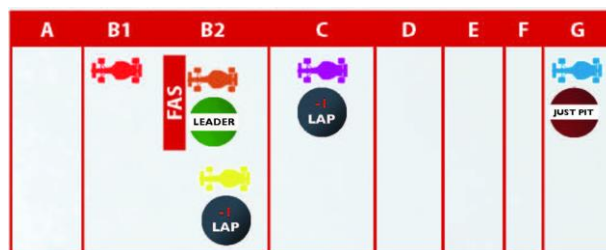
Quando o Líder se move para outra seção, a subseção incluindo o Líder (e os carros atrás dele) tornam-se a nova FAS e, a partir deste ponto, uma nova seção deverá ser ativada de acordo com as regras acima.



Começo de Turno de Jogo - nenhum carro jogou. O token do líder está na seção C (carro Azul). Vamos ativar a subseção C2 que considera apenas o CARRO AZUL



O carro Azul faz um pit stop e o token do líder é reassociado ao carro Laranja. Agora a seção D é a nova FAS e o carro Laranja move, dando 1 volta no carro Roxo e no Amarelo mas não ultrapassa o carro Vermelho.



A próxima seção a ser ativada é a subseção B2 (lembre-se que a sequência de ativação sempre começa da linha FAZ para trás) e o carro Amarelo portanto pode mover (pois está atrás da FAS e ainda não havia jogado seu turno). Na sequência as seções C e G serão ativadas.



ATIVANDO SEÇÕES DE CURVA

Normalmente, carros numa reta se revezam em sua ordem relativa, mas quando estão numa seção de curva é necessário resolver um DUELO antes de determinar quem jogará primeiro.

PROCEDIMENTOS DE DUELO

Quando uma seção de curva é ativada, cada carro na seção, começando da última posição e movendo-se para frente, anuncia se deseja iniciar um duelo. O primeiro piloto a declarar um duelo é considerado DESAFIANTE. Todos os demais à frente dele devem imediatamente anunciar se vão ou não participar deste desafio.

Uma vez definidos todos os participantes, os jogadores devem jogar 1 ou 2 cartas de sua mão (Race Cards ou Track Cards) VIRADAS PARA BAIXO. Quem não jogar essas cartas não estará participando deste duelo.

RESOLUÇÃO DOS DUELOS

As seguintes regras se aplicam:

- Qualquer participante, **com exceção do primeiro carro da seção**, recebe um bônus ou penalidade nessa soma conforme indicado no quadro ao lado do nome da curva no tabuleiro;
- Qualquer jogador usando a estratégia BANGING WHEELS (em qualquer posição na seção) recebe um modificador de +3 neste duelo;

Todas as cartas são reveladas ao mesmo tempo, e cada carro soma os pontos de movimento das duas cartas e todos os modificadores.

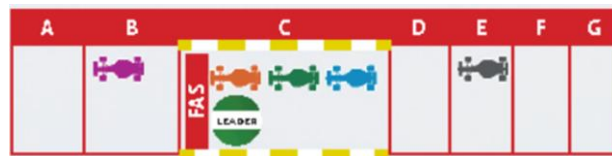
Pilotos que se recusaram a participar agora são colocados atrás do DESAFIANTE de acordo com suas posições originais.

As posições restantes dos carros são reorganizadas de acordo com a soma das cartas jogadas, do maior para o menor valor. Caso dois ou mais carros tenham empatado, esses carros sofrem uma colisão e recebem um dano para cada carro que empatou. Suas respectivas posições permanecem as mesmas.

As cartas jogadas neste duelo são congeladas na mesa, ou seja, o dono não poderá usá-las durante neste Turno. Se o jogador fizer pit stop neste turno, não poderá descartá-las durante seu pit, elas devem ser mantidas e contam para o total de cartas na mão informado no painel do carro.



Começa um Turno de Jogo - nenhum carro foi ativado. O token do líder está na seção C que está numa curva com um modificador -2. Ativamos a seção C e em ordem reversa às posições mostradas ali os jogadores iniciam um duelo. O carro laranja inicia os duelos e os carros verde e azul aceitam o desafio.



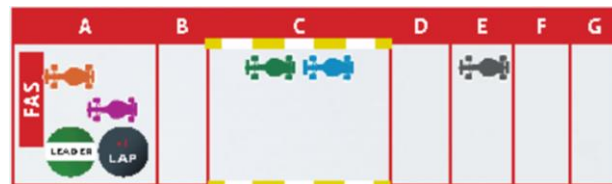
Após revelarem suas cartas o carro laranja é o vencedor e recebe o token do líder. O carro verde fica em 2º e o azul em último. Agora o carro laranja joga seu turno individual.



O líder dá uma volta no carro roxo. A próxima seção ativada é a B.



O carro roxo move para a seção seguinte. Em seguida a seção C é ativada.



Como os carros Azul e Verde já duelaram, não é necessário um novo duelo na seção C (veja seção "Mais Sobre Duelos"). O carro verde move primeiro.

Exemplo da resolução de um duelo:



Os carros azul, laranja e verde estão na curva Stowe e um duelo tem início para definir quem começa jogando. O carro laranja e o verde tem um modificador de -3 como indicado no local. O carro verde está em último então ele começa os desafios. O carro laranja desiste para não correr o risco de tomar um dano, mas o carro azul aceita. Todos revelam suas cartas. O carro verde revela um par [3][3] e tem a estratégia Banging Wheels, que soma +3 mas acaba se anulando devido ao -3 de penalidade da curva, totalizando 6. O carro azul joga um par [4][2] e também soma 6.

Exemplo da resolução de um duelo:



Ocorre um empate e os carros azul e verde recebem 1 dano. O carro laranja é movido para a última posição na seção uma vez que declinou o duelo. O carro azul permanece à frente uma vez que houve um empate e o verde fica em 2o na seção.

TURNOS INDIVIDUAIS

Uma vez que uma seção está ativa, os carros naquela seção terão seus turnos individuais seguindo as ações abaixo nesta ordem:

- A. Declarações de início de turno
- B. Comprar Cartas*
- C. Jogar cartas
- D. Resolver símbolos
- E. Movimento
- F. Declarações de Fim de Turno

A - Declarações de início de turno

Nesta fase, um jogador pode declarar as seguintes ações neste ordem:

A.1 Perder o Turno

Um jogador pode declarar que vai perder o turno. Neste caso, seu carro não se move. O jogador pode mudar sua estratégia, e então finalizar seu turno. Coloque o token NO MOVE embaixo do carro para lembrar a todos os jogadores que este jogador pulou sua vez. Ultrapassar ou dar uma volta em carros que perdem o turno se torna mais fácil.

É bem raro isso acontecer, geralmente ocorrendo apenas em casos onde o jogador não tem cartas para jogar ou não quer fazer um pit stop.

A.2 Versatility/Wise Driving

O uso dessas duas habilidades deve ser declarado neste ponto.

- Um jogador com VERSATILITY agora pode mudar sua estratégia e girar seu token de habilidade para indicar que a habilidade ela foi usada.
- Um jogador com WISE DRIVING pode descartar quantas Race Cards de sua mão desejar e comprar cartas novas até seu limite de mão, mas apenas uma vez entre pit stops. Ele gira seu token de habilidade para indicar que ela foi usada.

A.3 Pit Stop

Um pit stop deve ser anunciado neste momento, antes de tomar qualquer outra ação. Se o peão do Turno alcançar um espaço com um ou mais tokens de abastecimento, os carros correspondentes devem fazer pit neste turno ou são imediatamente eliminados por pane seca.

A posição real do carro na pista não importa ao fazer um pit stop. Assim que um pit stop for anunciado, o carro deve ser movido para trás tantas seções quanto for o valor da caixa pit stop impressa no tabuleiro ou mais. Se o carro terminar em uma seção com outros carros ou bandeiras amarelas, é posicionado por último depois de qualquer outra coisa nessa seção. Se houver uma trajetória livre (incluindo um ponto de Trajetória Extrema), este carro pode ocupá-la, assumindo que ele será o último carro dentro daquela seção.

Se o Líder está fazendo pit e como resultado do recuo ele perder a liderança, então o token de Líder deve ser imediatamente atribuído ao novo carro que lidera a corrida.

Procedimento de Pit Stop:

Ao fazer um pit stop, um jogador deve executar as seguintes ações:

- Mova seu token de abastecimento de acordo com o gerenciamento de combustível informado na pág. X;
- Remova todos os danos vermelhos (coloque-os novamente no saco);
- Descarte quantas cartas quiser de sua mão;
- Compre novas cartas até o número máximo indicado no painel do Carro;
- Descarte todos os tokens de pneus não utilizados e pegue uma nova quantidade equivalente ao valor informado no painel do carro;
- Mude a estratégia ou mantenha a existente;

Exemplo de um procedimento de Pit Stop:

O carro azul é o líder e no começo de um Turno de Jogo ele declara um pit. O pit stop desta pista tem valor -8 o que o faz recuar 8 seções de pista finalizando na curva 4 atrás do Robô Fast (1). O token do líder é reassociado ao Robô Superfast que estava atrás dele (2). O carro azul avança seu token de abastecimento 10 espaços no Quadro de Turno e descarta 2 de seus tokens de desgaste de volta no saco. O token marrom permanece em seu painel (3). O carro azul tem 3 cartas em sua mão e ele decide manter apenas uma, descartando as outras 2. Em seguida ele compra 5 novas cartas até o limite de 6 informando em seu painel (4). Ele tem um token de pneu restante. Ao optar pelo pneu Duro ele pega mais 9 tokens, totalizando 10 tokens e compra 1 track card (5).

Por fim ele muda sua estratégia de Lucky para Banging Wheels (6).

O turno do carro azul está momentaneamente congelado (você pode usar o token "just pit" para lembrá-lo). Este carro vai jogar seu turno quando sua seção for ativada. Ele tem um token de pneu azul sobrando e troca para pneus duros adicionando nove tokens em seu painel até o máximo de dez e compra uma Track Card (bônus do Pneu Hard) 5.

Finalmente, ele muda sua estratégia de Lucky para Banging Wheels 6.

O pit stop do carro azul agora está terminado (você pode usar um token "finished" como um lembrete. Seu turno será retomado quando a seção onde ele se encontra for ativada novamente).

Observe que ao trocar os pneus em um pit stop você descarta qualquer token de pneu restante e pega novos tokens conforme indicado em seu painel. Além disso, tokens de pneu macios não usados serão descartados imediatamente quando um carro entrar nos boxes, salvo se o jogador decidir não trocar pneus (parando apenas para reabastecer).

