

Carrera[®]
TABLETOP GAMES

START FREI



DAS BRETTSPIEL FÜR DIE GANZE FAMILIE

10+

Preparação

1. Cor do Jogador

- Cada jogador escolhe uma cor e posiciona o respetivo Volante (identificados pelas faixas coloridas nos punhos) na mesa à sua frente.
- Cada jogador posiciona uma Alavanca de Velocidade preta na abertura ao lado da mudança amarela.
- Cada jogador recebe um conjunto de 6 cartas iniciais (identificadas pelo capacete colorido na parte superior central das cartas).
- Cada jogador recebe 2 Moedas Carrera.
- *Se houver apenas 2 ou 3 jogadores, os restantes componentes de jogador (Carro de Corrida, Volante, Alavanca de Velocidade, cartas) são colocadas de regresso à caixa do jogo.*



2. Preparação Inicial da Pista de Corrida

- Seleciona uma configuração de pista de corrida (ver seção das **Pista de Corrida** a seguir) e posiciona a peça de Partida/Chegada na mesa. Conecta as próximas duas peças contíguas requeridas (reta e/ou curva) usando os Conectores de Pista.
- Baralha as restantes Peças de Pista de Reta e posiciona-as perto da área de jogo.
- Baralha as restantes Peças de Pista de Curva e posiciona-as perto da área de jogo.

3. Cartas

- Separa as restantes cartas pela letra mostrada na parte superior central da carta: A ou B. Baralha cada baralho em separado.
- Posiciona o número de cartas A correspondentes à configuração de pista selecionada (ver seção de **Pista de Corrida** a seguir), com a face para baixo em cima das cartas B que também têm a face para baixo. As restantes cartas A não são usadas e devem ser colocadas de regresso à caixa do jogo com a face para baixo.



4. Provisão


- Baralha as Fichas DRS e coloca-as, com a face para baixo, num monte perto da área de jogo.
- Posiciona as 6 Fichas de Pit Stop com a face para cima, ao lado do baralho de cartas ou perto da pista de corrida.
- Posiciona o Controlador de Mão de Copo de Dados, os Dados de Velocidade, o Dado preto de Boost, Moedas Carrera, e as Fichas de Moedas de 5-Carrera perto da área de jogo (os jogadores podem trocar 5 Moedas Carreras por uma Ficha de Moeda de 5-Carrera, em qualquer momento do jogo), perto da área de jogo.

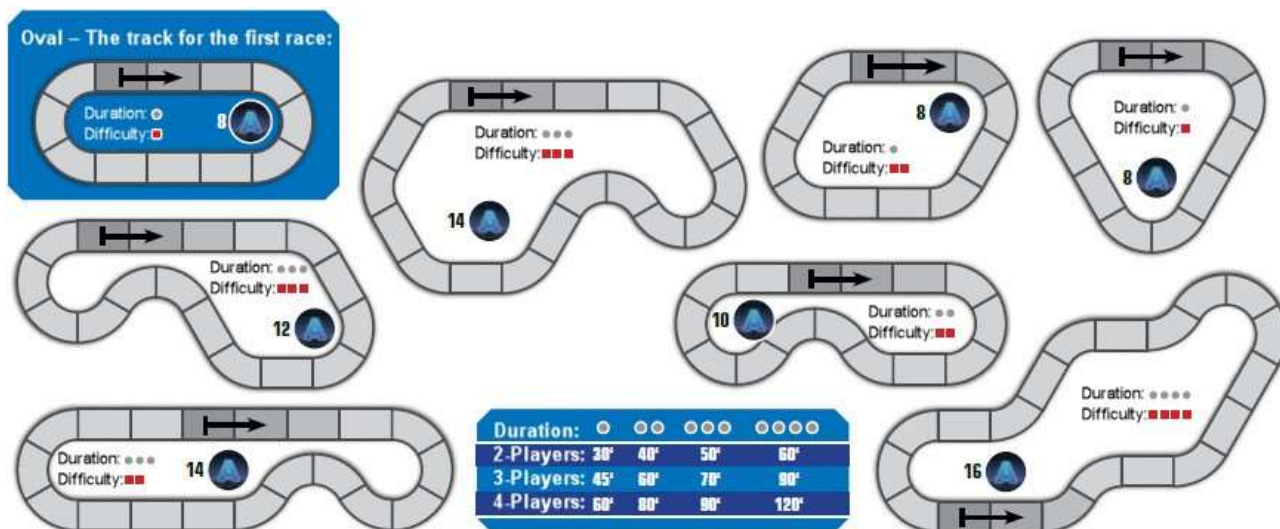
5. Posição de Partida

- Cada jogador deve lançar todos os dados e adicionar os números
- O jogador com a maior soma irá ser o jogador inicial e vai começar por escolher primeiro o seu espaço de partida. Continuando até que todos os jogadores tenham selecionado um dos espaços de partida atrás da Linha de Partida/Chegada.