É improvável que um jogador faça um pit stop e não renove seus pneus (tendo em vista que isso não reduz o tempo de parada), salvo se ele tiver muitos tokens não utilizados. Caso opte por não trocar os pneus, deve manter a mesma quantidade de tokens que ele tinha quando começou seu pit stop.

Um jogador não pode completar um pit stop tendo mais cartas na mão do que o número indicado na no painel do carro, mesmo se o jogador tiver cartas acima deste limite antes de ter declarado o pit-stop. Ele terá que descartar um número suficiente de cartas para satisfazer este limite, eventualmente descartando mais cartas do que necessário e comprando novas cartas até o limite indicado em seu painel.

Para um jogador com a habilidade WISE DRIVING, track cards em sua mão não contam para o limite informado no painel do carro. Também, Track Cards obtidas devido ao uso de pneu duro ou devido ao bônus da habilidade PITTING não contam para esse limite.

PIT STOP PROCEDURE

BANGING WHEELS

LUCKY

HARD

REFLEXES

56

Phase	Action	Penalty
Phase A	Turn start declarations	
Phase B	Draw	
Phase C	Play cards	
Phase D	Resolve symbols	
Phase E	Movement	
Phase F	Turn end declarations	

Entering a section	Overtaking	Lapping
Straight	-1mp	-1mp
Corner	-1mp	-2mp
Braking	-1mp	-1mp

Tendo completado seu pit stop o jogador não move mais seu carro, ele deve esperar que sua seção seja ativada novamente para retornar ao seu turno de jogo. Desta forma o jogo prossegue ativando a próxima seção onde este jogador estava. Use o token "JUST PIT" como um lembrete de que este carro ainda precisa jogar seu turno.

B - Comprar Carta

O jogador compra uma Race Card.

Neste passo os jogadores que usam a estratégia SAVE FUEL podem descartar uma carta com mais de 2MP para comprar uma Race Card extra.

Os jogadores que usam a estratégia LUCKY compram duas cartas e descartam uma carta de sua mão. Jogadores usando a estratégia CHASE podem pegar uma Race Card do jogador perseguido em vez de comprar do deck normal.

C – Jogar Cartas

O jogador pode jogar uma ou duas cartas de sua mão para movimento.

Se uma carta for jogada, pode ser qualquer carta. Se duas cartas forem jogadas, caso uma delas seja um [1], a outra carta pode ter qualquer valor. Caso uma delas seja [2], a outra só pode ter valor [2] (salvo exceções). Via de regra não é permitido jogar [2][3], [2][3] ou [2][4].



Este par é válido



Este par não é válido



Este par é válido

Os jogadores que usam a estratégia PUSH podem jogar um [2] com qualquer outra carta.

Uma ou ambas as cartas de movimento podem ser Track Cards.

Um jogador pode jogar uma Track Card somente se o movimento resultante na fase E fizer com que seu carro comece de uma das seções pertencente a curva especificada na carta ou atravesse

uma das curvas informadas na Track Card ou seu carro finalize o movimento na curva informada na carta, ou seja, na fase E o carro deve passar pelo menos por uma das seções da curva especificada na carta. Quando um par de Track Cards é usado para movimento, ambas devem satisfazer o requisito acima.

Track Cards são geralmente mais poderosas que as Race Cards mas seu poder é limitado pelo fato de que devem ser usadas nas na curva que especificadas por elas.

Pode parecer estranho que o uso de Track Cards dependa do movimento futuro do seu carro, mas durante o jogo é muito fácil concluir se um Track Card é elegível para movimento ou não. Veja também a seção "Mais sobre Track Cards" mais adiante.

D – Resolver Símbolos

Agora os jogadores resolvem todos os símbolos exibidos nas Race Cards e na trajetória onde seu carro está parado (se for o caso).

Os símbolos são resolvidos nesta ordem:

- D.1 Pague qualquer recurso necessário (tokens de pneu, descarte de cartas, comprar tokens de desgaste);
- D.2 Execute um ou mais check tests;
- D.3 Compre cartas adicionais;
- D.4 Acionar um evento (mudança de tempo ou uma bandeira);

Se estiver parado numa trajetória, pelo menos uma de suas cartas deve ser da mesma cor/tipo daquela trajetória (velocidade, condução, controle ou evento). Este requisito é válido para qualquer delas. Se você não jogou pelo menos uma carta correspondente aquele tipo, você deve ignorar todos os símbolos de trajetória relacionados.

Se houver dois tipos de símbolos associados à trajetória, então pelo menos uma de suas cartas deve corresponder a cor/tipo informada nela.

Caso o local da trajetória tenha um símbolo de pneu, desgaste ou símbolo de uma carta ao lado dele, então você deve adicionar esse custo à sua subfase D.1 Pagando Recursos. Se você não tem, ou não deseja gastar esses recursos, então ignore a trajetória para todos os propósitos.



O carro Laranja está posicionado em uma trajetória +2 verde/laranja. Ele joga um par [2] laranja [2] amarelo somando 6 MPs (+4 pm para as cartas +2 pm para a trajetória uma vez que uma das cartas jogadas corresponde a pelo menos uma das duas cores/tipos de trajetória).

O gasto total de pontos de pneus é de 2 (1 pneu para a trajetória e 1 pneu pela carta amarela).

O carro Laranja poderia ter decidido ignorar a trajetória - nesse caso ele gasta 1 pneu apenas mas move 4 MP. Neste caso, a trajetória não fica disponível para o carro Verde – cada trajetória está disponível apenas para um carro por vez.

No caso de uma Trajetória Extrema você também deve realizar um teste cego na subfase D.2 conforme explicado mais adiante. Também aqui, se você não deseja tentar esta compra cega, ignore a trajetória para todos os fins.

Uma carta não pode ser jogada se o jogador não puder pagar os recursos necessários. Da mesma forma, uma trajetória não pode ser usada se o jogador não tem como pagar o custo necessário. Por exemplo, se você ficar sem tokens de pneu, não poderá usar uma trajetória exigindo o pagamento de tokens de pneu.

D.1 Pagar Recursos

Gastando Tokens de Pneu

Um jogador deve consumir seus pneus descartando os número de tokens de pneu e/ou cartas de sua mão ou combinação dos dois. Pelo menos um recurso deve ser um pneu, o restante pode ser outros tokens de pneu ou cartas de sua mão Veja as opções desta carta:



Jogador paga 1 token de pneu;

Jogador paga 2 tokens de pneu ou 1 token de pneu e 1 carta;

O jogador pode pagar 3 tokens de pneu ou 2 tokens de pneu e 1 carta ou 1 token de pneu e 2 cartas;

Os tokens dos pneus nas cartas e na trajetória são todos somados, por exemplo jogando um par formado por uma carta que custa 1 token de pneu e uma carta que custa 2 tokens de pneu custará 3 tokens de pneu no total e, portanto, pode ser paga com 1 token de pneu e 2 cartas.

Os jogadores que usam a estratégia SAVE TIRES têm seu custo reduzido em um token de pneu. Além disso, com Save Tyres, mesmo se você ficar sem pneus ainda pode jogar cartas exigindo o pagamento de 1 token de pneu.

Um jogador com tokens azuis (por estar usando pneus macios ou graças a habilidade Rain Expert) pode gastar um, e apenas um token azul para adicionar 1 PM ao seu movimento.

Descartar Cartas

Um jogador deve descartar de sua mão o número total de cartas indicadas nas cartas de movimento e na trajetória. O jogador descarta uma carta de sua mão para a pilha de descarte

Desgaste do Carro

Compre aleatoriamente a quantidade de tokens de desgaste necessários e coloque-os nos espaços apropriados no Painel do Carro. Tokens marrons representam danos permanentes e permanecerão no carro até o final da corrida; os tokens vermelhos podem ser reparados e removido com um pit stop.



O jogador pega 1 token de dano ALEATÓRIO e o coloca no painel do carro.

O jogador pega 2 tokens de dano ALEATÓRIOS e os coloca em cada slot em seu painel.



Para jogar esta [3] carta de movimento, um jogador deve descartar 2 tokens de pneu (ou alternativamente 1 pneu e 1 carta) e comprar um token de desgaste. Se o jogador estiver usando a estratégia SAVE TYRES, ele paga 1 token de pneu apenas e compra um token de dano.

D.2 Realizar Testes

Realizar um teste é um conceito geral neste jogo e pode ser desencadeada por muitos eventos diferentes. Os mais comuns sendo:

Jogando uma carta de movimento que requer um teste, tentar um Late Brake ou uma Extreme Trajectory, realizando o check test do líder, resolvendo um retorno de pista.

Realizar um teste significa basicamente comparar o Check Factor de uma carta contra o valor do Check da carta que está no Painel do carro do jogador, também chamado de "Target Check".

Um valor de teste é o número contido no losango marcados em vermelho visíveis no canto inferior direito de qualquer carta.



Target Check

O jogador mostra a carta que está usando para teste, e se o valor contido no losango (check factor) for IGUAL ou MENOR que a Target Check contido na carta existente no painel do carro, então o teste é bem sucedido, caso contrário, o teste é uma falha. Independente do sucesso ou falha neste teste, a carta utilizada para movimento deve substituir a carta existente no painel do carro (a carta anterior deve ser descartada).

Os valores de teste variam de (1) a (99); portanto, por exemplo, jogar um (79) contra um Target Check de (83) é um sucesso, jogar um (79) contra um Target Check (37) é uma falha.



Passou no teste! O novo Target Check passa a ser o valor 79



No jogo você encontrará dois símbolos pedindo para você realizar um teste.



Teste Normal (contorno preto e fundo branco)

Em um teste normal, você tem várias opções de qual carta usar para teste. Você pode descartar uma carta de sua escolha da sua mão ou comprar a carta no topo do Race Deck (compra cega). Se este teste foi exigido por uma carta de movimento, você também pode usar uma das cartas jogadas para mover o carro, incluindo a carta necessária.



Teste Cego (fundo preto)

Em um teste cego, sua única escolha é comprar do topo do deck de Race Cards. Portanto, neste teste você tem muito menos controle sobre o resultado.

Observe que você sempre pode resolver um teste Normal realizando uma compra cega.



Um jogador joga um par de cartas de movimento (33) (89) com um deles exigindo um teste Normal.

O Target Check exibido na carta do painel do seu carro é (56). Este jogador tem várias opções para realizar esta verificação:

- *Ele pode usar a carta com check factor (33) e passar no teste;*
- *Usar a carta com check factor (89) e falhar no teste;*
- *Usar qualquer outra carta de sua mão;*
- *Comprar uma carta do topo do deck de Race Cards;*

Seja qual for a sua escolha, a carta usada para o teste torna-se a nova carta de Target Check no painel do carro.

Se vários testes devem ser resolvidos, o jogador pode livremente escolher em que ordem resolvê-los. Há apenas uma exceção a esta regra: um jogador deve primeiro resolver o teste cego exigido por uma tentativa de ET (Extreme Trajectory) e então pode prosseguir resolvendo os demais teste restantes na ordem que preferir.

Modificador de Check Test

O Target Check pode ser modificado por uma penalidade de -xx (que torna o teste mais difícil) ou por um bônus +xx (que facilita o teste).



O jogador deve realizar um teste normal contra seu Target Check modificado por -10;



O jogador deve realizar uma teste cego contra seu Target Check modificado por +20;

Outros modificadores possíveis são:

A chuva também modifica qualquer teste em -20, portanto, uma verificação de -10 na chuva implica fazer um teste em -30.

Reflexes é uma habilidade que fornece +20 para todos os testes, então uma penalidade de -10 com esta habilidade implica fazer um teste em -10.

Um jogador pode voluntariamente decidir jogar uma carta com um valor de teste maior que o teste seu Target Check e falhar. Desta forma, o carro levará um dano, mas ao mesmo tempo o valor de seu Target Check aumentará e fará qualquer teste subsequente mais fácil.



Um jogador joga cartas de movimento (20) (66) com ambas exigindo um teste Normal e, também, declara que tentará pegar uma ET. O Target Check exibido em seu painel é (83) e ele deve fazer o teste cego da trajetória ET primeiro. Ele tira um (22) na Race Card comprada às cegas (sucesso) então o (22) torna-se seu novo Target Check.

Ele então decide realizar o primeiro teste Normal sem modificador usando sua carta de movimento (20), que também é um sucesso pois é menor que (22). Esta carta com check factor (20) substitui a carta anterior (22), que é descartada.

Há mais um teste para fazer com um modificador de +20, portanto um Target check de (40).

Para o segundo teste Normal, ele decide jogar uma carta (91) de sua mão. Ele falha no teste, mas substitui seu Target Check (que era 20) pelo (91) tornando os testes subsequentes mais fáceis de passar.

Consequências da Falha em um Teste

Todas os testes do jogo são resolvidos usando o procedimento explicado acima, mas o resultado da falha em um teste varia:

Carta de Movimento: Se o cheque foi exigido por uma carta usado para movimento, então falhar em um teste causa um desgaste no carro.

Se você falhar em vários testes desta forma, sofrerá um desgastes para cada teste falhado.

Trajatória Extrema (ET): Se o teste foi exigido para uma Trajetória Extrema, então falhar força você para tentar a manobra de recuperação exibida naquele ponto da pista. Isso pode envolver diferentes ações, incluindo realizar teste adicionais conforme explicado mais adiante.

Atraso de Freada: Se o teste foi exigido por sua tentativa de atrasar a freada, então falhar força você a tentar uma manobra de recuperação indicada ao longo da trajetória fora da pista exibida naquele ponto. Isso pode envolver

diferentes ações incluindo fazer testes adicionais, conforme explicado mais adiante.

Check do Líder: Se a verificação foi solicitada pelo líder tentando dar uma volta pela primeira vez em um carro lento, falhar implica em não conseguir ultrapassar o retardatário, ficando preso atrás dele naquele turno.

D.3 Adquirindo Novas Cartas

Nem todas as ações indicadas em uma carta aumentarão o desgaste do seu carro. Algumas ações permitem que um jogador compre novas Race Cards.

O jogador compra N Race Cards e as acrescenta à sua mão.

Observe que não há limite para o número de cartas que um jogador pode acumular. A única limitação ao número de cartas na mão é imediatamente após um pit stop, quando um jogador não pode sair do pit com mais cartas (Race Cards and Track Cards combinadas) que o número indicado no painel do carro.

D.4 Eventos

Bandeiras

Um Race Card ou um Track Card pode ter um símbolo de bandeira. Os efeitos de cada bandeira duram até que ela seja descartada.

As bandeiras azuis e laranjas vêm na forma de peões que são colocados no painel dos carros. Quando o peão do turno desce para uma nova linha, todos os peões de bandeiras azuis e laranjas nos painéis dos jogadores são descartados e uma nova Race Stage começa (uma Race Stage é uma linha inteira do quadro de turnos).

As bandeiras amarelas simulam incidentes ou algum outro problema na pista. São representadas por tokens que são colocados em seções de curva. Uma bandeira amarela é descartada imediatamente após o Líder passar por ela ou quando uma bandeira verde é jogada. As bandeiras verdes, na verdade, não tem representação no jogo – servem apenas para retirar bandeiras amarelas da pista.

O uso ou colocação de qualquer bandeira é opcional, ou seja, um jogador que joga uma carta com uma bandeira amarela não é obrigado a colocá-la na pista.



O jogador que joga uma bandeira amarela pode escolher uma seção de curva atualmente sem bandeira amarela e colocar seu token da bandeira no local. Se há carros naquela seção de curva, ele decide exatamente em que posição entre os carros está localizada a bandeira amarela. Uma bandeira amarela deve sempre ser colocada após as trajetórias (atrás dela) e, portanto, carros numa trajetória não são afetados.

Cada seção de curva pode ter, no máximo, uma bandeira amarela. Esta bandeira é descartada imediatamente após o carro Líder passar ou quando uma bandeira verde for jogada.

Todas as bandeiras amarelas na pista são descartadas quando o Safety Car é acionado.

Enquanto a bandeira estiver em jogo, essas restrições estão em vigor naquela seção:

Desaceleração: Cada carro que encontrar uma bandeira amarela à frente deve gastar 1 ponto de movimento extra para mover.

Alinhamento: Não são permitidas ultrapassagens nem duelos em uma seção com bandeira amarela. Uma bandeira amarela tem prioridade sobre qualquer coisa. Por exemplo,

ninguém poderá ultrapassar um carro que pulou sua vez enquanto a bandeira amarela está na seção.



Bandeira Verde: O jogador que joga uma carta com bandeira verde pode remover uma bandeira amarela de qualquer seção da pista.



Quem joga uma bandeira azul leva um dos peões azuis e o coloca em seu painel. Enquanto a bandeira azul estiver ativa, ele poderá ultrapassar retardatários nas retas e em zonas de frenagem sem gastar pontos de movimento enquanto nas curvas pagará apenas 1 PM por carro ultrapassado. Um líder com peão azul ainda é obrigado a realizar o "check test do líder" antes de ultrapassar um retardatário.

Uma bandeira amarela sempre tem prioridade sobre bandeiras azuis, portanto ultrapassar retardatário não é possível em seções com bandeira amarela.

Todas as bandeiras azuis ativas são descartadas no início de uma nova Race Stage (remova o peão azul de todos os painéis dos carros).



Quem jogar uma carta com bandeira laranja pode pegar o peão laranja e colocá-lo em seu painel do carro. Enquanto este peão estiver ativo este jogador pode forçar um robô (que finalize seu movimento numa Zona de Frenagem) a tentar atrasar a freada ou forçá-lo a ocupar uma Extreme Trajectory.

Um robô ocupando uma ET deverá realizar o teste cego da Extreme Trajectory em seu próximo turno. Há apenas um peão laranja no jogo, e em cada etapa da corrida apenas o primeiro jogador que jogou a bandeira laranja pode ter controle dos robôs. Se a bandeira laranja já tiver sido atribuída e outro jogador ao jogar uma carta com uma bandeira laranja, ignore.

A bandeira laranja é descartada no início de uma nova Race Stage (remova o peão laranja do painel do carro).



Quando jogar este +2 para movimento, o jogador deve pagar 1 token de pneu e pode colocar uma bandeira amarela em uma seção de curva.



Quando jogar este +1 para movimento o jogador pode rever uma bandeira amarela da pista.



Quando jogar este +2 para movimento o jogador deve comprar 1 Race Card extra para sua mão e pegar a bandeira azul.



Quando jogar este +2 para movimento um jogador deve gastar 1 token de pneu e pegar o peão laranja se não estiver com outro jogador.

Se os pneus do carro não corresponderem às condições climáticas atuais, então os jogadores sofrerão algumas penalidades de movimento conforme descrito na tabela abaixo. Além disso, em condições de chuva, todos os carros sofrem uma penalidade de -20 em seus testes devido à dificuldade na dirigibilidade. Os robôs nunca são afetados pela penalidades de movimento mas sofrem a penalidade de -20 em condições de chuva.

Se você tiver pneus macios em tempo incerto ou chuvoso, você ainda pode usar o bônus de +1 mp desses pneus. Um jogador com a habilidade RAIN EXPERT não enfrentará a penalidade em tempo incerto.

E - Movimento

CALCULE SEU PM TOTAL

- o pm da(s) carta(s) jogada(s) para movimento
- mais quaisquer bônus de trajetória
- mais qualquer outro bônus de pm fornecido pela habilidade, estratégia, pneus macios, etc.
- menos qualquer penalidade

O bônus de pm de trajetória é adicionado somente se uma das cartas jogadas para movimento for da mesma cor/tipo da trajetória onde o carro se encontra na pista (vermelho, amarelo, verde ou laranja) na fase C, e após ter pago todos os custos informados nas cartas durante a fase D.

Para trajetórias padrão, você só precisa garantir que uma das cartas jogadas para movimento seja da mesma cor/tipo correspondente e se pagou qualquer custo necessário em recursos.

Você sempre tem a opção de recusar uma Extreme Trajectory mesmo estando sobre ela no início do seu turno - basta não realizar o teste cego.

Então, agora que você sabe quantos pontos de movimento possui no total, como vai gastá-los?

Em primeiro lugar, observe que gastar pm não é opcional: um jogador deve usar todo o seu pm disponível, sempre que possível. Quando a quantidade é esgotada, o movimento cessa imediatamente.

Ao longo do manual a seguinte terminologia é usada:

Ultrapassagem = ultrapassar outro carro na mesma volta;

Lapping = ultrapassar outro carro dando-lhe uma volta;

Unlapping = O retardatário recupera volta ao ultrapassar o carro que lhe deu uma volta;

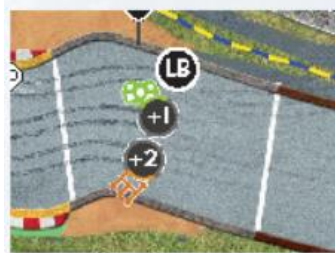
O custo para ultrapassar um carro depende do tipo da seção onde isso acontece. Além disso, regras especiais regem as ultrapassagens em primeiro e o último turno e nas relargadas. Um jogador não pode recusar ultrapassar se tiver pontos de movimento suficientes.