Pista de Corrida

- Para o primeiro jogo, a pista de corrida Oval é a recomendada. Para jogos posteriores, podes escolher de entre as várias opções de pistas que se seguem ou desenhar as tuas próprias pistas.
- É importante decidir o traçado da pista, antes da preparação do jogo, porque as primeiras três peças de pista devem ser posicionadas em conformidade.
- Só a peça da Linha de Partida/Chegada é exigida e podem ser usadas quaisquer outras peças desejadas.
- Quanto maior for a pista, maior é a duração do jogo.
- A seguir há algumas sugestões de pistas de corrida de várias durações e dificuldades. O número de Cartas A usadas no jogo é indicado ao lado da pista. Os espaços sombreados  marcam a Linha de Partida/Chegada e a direção da corrida.



Modo de Jogar

- Cada ronda é composta por uma Fase de **Condução**, seguida por um **Pit Stop**. Estas fases vão alternar até que um jogador ganhe o jogo.

Condução (Jogar e Executar Cartas)

❖ A fase de **Condução** é composta por 6 turnos:

1. Em cada turno, todos os jogadores vão simultaneamente escolher 1 carta tirada da sua mão e posiciona-a, com a face para baixo, em cima da mesa, à sua frente.
2. Quando todos os jogadores tiverem selecionado uma carta, todas as cartas são reveladas.
3. As cartas determinam a ordem de jogar, baseada no Número Prioritário no canto superior esquerdo da carta (o número mais baixo vai primeiro) e as Instruções de Condução (e Habilidades Especiais) que os jogadores vão executar no seu turno

56

⇒ As **Instruções de Condução** (a parte de cima da carta) têm de ser executadas da esquerda para a direita da carta. As Instruções de Condução **TÊM** de ser seguidas. Os símbolos das Instruções de Condução são explicados a seguir.



- O jogador move a Alavanca de Velocidade em uma posição para cima ou para baixo no seu volante. É assim que o jogador seleciona o Dado de Velocidade para lançar para o movimento. *A cor do Dado de Velocidade e a suas faces estão indicadas no Volante, adjacente à abertura da Alavanca de Velocidade.*
- Quando a Alavanca de Velocidade alcançar o extremo superior ou inferior, só pode ser movida nas direções opostas.



- O jogador lança o Dado de Velocidade colorido indicado pela Alavanca de Velocidade para determinar o número de pontos de movimento para o seu carro de corrida.
 - Os Carros de Corrida só se movem para a FRENTE.
 - Todos os pontos de movimento obtidos **TÊM** de ser usados.
- **Travagem** – Se o seu carro de corrida colidir com outro carro de corrida (isto é, terminar o movimento de avançar - em frente - num espaço ocupado por outro carro de corrida), então o jogador tem de travar:
 1. O seu carro de corrida para atrás do outro carro e quaisquer pontos de movimentos restantes são perdidos.
 2. O jogador tem de mover a sua Alavanca de Velocidade para baixo em uma posição, se isso for possível.
 3. As restantes Instruções de Condução da carta **TÊM** de ser executadas.