Seções de Reta - Retas são seções onde a ultrapassagem é mais fácil, custando 1 pm por carro.



Seções de Curva – O jogador deve parar e quaisquer pontos de movimento restantes são perdidos. Observe que a estratégia BANGING WHEELS permite ultrapassar em uma curva gastando 2 pm por ultrapassagem.



Zonas de Frenagem - O jogador entrando em uma zona de frenagem com oponentes (na mesma volta) perde qualquer ponto de movimento restante e deve parar. Observe que a Estratégia BANGING WHEELS

permite que você ultrapasse em uma zona de frenagem gastando 1 pm para cada carro ultrapassado.



A	B	C	D	E	F	G	H	I
								
				-1	-2	-1	-1	

Exemplos:

A	B	C	D	E	F	G	H	I
					-1	-3	-1	

O carro Azul tem 5 PM para gastar. Ele gasta 1 PM para entrar nas seções H e G. Aqui o carro laranja é um retardatário como esta numa curva, custará 2 MP para ser ultrapassado. O token "-1 Lap" é colocado no carro laranja. Seu PM final é usado para entrar na seção F e terminar atrás do carro roxo. Se o carro Azul tivesse outro PM, poderia ultrapassar o carro roxo também gratuitamente.

A	B	C	D	E	F	G	H	I
				-1	-1	-2	-1	

Agora o carro Azul tem os mesmos 5 PM para gastar, mas agora tem a Bandeira Azul. Ele gasta 1 PM cada para entrar nas seções H e G. Dar uma volta no carro laranja agora custará apenas 1 PM. Ele entra na seção F e não paga nenhum custo para dar uma volta no carro rosa, pois ele está numa reta. Seu PM final é gasto para entrar na seção E. Tanto o carro rosa e o laranja terão serão marcados com o token "-1 Lap".

A	B	C	D	E	F	G	H	I
		-1	-1	-2				

Agora é a vez do carro Rosa. Ele tem 4 PM para gastar. Ele entra na seção E com 1 PM e recupera a volta no carro Azul gastando 1 PM a mais. O token "-1 Lap" é removido do seu carro. O custo para entrar na próxima seção é 1 PM então ele finaliza na seção C. Quando o carro Azul se mover no próximo turno, ele provavelmente será obrigado a dar uma volta no carro rosa novamente.

CASO ESPECIAL



Um carro que pulou seu turno ou, por outros motivos, não se moveu, pode ser ultrapassado por outros carros gastando 1 PM independente da seção onde ele esteja. Use o token "NO MOVE -1 PM" para lembrá-lo e retire o token ao final deste Turno de Jogo. Todas as regras de gastos de PM estão resumidas nesta tabela:

Ultrapassagem	Dar/Recuperar volta
---------------	---------------------

A	B	C	D	E	F	G	H	I
						-1	-1	

Agora o carro vermelho está numa seção de curva. O carro azul tem 5 PM para gastar, mas ele perde todos os pontos de movimento restantes quando entra na seção G (uma seção de curva ocupada por outro carro). Se ele tivesse a estratégia Banging Wheels ele ultrapassaria o carro vermelho gastando 2 PM, terminando assim seu movimento na seção F.

A	B	C	D	E	F	G	H	I
			-1	-2	-2	-1	-1	

O carro Azul tem 7 PM para gastar. Ele gasta 1 PM cada para entrar nas seções H, G e F. Em seguida, 1 MP para ultrapassar o carro vermelho na reta, então 1 PM para entrar na zona de frenagem E. Normalmente ele perderia todos os pontos de movimento restantes uma vez que o carro verde está naquela seção. O carro Azul no entanto tem a estratégia Banging Wheels, que permite a ele ultrapassar o carro verde gastando 1 PM. O carro Azul consome todos os seus pontos de movimento e termina na seção de curva D.

Lapping

Da mesma forma, o custo para realizar um Lapping (dar volta em um carro) depende do tipo de seção onde isso acontece. Dar uma volta em um carro geralmente é mais fácil do que ultrapassar um adversário.

Seções de reta e de frenagem - Se um retardatário estiver em uma reta ou zona de frenagem, quem for ultrapassá-lo deve gastar 1 PM.

Seções de curva - Se o retardatário estiver em uma curva, o custo para ultrapassá-lo é de 2 PM.



Quando um carro é ultrapassado pelo líder da corrida, coloque um token "-1 lap" embaixo do carro ultrapassado para lembrá-lo. Quando um carro é ultrapassado várias vezes use "-2 voltas" ou "-3 voltas" conforme a quantidade de voltas.

Unlapping

Um jogador que tomou uma volta pode tentar recuperá-la. As regras são as mesmas: Nas retas e em zonas de frenagem o retardatário deve gastar 1 pm para ultrapassar, em uma curva deve gastar 2 PM.

Se o retardatário ultrapassar o Líder, reajuste ou remova o token "-x Lap".

Entrar numa seção (qualquer tipo)	1 PM	-	-
Ultrapassar bandeira amarela	1 PM	-	-
Reta	-	1 PM	1 PM
Curva	-	Proibido	2 PM
Zona de Frenagem	-	Proibido	1 PM
Carros que pularem seu turno	-	1 PM	1 PM

F. Fim do Turno

Nesta fase, um jogador pode realizar as seguintes ações nesta ordem:

F.1 Atraso de Freada

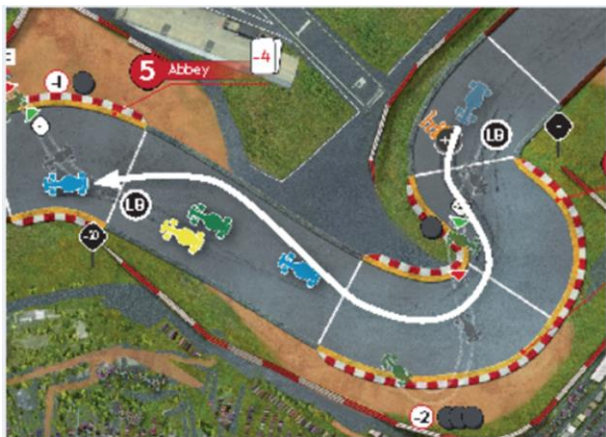
Um carro que tenha terminado o seu movimento numa zona de frenagem com um símbolo LB pode anunciar que tentará um atrasar a freada.

Para ter sucesso o jogador deve fazer um teste cego contra o Target Check da carta existente no painel do seu carro.

Se o teste for bem sucedido, este carro passa todos os demais carros na zona de frenagem e avança para a próxima seção. Se falhar, o carro sairá da pista e incorrerá em algumas penalidades conforme explicado no capítulo Retomar Controle.

Um carro pode tentar um atraso de freada mesmo se a seção não tiver outros carros. Neste caso, seu único benefício é ganhar 1 seção adicional.

Apenas um atraso de freada é permitido por turno.



O carro azul está posicionado em uma trajetória +1 antes da curva 4. Ele joga uma carta laranja [3] para um total de 4 PMs.

Ele gasta 3 PM para alcançar o Robô Fast e o carro verde em a zona de frenagem antes da curva Abbey.O restante de seus PMs são perdidos pois não pode ser gasto para ultrapassar em uma neste tipo de seção.

O carro Azul declara que tentará um Atraso de Freada. Seu Target Check é (88) e há um modificador LB de -20 impresso no tabuleiro – a meta a ser vencida é, portanto, (68).

O carro Azul compra uma Race Card de veloz (42), ufa! ele passa no teste, ultrapassa os dois carros da frente e avança para a próxima seção.

Seu novo Target Check passa a ser (42); seu próximo teste será mais difícil.

F.2 Trajetórias

Quando um carro termina seu movimento em uma seção com uma trajetória livre ele pode ocupá-la.

Cada trajetória pode acomodar apenas um carro e não há como retirar um carro dela a não ser que ele mesmo seja abandone-a. Se um carro abandona uma por qualquer razão, por exemplo faz um pit stop, a trajetória não tornar-se

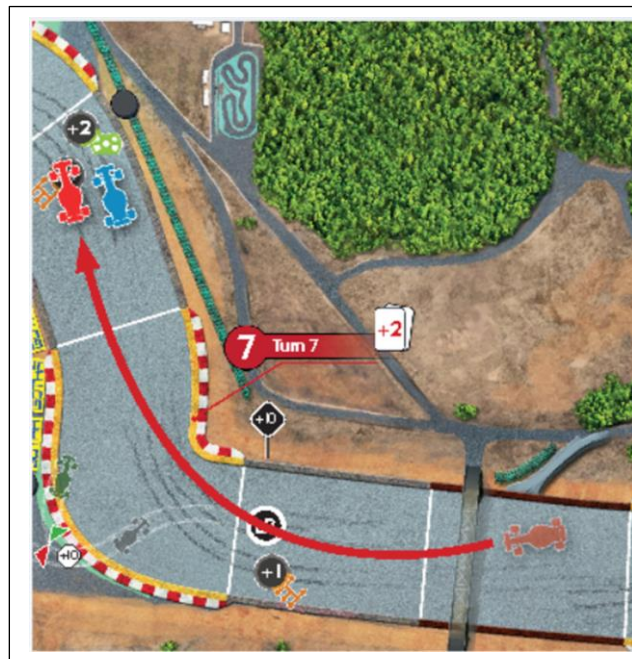
automaticamente disponível para outro carro que já esteja na mesma seção, ela permanece disponível para qualquer carro que entre naquela seção no turno de um jogador.

As posições das trajetórias no tabuleiro são apenas para referência. Se um carro se moveu e parou numa trajetória, ele nunca pode ser forçado a sair dela mesmo que outro carro posteriormente o ultrapasse nesta seção; quando isso acontece você apenas coloca o carro que está ultrapassando parcialmente à frente para indicar que ele moverá primeiro no turno seguinte.



O carro Azul encerrou seu movimento na trajetória verde +2. É a vez do carro vermelho, ele tem 4 PM. Por estar usando Banging Wheels ele pode alcançar o carro azul e ultrapassá-lo na zona de frenagem. O carro vermelho ocupa a trajetória +1 laranja colocando o bico do seu carro à frente do carro azul.

A posição da trajetória na pista não afeta a posição dos carros na corrida.



ROBÔS

Robôs não possuem painel de carro, não gerenciam cartas, não sofrem desgaste, não utilizam pontos de pneus e não usam habilidades e estratégias. No entanto, eles podem atrasar freadas, usar Extreme Trajectories, recuperam-se de saídas de pista e fazem check test do líder. Além disso, eles podem quebrar e abandonar a corrida.

Ativação da Seção

Quando uma seção de curva é ativada e os duelos são iniciados, um robô irá desafiar os demais se:

- Houver pelo menos um jogador humano à frente deste robô na seção na mesma volta;
- Um jogador humano na mesma volta já anunciou um duelo (defesa contra uma tentativa de ultrapassagem);

Em todos os outros casos em que não existam jogadores humanos presentes, o robô não irá desafiar.

Em particular, numa seção de curva onde existam apenas robôs, estes nunca se desafiam em um duelo. Além disso, um robô nunca iniciará um duelo na tentativa de recuperar volta (caso esteja com o token de "-x Lap") e também não vai aceitar um duelo caso esteja à frente do líder na mesma seção.

Em um duelo robôs jogam duas cartas compradas aleatoriamente. A resolução do duelo segue as regras normais.

Volta Individual do Robô

Os robôs jogam um turno individual simplificado composto por:

- Declarações de início de turno
- D. Verificação de Extreme Trajectory
- E. Movimento
- F. Declarações Finais de Turno

A. Declarações de início de turno



Um robô não pode pular sua vez. Ele deve realizar um pit stop sempre que o peão do turno alcançar seu token de abastecimento no quadro de turno (apenas o robô mais bem posicionado na pista deve fazer a parada). O robô é movido para trás a quantidade de seções informada no quadro PIT impresso no tabuleiro e deve-se colocar o token "Just Pit" nele para lembrar que ele está realizando um pit e portanto ainda jogará seu turno. Quando sua seção for ativada novamente, remova o token "Just Pit", descarte seu token de abastecimento e mova o robô na pista normalmente. Robôs também podem parar para trocar os pneus quando houver uma grande mudança nas condições meteorológicas (consulte a seção de regras).

Verificação D. Extreme Trajectory

Se um robô estiver ocupando uma ET, ele deverá realizar um teste cego contra o Target Check de 70 mais/menos qualquer modificador como faria um jogador humano. Se o robô passar no teste, então na fase E ele somará o bônus informando na trajetória ao seu valor do movimento. Se o teste falhar, ele sairá da pista e deverá tentar retornar fazendo novos testes (se for o caso).

E. Movimento

Os robôs têm um número predefinido de pontos de movimento e se movem sem gastar nenhum recurso.

Especificamente:

- **Robôs SuperFast (pretos)** sempre têm 4 pontos de movimento para gastar antes de qualquer bônus;
- **Robôs Fast (amarelos)** sempre tem 3 pontos de movimento para gastar antes de qualquer bônus;
- **Robôs Slow (roxos)** sempre têm 2 pontos de movimento para gastar antes de qualquer bônus;

Os robôs então somam os bônus de trajetória ao seu PM sem a necessidade de jogar qualquer carta e deduzir qualquer penalidade. O total de PM pode então ser gasto para se mover na pista. Entrar em uma nova seção sempre custa 1 PM independente do tipo de seção; Se durante o movimento o robô encontrar um oponente ou uma bandeira, então pode ser necessário gastar PM adicional para avançar. Um robô deve usar todos seus PMs disponíveis. Quando seus PMs terminam, o robô finaliza seu movimento.

Ultrapassando

Em geral, os robôs ultrapassam como os humanos, porém com algumas vantagens e limitações:

- Os robôs ultrapassam uns aos outros sem gastar nenhum PM, mesmo em zonas de frenagem ou curvas.
- Em retas, eles gastam 1 PM para ultrapassar um jogador humano.
- Em uma seção de curva com jogadores humanos, eles devem parar e quaisquer pontos de movimento restantes são perdidos.
- Em uma zona de frenagem com jogadores humanos, eles devem parar e quaisquer pontos de movimento restantes são perdidos.

Como os humanos, uma Bandeira Amarela impede um robô de ultrapassar qualquer carro (inclusive outros robôs).

Lapping e Unlapping

- Robôs dão voltas uns nos outros sem gastar nenhum PM;
- Robôs dão voltas em jogadores humanos de acordo com as regras usuais, portanto, gaste 1 PM em retas e zonas de frenagem e 2 PM nas curvas;
- Os robôs na liderança precisam fazer o check test do líder tanto para passar humanos quanto outros robôs realizando um teste cego contra 70 (vide regras de Ultrapassagem do Líder mais à frente);
- Robôs perdem quaisquer pontos de movimento restantes quando alcançam um humano com mais voltas.

Existem apenas alguns casos onde um robô pode recuperar volta, aqui estão alguns exemplos:

- a) Quando o carro da frente está fora da pista e o robô retardatário mover primeiro;
- b) Quando um robô tem sucesso em um atraso de freada (forçado por uma bandeira laranja);
- c) Quando o líder da corrida faz pit stop e como resultado desse recuo o robô recupera a volta;
- d) Quando o robô está envolvido em uma situação de duelo numa curva com carros na mesma volta que ele;

Assim como os humanos, um robô pode ultrapassar/dar uma volta/recuperar volta em um carro que perdeu seu turno ou por outras razões não se moveu, gastando 1 PM independentemente da seção em que se encontra.

F. Declarações de Fim de Turno

Atraso de Freada

Quando um robô termina seu movimento em uma zona de frenagem com um símbolo LB, o jogador com a bandeira



laranja pode forçá-lo a atrasar a freada. Caso contrário, o robô nunca atrasará a freada por conta própria.

Trajetórias

Ao terminar seu movimento em uma seção com uma trajetória livre, os robôs são sempre colocados na trajetória com o maior valor. Se mais trajetórias tiverem o mesmo valor eles são preferencialmente colocados na mais externa. Robôs só ocupam uma ET se um jogador com uma bandeira laranja forçá-lo. Eles não podem ocupar automaticamente uma ET. Quando um robô termina seu movimento em uma seção com uma ET livre, o jogador que controla a bandeira laranja pode declarar que este robô se posicionará naquela ET.

Manobras de Recuperação

Procedimento ao Reprovar nos Testes de LB e ET

Um carro que falhou em um atraso de freada ou uma Extreme Trajectory perde temporariamente o controle do carro e deverá seguir as indicações informadas num gráfico impresso na pista naquele ponto onde ele perdeu o controle.

Abaixo há uma lista dos símbolos que podem ser aplicados ao falhar em um teste de ET ou atraso de freada. Qualquer teste ou penalidade é aplicado imediatamente, com exceção das penalidades de PERDA DE TEMPO e PIT STOP FORÇADO, que terão efeito no turno seguinte do jogador.

Tentativa de Recuperação



O carro deve realizar um teste contra o Target Check impresso no local mais qualquer outro modificador (-20 para condições de chuva, por

exemplo).

Se este for um teste normal, ele pode usar uma carta de sua mão, caso contrário ele será forçado a fazer um teste cego. Se o teste for bem sucedido, ele prossegue de acordo com a seta verde. Se falhar, terá que seguir a seta vermelha.

Desgaste de Pneus



O carro desgasta pneus saindo da pista e deve pagar imediatamente o número indicado de tokens de pneus.

Ele não pode descartar cartas, apenas tokens de pneus podem ser descartados. Se o carro não tem tokens de pneus suficientes, ele abandona a corrida. Esta penalidade é ignorada pelos robôs.

Sofrer Desgaste



O jogador deve comprar aleatoriamente a quantidade indicada de tokens de dano. Se ele não tiver espaços suficientes em seu painel para absorver os tokens comprados, deve abandonar a corrida. Esta penalidade é ignorada pelos robôs.

Descartar Cartas



O jogador deve descartar o número de cartas indicado. Se ele não tiver cartas suficientes para este descarte, deve abandonar a corrida.

Esta penalidade é ignorada pelos robôs.

Perda de tempo



O jogador perde tempo fora da pista e em seu próximo turno, na fase de moimento (fase E), terá que aplicar a penalidade correspondente ao seu movimento.

Pit Stop Forçado



O jogador terá que fazer um pit stop no início do seu próximo turno (fase A).

Abandonar a Corrida



O jogador destrói seu carro e é eliminado da corrida. Se o símbolo SC estiver presente no local, então o Safety car entra imediatamente.

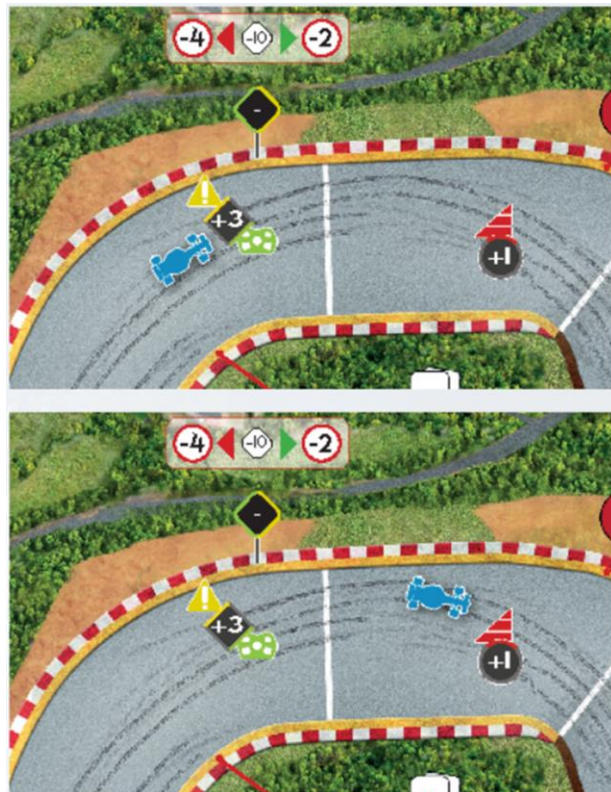
Falha em um Teste de ET

Uma tentativa de pegar uma ET é feita na fase D.2. Se falhar, o jogador que perdeu o controle deve realizar uma tentativa de recuperação antes de prosseguir com seu turno individual.

Ao falhar em um teste de ET, você geralmente é obrigado a executar imediatamente outro teste (teste de recuperação) e aplicar um dos dois conjuntos de símbolos exibidos no quadro.

Se este teste de recuperação for bem sucedido, siga os símbolos após o seta verde; se o teste falhar, siga os símbolos após a seta vermelha.

Agora você está livre para jogar seu turno. O valor da ET não será somado, pois você falhou no teste da Extreme Trajectory.



O carro Azul está na trajetória ET no final da 1ª Di Lesmo em Monza. Ele joga uma carta [3] esperando mover 6 PM neste turno. Seu Target Check é (67) e ele deve passar num teste cego contra este valor. Infelizmente, ele tira um (83) e falha. Este passa a ser seu novo Target Check.