Chicane normal



Chicane Perigosa

- **Chicanes** – *Estes são os espaços perigosos da pista e os carros de corrida não podem simplesmente passar, pelo que é melhor conduzir com perfeição (exatidão) nas chicanes:*
 - Se o movimento terminar **EXATAMENTE** numa chicane, o jogador ganha 1 Moeda Carrera.
 - Se o carro do jogador for conduzido sobre uma Chicane, o carro **TEM DE PARAR** na chicane e o jogador tem de **IMEDIATO** mover a sua Alavanca de Velocidade para baixo em uma posição, para uma chicane normal, ou duas posições para uma Chicane Perigosa.
 - Depois de parar numa Chicane, as restantes Instruções de Condução de uma carta **TÊM** de ser executadas.
 - Algumas Habilidades Especiais e fichas DRS podem ser usadas para alterar pontos de movimento para terminar exatamente numa chicane ou ignorar (a passagem pelas) chicanes.
 - As chicanes ocupadas por outro carro de corrida podem ser ignoradas durante uma Manobra de Ultrapassagem bem-sucedida (ver a seguir).
 - *Chicanes normais (1 linha amarela) estão nas Peças de Pista de Reta; chicanes Perigosas (2 linhas amarela) estão nas Peças de Pista de Curva e nas Peças de Pista de reta com faixas estreitas.*



Ponto de Desvio

- **Mudanças de faixa**
 - O jogador pode mudar de faixas usando os pontos de desvio, mas têm de pagar 1 Moeda Carrera por ponto de desvio usado.
 - Se o jogador não tiver quaisquer Moedas Carrera para gastar, então o jogador **NÃO** PODE mudar de faixa.
 - Se o jogador não tiver pontos de movimento suficientes para alcançar o espaço, o carro de corrida é movido através do ponto de desvio para outra faixa durante a Mudança de Pista.

- **Manobra de Ultrapassagem** – ANTES de lançar o Dado de Velocidade, um jogador pode anunciar uma Manobra de Ultrapassagem, se quiser passar outro carro de corrida à sua frente:
 - Um jogador só pode anunciar uma Manobra de Ultrapassagem, se o número máximo dos pontos de movimento no Dado de Velocidade que foi obtido (sem quaisquer Habilidades Especiais ou Fichas DRS) é suficiente para alcançar o carro à sua frente. Se houver vários carros de corrida num plano (isto é em linha), então o jogador tem de ser capaz de alcançar o carro que lidera o plano. Se isto não for possível, então a Manobra de Ultrapassagem não pode ser anunciada.
 - 1. O jogador deve apontar o carro de corrida que ele quer ultrapassar (por exemplo, o carro que lidera num plano ou um carro específico, usando pontos de desvio – posiciona uma Moeda Carrera em cada ponto de desvio que se pretende usar).
 - 2. O jogador lança o Dado de Velocidade para a velocidade atual e o Dado preto Boost e executa o movimento baseado no resultado do Dado Boost:



- **1 ou 2** – o jogador move o seu carro de corrida na direção do carro que quer passar, de acordo com a soma de pontos de ambos os dados:
 - **Muito Lento!** – O total do movimento é menor do que o carro que ele queria passar, então o carro de corrida do jogador para no espaço alcançado.
 - **Travagem!** - O total do movimento termina num espaço ocupado pelo carro de corrida a ser passado, pelo que o jogador tem de travar para parar no espaço imediatamente atrás do outro carro e tem de mover a sua Alavanca de Velocidade para baixo em uma posição, se isso for possível.
 - **Sucesso!** – O total do movimento termina num espaço à frente do carro a ser ultrapassado: o jogador ganha 1 Moeda Carrera por cada carro ultrapassado.
 - Se ultrapassar um carro de corrida numa chicane, essa chicane é ignorada.
 - As chicanes e outros carros de corrida têm de ser considerados e avaliados de acordo com as regras apropriadas.



- **DRS** – A Manobra de Ultrapassagem automaticamente falha e o jogador não tem permissão de ultrapassar o outro carro de corrida: o movimento é como se segue:
 - **Fracassado e Muito Lento!** – O total do movimento é menor do que o carro que quer ultrapassar, pelo que o carro de corrida do jogador para no espaço alcançado: o jogador tira 1 ficha de DRS do monte com a face para baixo e coloca-a no seu volante (só há 2 lugares para fichas DRS).
 - **Fracassado e Colidiram!** – Se o total do movimento terminar num espaço ocupado pelo carro a ser ultrapassado ou à sua frente, o jogador tem de travar para parar no espaço imediatamente atrás do outro carro (o movimento extra é perdido) e tem de mover a sua Alavanca de Velocidades para baixo em uma posição, se isso for possível; o jogador tira 1 ficha DRS do monte com a face para baixo e coloca-a no seu volante (só podem haver 2).
- Independentemente se a Manobra de Ultrapassagem é bem-sucedida, as restantes Instruções de Condução na carta TÊM de ser executadas: as fichas DRS também podem ser usadas depois de uma Manobra de Ultrapassagem.