Conforme impresso no tabuleiro, ele precisa fazer um novo teste normal com modificador -10. Seu Target Check de 83 passa para 73 (devido ao -10). O carro Azul agora joga a carta (42) de sua mão e passa no teste, retornando à pista porém terá que pagar -2 PM. Como sua carta jogada foi um (3), ele terá apenas 1 PM para usar neste turno.

Se o carro Azul tivesse falhado no teste de recuperação contra (73), ele seguiria a seta vermelha e sofreria uma penalidade de -4 MP o que o impediria de mover neste turno.



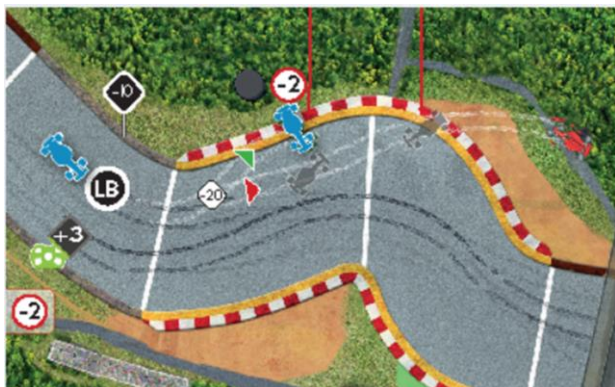
Observe que ao falhar em um teste de ET, como resultado das penalidades o carro pode acabar não movendo. Neste caso, por esta razão uma ficha "NO MOVE -1 PM" é colocada em seu carro como um lembrete de que ele pode ser passado gastando 1 PM pelo restante deste turno. Observe também que você não tem permissão para recuprar a trajetória ET ou qualquer outra trajetória disponível nesta seção.

Falha em Teste de Atraso de Freada (LB)

Um teste de atraso de freada (LB ou Late Brake) é feita na fase F. Se falhar, o carro que perdeu o controle deve realizar um teste de recuperação antes de terminar seu turno individual.

Um carro que saiu da pista terá que continuar em movimento ao longo da rota fora da pista realizando as ações indicadas pelos símbolos no tabuleiro até chegar a um dos pontos de reentrada.

Diferentes testes de recuperação podem ser representados ao longo do trajeto. Quando um destes testes for bem sucedido, siga os símbolos após a seta verde; se o teste falhar, siga os símbolos após a seta vermelha.



No final de seu movimento o carro Azul decide tentar um atraso de freada na Variante Ascari. Seu Target Check é (77), então ele tem que passar em um teste cego contra (67) devido ao modificador -10 exibido no local. Ele compra um (73) e falha.

O carro Azul agora se moverá ao longo da linha da trajetória fora da pista: ele tem que fazer um teste de recuperação com um modificador -20 (53) que ele consegue passar. O carro Azul é colocado no ponto de reentrada perdendo 1 token de pneu e indo para o próximo turno com uma penalidade de -2 MP.

O jogador não deve ficar muito desapontado: se ele falhasse no teste de recuperação, teria avarias graves em seu carro.

Apenas uma habilidade pode ajudar durante uma manobra de recuperação: REFLEXES fornece +20 para todos os testes realizados durante testes de recuperação.

Todas as outras habilidades e estratégias não têm utilidade durante um tentativa de recuperação. Em particular: Save Tires não permite pagar menos pneus durante essa tentativa; Chase não permite comprar cartas se você estiver fora da pista na mesma seção onde está o carro perseguido; e Banging Wheels não fornece track cards se você estiver fora da pista mesmo se tiver ultrapassado outros carros na zona de frenagem onde você perdeu o controle.

Quando o Líder Sai da Pista

Se o líder sair da pista, o token do Líder é atribuído ao carro que esteja mais à frente na seção onde ele perdeu o controle.

Se não houver carros no local, o jogador que saiu da pista mantém o token do Líder, mas a frente da sequência de ativação está localizada na seção onde ele perdeu o controle. Quando o token do líder for associado a um carro, retoma-se a sequência normal de ativação.

Reentrando na Pista



Quando um carro recupera o controle após uma falha num teste de Atraso de Freada, este será colocado exatamente sobre o ícone do carro verde à beira da pista.

Seu turno termina e ele voltará a entrar na pista em seu próximo turno individual. Enquanto permanece nesta posição de reentrada, o carro ainda é considerado fora da pista e não bloqueia outros carros (ele é ignorado).

Ao voltar a entrar na pista, o carro não poderá participar de qualquer duelo. Ele jogará seu turno individual após qualquer todos os outros carros na mesma seção onde ele se encontra.

Reentrar na pista custa 1 mp com o carro colocado atrás de qualquer outro na seção de reentrada. Se ele sofreu penalidades de movimento, estes são deduzidos do seu movimento total em sua fase E. Se o movimento total resultar em zero ou um valor negativo, o carro é simplesmente posicionado na seção de reentrada com o token "NO MOVE -1 PM" atrás dos outros carros.

Um piloto declarando um pit stop durante a fase A de sua reentrada (seja por sua própria escolha ou por causa da penalidade FORCED TO PIT) será movido para trás começando da seção onde ele originalmente perdeu o controle. Se houver penalidade de movimento impresso no local, recue seu carro uma seção extra para cada ponto de penalidade informado no local além das seções normais de recuo do pit stop informado na pista (isso não altera a quantidade máxima de gasolina no tanque, que são 16 turnos).

Abandonando a Corrida

Um carro abandona a corrida sempre que:

- Comprar tokens de dano que não podem ser colocados em seu painel;
- Pagar tokens de pneus e não tiver tokens suficientes e/ou cartas;
- Descartar cartas e não tiver o suficiente para descartar de mão;
- Sair da pista num local com o símbolo "Crash Out" e não conseguir retomar o controle do carro;

Quando um carro estiver fora da corrida, remova a miniatura correspondente. Se um jogador humano for eliminado, devolva todos os seus recursos (pneus, peões de bandeira, tokens de desgaste, etc) para as pilhas de recursos disponíveis. Remova também seu token de abastecimento.

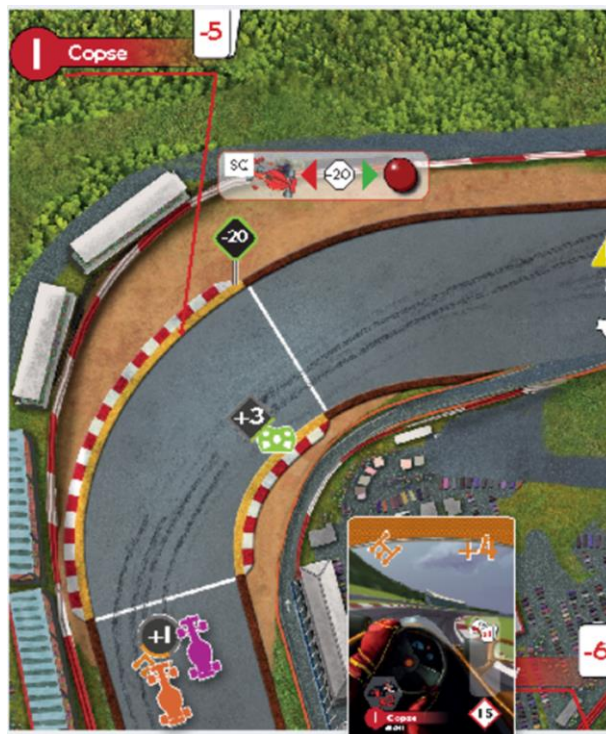
Outras Regras
Mais Sobre Track Cards

Você pode jogar uma Track Card na fase C apenas se puder comprovar (sem depender de nada aleatório) que seu carro vai conseguir passar por pelo menos uma das seções de curvas informada na carta.

No entanto, em todas as situações em que você “sabe” que vai entrar numa curva durante o movimento, e não há fatores externos fora de seu controle que possam mudar isso, então você pode usá-las. Situações típicas podem ser: você joga uma carta de movimento causando uma mudança no clima que torna posteriormente possível alcançar a curva especificada; ou você usa um "Discard Power" (veja abaixo) para passar automaticamente um teste de ET ou atraso de freada; ou você joga uma carta da mão para passar. Todas estas ações tornam o uso da carta Track perfeitamente legal.



O carro Laranja é o líder da corrida no momento. Ele quer jogar uma Track Card [4] laranja válida para a Curva 1 somando um total de 5 PM. Isso é válido. Ao jogar a Track Card o carro laranja “sabe” que ele vai chegar na Curva 1. Na reta seguinte ele terá que realizar um check test do Líder para dar uma volta no robô Slow, no entanto isso não afeta seu movimento até a Curva 1.



Fase E - ao longo desta etapa você pode ultrapassar, dar volta ou recuperar volta em qualquer curva à sua escolha (mas apenas UMA delas) como se fosse uma reta, ou seja, gastando 1 PM para cada carro ultrapassado.



O carro Azul joga um par [4] [2] onde a segunda carta é uma Track Card válida para a Curva 7 pois contém o ícone de combinação acima.

Ele soma 6 PM para gastar. Normalmente ele pararia atrás do Robô Superfast, já que você não pode ultrapassar em curvas e todos os seus PMs seriam pedidos.

No entanto, a carta [2] tem o símbolo -1 e o carro Azul mostra que vai usá-la para chegar na Curva Priorado (Curva 6). Assim ele gasta 1 PM para entrar na curva, 1 PM para ultrapassar o Superfast e mais 3 PM para chegar na Curva 7 onde está o carro Verde.

O carro Azul ainda tem 1 PM restante e pode usar o símbolo "-1" de ultrapassagem em apenas uma curva. Como essa habilidade foi usada na Curva 6, ele agora vai parar na curva 7 atrás do carro Verde.

Observe que o carro Azul satisfaz o requisito para usar a carta da Curva 7 durante o movimento. Se o carro Azul não tivesse feito isso, a Track Card [2] não seria permitida.

As Track Cards também podem apresentar um "Discard Power" localizado na área inferior esquerda da carta. Sempre que cartas com estes símbolos não forem usadas para MOVIMENTO, o bônus do símbolo é utilizado.



Esta carta pode ser descartada para ter sucesso automático numa seção de pista com este símbolo sem necessidade de fazer um teste cego (descarte-a na pilha de descarte). **Este poder pode ser usado em qualquer parte da pista (e não apenas na curva associada à carta).**



Esta carta pode ser descartada para ter sucesso automático ao pegar uma Extreme Trajectory (respeitando a cor) sem necessidade de fazer um

teste cego (descarte-a na pilha de descarte). **Este poder pode ser usado em qualquer parte da pista (e não apenas na curva associada à carta).**



Apesar de ser considerado um "Discard Power" (porque ao usar este poder você não pode usá-la para movimento), esta carta não deve ser descartada ao ser utilizada. Seu valor de movimento é dobrado **quando jogada em um duelo que ocorra na curva especificada na carta**, mas nada impede de usá-la para duelar em qualquer outra curva, no entanto esse bônus que dobra seu valor não será válido e portanto deve ser usado seu valor normal. Esta carta fica congelada pelo resto do turno e volta para a mão do jogador no início do próximo, de acordo com as regras normais do duelo.



O carro Verde termina seu movimento na zona de frenagem antes da Curva 3 onde há um Robô Fast e o carro Vermelho.

Tentar um atraso de freada é uma boa oportunidade para ultrapassar, no entanto, o Target Check do carro verde é (55) e há um modificador de -20. Fazer um teste cego contra um valor de (35) é perigoso e, em caso de falha, se o carro Verde não recuperar o controle, vai abandonar a corrida.

Felizmente ele tem uma Track Card [5] com o símbolo de "Discard Power LB". Ele então descarta esta carta e automaticamente passa, avançando para a próxima seção.

Observe que ao usar os "Discard Powers" para LB e ET, o valor de movimento no canto superior direito é irrelevante.

Líder Dando Volta

O líder da corrida deve realizar um check test antes que ele possa dar uma volta em qualquer carro. O Líder deve realizar este teste para cada carro que ele ultrapassar durante seu movimento. O cálculo é feito na fase E durante o movimento e, portanto, após ter jogado e descartado suas cartas de movimento.

As seguintes regras se aplicam:

- Esta verificação não é necessária se o Líder ultrapassar atrasando a freada;
- Esta verificação não é necessária se o Líder estiver dando a 2a ou 3a volta;
- Esta verificação não é necessária se o carro ultrapassado estiver fora da pista;
- Este cheque não sofre a penalidade de -20 em chuva;

- Este teste recebe o bônus da habilidade REFLEXES (+20);
- Se o líder da corrida for um robô, ele também deve realizar este check test antes de dar uma volta em qualquer carro (humano ou robô). Trata-se de um teste cego contra um Target Check de 70.

Se obter sucesso, o Líder pode prosseguir e dar uma volta no carro à frente pagando os pontos de movimento necessários. Se falhar, o Líder deve parar e qualquer movimento restante será perdido (mas sem danos).

O Líder não pode recusar este teste, ou seja, se ele tiver PMs suficientes para ultrapassar ele deve fazer o teste. No entanto, ele pode decidir fazer um teste cego se não quiser usar

uma carta de sua mão. Em qualquer caso, a carta sorteada para realizar o teste cego deve substituir seu Target Check em seu painel.

Se o Líder falhar no check test do Líder em uma zona de frenagem, ele pode ainda tentar atrasar a freada na fase F.

Em essência, o líder da corrida acha mais difícil ultrapassar retardatários. Quando o líder chega em outro carro, geralmente este ainda não se moveu (o Líder da corrida é sempre o primeiro a

jogar). Se ele não conseguir dar uma volta no carro à sua frente imediatamente devido, por exemplo, ao fato de o oponente estar num trecho de curva e o líder não tiver PMs disponíveis ou porque falhou no check test do líder, seu oponente se afastará, abrindo distância e exigindo nova tentativa futuramente.

Safety Car (SC)

O Safety Car entra imediatamente após um carro bater em um ponto onde o símbolo SC é exibido no quadro.

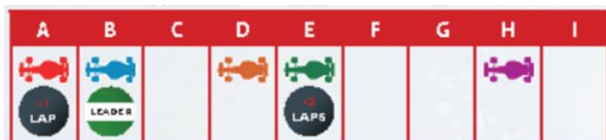
Todos os jogadores que ainda não jogaram seu turno individual podem - neste momento - realizar um pit stop respeitando a ordem de posição na pista. Se um pit for declarado, o carro é recuado de acordo com as regras normais. Quem já jogou seu turno não pode realizar este pit.

Realinhamento

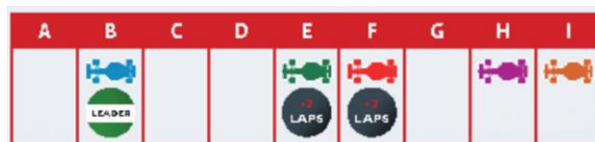
Após as paradas nas boxes, todos os carros na pista devem ser realinhados. O Safety Car é posicionado na mesma seção do Líder (à frente dele). Os outros carros estão posicionados atrás do Líder de acordo com sua posição atual na corrida, com uma distância de uma seção entre eles, eliminando qualquer seção vazia entre os carros. Todos os tokens de volta (-1 lap, -2 lap) são descartados.

Se houver carros fora da pista quando o Safety Car entrar, estes são considerados atrás de qualquer carro posicionado na seção onde eles estão (coloque-os de volta na pista). Todos os turnos individuais restantes são perdidos. Agora o Peão do Turno avança um espaço e um novo Turno de Jogo começa.

O carro Azul está liderando a corrida, seguido pelo carro Laranja e carro Rosa. Alguns retardatários também estão misturados.



Esta é a situação. O carro azul já jogou seu turno individual quando o SC entra na pista.



O carro laranja não jogou seu turno ainda então pode fazer um pit stop antes do SC entrar. Ele o faz e recua. Nesta pista o tempo de pit é -5 espaços. Os carros verde e rosa rejeitam o pit. Em seguida o carro vermelho também decide fazer um pit stop e aumenta sua quantidade de voltas de -1 para -2 ao ir para trás do líder.



Então é feito o realinhamento. O Safety Car é colocado à frente do líder na mesma seção. Todos os outros carros ficam a 1 seção de distância um do outro. Os carros verde e vermelho recuperam volta e removem os tokens.

Observe que o carro Laranja perdeu sua posição para o Rosa, porém ele agora está uma seção atrás com pneus novos e um tanque cheio. Os carros Verde e Vermelho, apesar de estarem no final do pelotão, tem agora uma boa chance de ganhar posições. A entrada repentina do Safety Car pode criar oportunidades inesperadas e reabrir uma corrida aparentemente perdida. Fique sempre de olho nos pontos de SC da pista e esteja preparado para explorar o momento.

Turnos Individuais com o SC na Pista

Após os carros estarem todos alinhados, no início de um Turno de Jogo onde o SC esteja na pista, a primeira coisa a fazer é avançar o SC para a seção seguinte. Então todos os jogadores (começando pelo líder) terão seus turnos individuais. Cada jogador então compra uma Race Card e move seu carro para seção seguinte (sem jogar cartas). O líder deve sempre ocupar a seção do Safety Car.

É claro que não é permitido ultrapassar. Estratégias, Habilidades e bônus de movimento não podem ser usados. No final de seu turno individual, um jogador deve descartar uma carta de sua mão (esta pode ser a mesma carta comprada no início do turno).

Pit-stops com o SC na Pista

Em qualquer turno após o SC ter entrado na pista, os pit stops estão liberados, mas quem declarar um pit é movido imediatamente para a última posição. Se houver alguma seção vazia entre o Safety Car e os carros atrás dele, deve ser imediatamente preenchida movendo todos os carros à frente.

Note que um jogador que está nos boxes com o SC na pista pode embarcar até 16 turnos de combustível sem retroceder seções adicionais.



Ordem dos carros enquanto o SC está na pista.

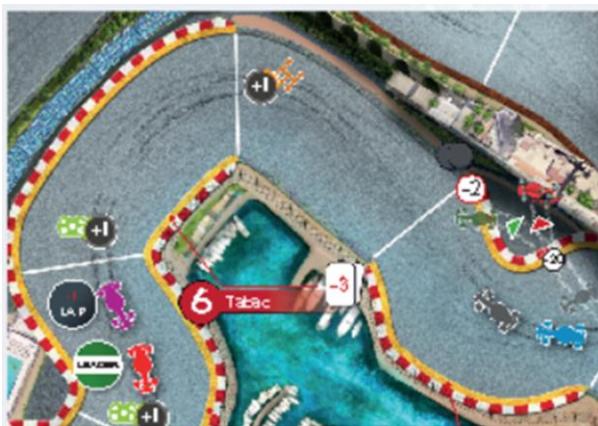
limitados a apenas uma chance de duelar em cada seção



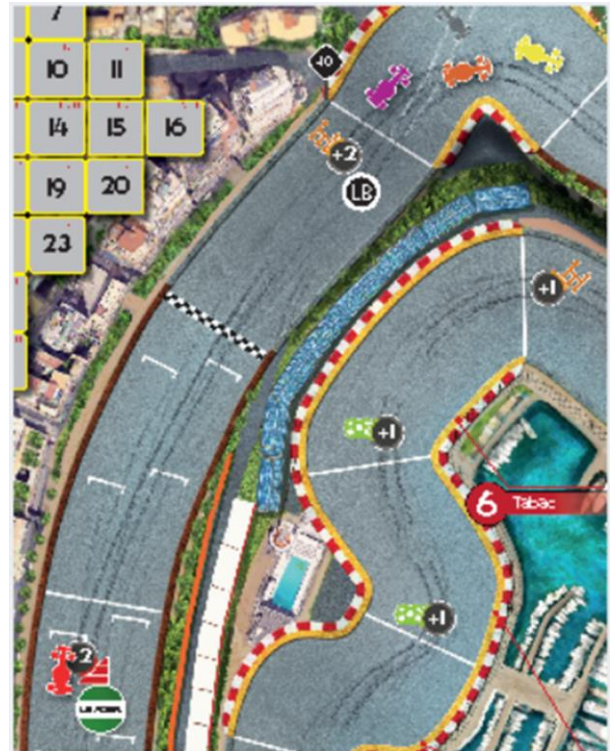
Curva 5 com o carro vermelho liderando é ativado. O carro azul inicia um duelo, os carros preto e vermelho aceitam.



O vermelho vence o duelo, move e dá uma volta no carro roxo.



A seção com o carro roxo é ativado. Ele move e finaliza atrás do carro vermelho. Agora a Curva 5 é ativada novamente mas ninguém pode iniciar um duelo porque estes carros já duelaram.



A seção de reta com o carro vermelho (líder) é ativada. Ele tem na sua frente um robô Slow, o carro laranja e um robô Fast. Todos estão na mesma seção de curva.



O carro vermelho move e dá uma volta no robô Slow e no carro laranja. O token do líder é sempre a FAS e a subseção na Curva 1 com o carro vermelho, o laranja e o roxo é a seção ativa. O carro roxo inicia um duelo contra o laranja e o vermelho participa.



O carro laranja vence o duelo e ultrapassa o vermelho. Agora o laranja está à frente do token do líder e jogará seu turno individual mais tarde, quando a Curva 1 for re-ativada. Naquele momento ele será capaz de iniciar um novo duelo contra o carro amarelo, que está agora numa subseção diferente.

ESTRATÉGIAS

SAVE TYRES (Poupa 1 pneu)



Sempre que suas cartas pedirem para pagar pneus, um deles não precisa ser pago. Some todos os pneus de todas as cartas jogadas para movimento. Um destes pneus não precisa ser pago.

PARA GANHAR TRACK CARD: Gaste pelo menos 1 pneu do seu estoque.

Some todos os tokens de pneus consumidos no seu turno (cartas e tokens impressos na pista),

BANGING WHEELS (Soma +3 em Duelos)



Ultrapassa em curvas gastando 2 PM e 1 PM nos demais locais (tanto carros na mesma volta quanto retardatários). Soma +3 em qualquer duelo.

PARA GANHAR TRACK CARDS: Sempre que vencer um duelo contra todos os oponentes numa curva. Sempre que ultrapassar carros na mesma volta em qualquer lugar da pista (apenas 1 track card por turno).

SAVE FUEL (Poupa Gasolina)



Permite avançar o token de abastecimento 1 casa para frente sempre que mover o carro usando somente cartas menores ou iguais a 2. Ao final de cada turno, ao invés de comprar sua Race Card, pode descartar qualquer carta maior que 2 (incluindo Track Card) para comprar DUAS RACE CARDS ao invés de apenas uma.

PARA GANHAR TRACK CARDS: Sempre que mover o carro com cartas menores ou iguais a 2.

LUCKY (Compra 2, escolhe 1)



Ao final do seu turno de jogo o jogador compra 2 Race Cards para sua mão e pode descartar outra carta qualquer.

PARA GANHAR TRACK CARDS: Sempre que as 2 cartas compradas tiverem o mesmo valor ou a mesma cor (revele durante a compra).

Nota: As 2 cartas compradas vão para sua mão e você pode descartar qualquer carta (tanto uma das cartas compradas quanto outra qualquer de sua mão).

BALANCE (Ganha trajetórias grátis)



Sempre que estiver numa trajetória/E.T, não precisa jogar uma carta da mesma cor para pegá-la.

PARA GANHAR TRACK CARDS: Sempre que estiver numa trajetória e COMBINAR COR com uma das cartas de movimento.

HAZARD (+1 PM com Compra Cega ou Dano)



Permite aumentar a quantidade de pontos de movimento aumentando os riscos. Esta estratégia fornece 1 ponto extra de movimento sempre que fizer um TESTE CEGO (através de uma carta verde ou atraso de freada ou usando uma Extreme Trajectory) e ganha 1 movimento extra para cada DANO que receber vindo de uma carta. Atrasar a Freada permite avançar 2 casas ao invés de apenas 1 (desde que as casas avançadas não tenham outros carros). Check test do Líder não dá movimento extra.

tenham outros carros). Check test do Líder não dá movimento extra.

PARA GANHAR TRACK CARDS: Sempre que realizar uma compra cega que envolva risco de desgaste (carta verde, atraso de freada, extreme trajectory).

Nota: Passar ou falhar num teste cego é irrelevante. Se você tomar um dano por falhar num teste cego feito por uma carta verde, este dano não dá 1 PM extra.

Esta é a única estratégia que pode premiar o jogador com mais de 1 track card por turno.

PUSH (Combina cartas +2 com outros valores)



Permite combinar cartas de valor +2 (e apenas estas cartas) com valores +3, +4, +5 ou +6. Por exemplo, você pode jogar [+2+3], [+2+4], [+2+5] ou [+2+6]. Sempre que fizer isso, recue o token de abastecimento 1 posição no quadro de turnos. Cuidado para não sofrer pane seca.

PARA GANHAR TRACK CARDS: Sempre que gastar 2 ou mais pneus no turno (não cartas).

CHASE (Compra cartas de um jogador à sua frente)



No começo de um turno de jogo (antes que o líder faça seu movimento) o dono desta estratégia deve determinar qual carro HUMANO está imediatamente à sua frente (use o token Chased Player). Feito isto, ao final do turno de jogo, este jogador pode comprar da pilha de descarte do jogador que estava à sua frente (tanto Race Cards quanto Track Cards) ou comprar da pilha normal de Race Cards. Caso o carro à frente do jogador seja um ROBÔ, o jogador só poderá

comprar da pilha de descarte dos Robôs ou da pilha normal de Race Cards.

PARA GANHAR TRACK CARDS: O jogador precisa finalizar seu movimento na mesma seção do jogador que ele está perseguindo.

Nota: Você escolhe o piloto a perseguir a qualquer momento durante a fase A do seu turno individual. Após essa escolha, a ficha Chased não pode ser realocada até que seja removida daquele carro.

Eventos que causam a remoção da ficha Chased:

- Se, a qualquer momento durante a sua fase A, o piloto perseguido estiver atrás de você (por exemplo, devido a um pit stop ou porque você já o ultrapassou por outros meios);
- Se durante sua fase A você declarar um pit stop;
- Se você mudar de estratégia;
- Se o carro perseguido sair da pista;
- Se o SC entrar na pista;

Na fase A do seu turno individual, escolha outro piloto para perseguir. Este piloto deve estar à sua frente e na mesma volta. Se esse carro não estiver disponível, a CHASE fica inativa até que você encontre um oponente para perseguir. Um caso típico em que isso acontece é quando o usuário da Chase se torna o líder da corrida - neste caso, a estratégia perde a utilidade. CHASE será reativada imediatamente após o jogador perder sua posição de liderança e se for capaz de escolher um novo alvo.

Se estiver perseguindo outro carro (token Chased alocado), mas não conseguir comprar uma carta de movimento desse

carro, então você ganha 1 PM. Os casos típicos em que isso pode acontecer são:

- O motorista perseguido é um robô;
- Este é o seu primeiro turno com Chase (portanto, o carro perseguido já jogou e descartou suas cartas de movimento);
- O carro perseguido fez uso alternativo de suas cartas de movimento (por exemplo, ele as usou para realizar um teste);
- Outros carros que estão perseguindo o mesmo adversário já adquiriram suas cartas;

Observe que, de acordo com as regras acima, em seu primeiro turno com Chase você sempre ganha 1 PM em vez de comprar uma carta do oponente. Além disso, em seu último turno com Chase antes de mudar de estratégia, você não ganha nada (a ficha Chased é removida assim que você mudar a estratégia).

Observe também que adquirir a carta reservada de seu oponente em vez de comprar do deck normal é sempre opcional. Você pode decidir recusar a opção (se disponível); no entanto, se o fizer, não receberá 1 PM adicional. Este último só está disponível nos casos em que não há cartas reservadas para comprar.



RECOVERY (Facilita ultrapassagem em Robôs Slow e Fast)

Esta estratégia é particularmente útil quando um jogador se encontra no final do pelotão com muitos carros lentos para ultrapassar.

Você supera os robôs Fast e Slow a um custo reduzido: Ultrapassar um robô Rápido/Lento em uma seção reta é gratuito. Ultrapassar um robô

Fast/Slow em uma seção de frenagem custa 1 PM.

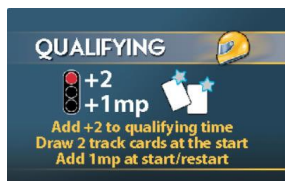
Ultrapassar um robô Fast/Slow em uma seção de curva custa 2 PM.

PARA GANHAR TRACK CARDS: No final do seu turno individual, receba uma Track Card se tiver pelo menos um robô Fast/Slow à sua frente na mesma volta.

Nota: Esta estratégia está marcada como <STK> como um lembrete para não usá-la no jogo Básico.

HABILIDADES

QUALIFY



Soma +2 na qualificação e ganha +1 movimento extra na largada e nas relargadas. Além disso, ganha 2 TRACK CARDS no começo da corrida.

VERSATILITY



Com esta habilidade o jogador pode trocar sua estratégia durante a prova (gire e ficha 90 graus). Durante qualquer pit stop gire novamente a ficha para sua posição normal para poder usá-la novamente.

LAPPING



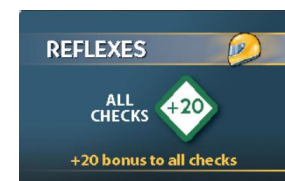
O jogador não gasta pontos de movimento para ultrapassar retardatários em RETAS e ZONAS DE FRENAGEM e gasta apenas 1 ponto de movimento para ultrapassar em curvas. Ganha +1 pm para cada bandeira azul existente nas cartas usadas para movimento.

PITTING



O jogador recua -2 seções a cada pit stop e recebe +1 track card extra a cada parada (esta carta não conta para o total de cartas existente no painel do carro).

REFLEXES



O jogador soma +20 em qualquer teste (carta verde, atraso de freada ou Extreme Trajectory).

TUNING



O jogador pode melhorar os atributos do seu carro podendo gastar até 8 pontos de setup (sendo que o normal é 6). Também, pode remover 1 token de Dano Permanente a cada pit stop.

WISE DRIVING



Este jogador pode, como primeira ação do turno, descartar toda sua mão ou parte dela para pegar Race Cards novas (respeitando o limite informado em sua ficha – Track Cards não contam para

este limite). Gire o seu token 90 graus quando fizer isso. A cada pit stop pode voltar o token à posição normal para poder usar novamente.

Além disso, as TRACK CARDS que o jogador tenha acumulado não contam para o total de cartas de sua mão após um PIT STOP.

RAIN EXPERT



Em corridas com tempo INTERMEDIÁRIO o jogador não sofre penalidade por usar pneu de CHUVA ou DURO. Além disso, caso largue com pneu de CHUVA, ganha +3 tokens de pneu azul mesmo se o tempo for INTERMEDIÁRIO. Qualquer outra situação de pneu errado (por exemplo, se estiver usando pneu de CHUVA no SOL ou pneu DURO na CHUVA), sofre penalidade de movimento normalmente como qualquer outro jogador.

FLAT OUT



Torna o jogador perito em Trajetórias Extremas. Sempre que o jogador pegar uma ET, ele pode ignorar o teste cego para ganhar esse bônus de movimento (as regras de combinação de cores são mantidas). Sempre que fizer isso (é opcional), reduza os pontos de movimento da ET em -1.

Nota: Esta habilidade está marcada como <STK> como um lembrete para não usá-la no jogo Básico.

SIXTH SENSE



Esse jogador antecipa eventos de corrida.

No início do seu turno este jogador possui 3 tokens de bandeira para utilizar. Assim que os 3 tokens forem utilizados, gire esta ficha 90

graus para indicar que já foi utilizada e retorne à posição original após cada pit stop. Nenhuma dessas “bandeiras” pode ser usada mais de uma vez.