⇒ As **Habilidades Especiais** (parte inferior da carta) podem ser usadas em qualquer momento durante o turno de um jogador.

- Usar uma Habilidade Especial **NÃO** é obrigatório.
- As Habilidades Especiais estão explicadas a seguir:

Ganhar Moedas Carrera:



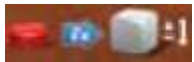
- Podes tirar Moedas Carrera da Provisão iguais ao número indicado na carta, em qualquer momento, durante o teu turno.
- Se tirares Moedas Carrera, **TENS** de tirar o montante todo indicado na carta.

Alterar o Dado Lançado:



- Podes alterar o valor do teu dado lançado em +/- 1 uma vez durante o teu turno.
- Só podes fazer isso uma vez por turno (quer para um lançamento da Instrução de Condução ou uma ficha DRS).
- Tens permissão de alterar um dado lançado já alterado com uma ou duas fichas DRS.

Alterar o Dado Lançado Várias Vezes usando Moedas Carrera:



- Podes alterar o valor do teu dado lançado em +/- 1 durante o teu turno por cada Moeda Carrera paga até ao número máximo indicado pela seta azul.
- É possível dividir esta habilidade para alterar um segundo dado lançado (por exemplo, desencadeado por uma ficha DRS), desde que o número máximo de usos não tenha sido anteriormente alcançado.

Posição Dependente: Ignorar Chicane várias vezes utilizando Moedas Carrera:



- Podes ignorar um espaço de chicane por cada Moeda Carrera paga até ao número máximo mostrado pela seta azul (1 ou 2 vezes).

Posição Dependente: Alterar o Dado Lançado várias vezes utilizando Moedas Carrera:



- A Habilidade Especial desta carta depende da posição do teu carro de corrida no início do teu turno.
 - **Liderar** – podes pagar 4 Moedas Carrera para alterar o teu dado lançado por 1 ou 2 vezes.
 - **A Meio** – podes pagar 2 Moedas Carrera para alterar o dado lançado por 1 até 4 vezes.
 - **Último** – Podes pagar 1 Moeda Carrera para alterar o dado lançado por 1 até 8 vezes.

Alterar o Dado Lançado várias vezes utilizando Moedas Carrera:



- A Habilidade especial desta carta depende da posição do teu carro de corrida no início do teu turno:
 - **Liderar** – Tens de lançar o Dado de Velocidade apropriado e mover em conformidade.
 - **A Meio** – Tens de lançar o Dado de Velocidade apropriado e mover em conformidade e a seguir mudar de velocidade.
 - **Último** – Tem de mudar de velocidade e a seguir lançar o Dado de Velocidade apropriado e mover em conformidade (duas vezes).

- **Fichas DRS (Drag Reduction System)** podem ser usadas, a qualquer momento, durante o turno de um jogador (mesmo entre Instruções de Condução ou Condução de saída de um Pit Stop).
 - O volante do jogador só tem lugar para 2 fichas DRS. Se o jogador obter uma terceira ficha DRS, tem de decidir quais das duas de entre as três quer guardar; a ficha não desejada é posicionada com a face para baixo no fundo do monte de fichas DRS.
 - Todas as fichas DRS são positivas!
 - Uma vez usada a ficha DRS, é posicionada no fundo do monte de fichas DRS.
 - As benesses das fichas DRS são explicadas a seguir:



O jogador muda de imediato a velocidade do seu carro para cima ou para baixo em uma abertura no seu volante.



O jogador lança de imediato o dado para a velocidade atual e move o seu carro de corrida em conformidade; o resultado pode ser alterado usando a Habilidade Especial da carta atual ou outra ficha DRS.



O jogador pode alterar o dado lançado +/- o valor indicado na ficha DRS (1 ou 2).



O jogador pode ignorar 1 chicane durante o movimento (isto é pode atravessar a chicane sem ter que parar).


- Nota: o DRS (Drag Reduction System) permite ao piloto ajustar a asa traseira para reduzir a resistência aerodinâmica para aumentar a velocidade numa peça de reta.

- ❖ Depois de todos os jogadores terem realizado o seu turno (pela ordem do Número Prioritário das cartas), o jogador em último lugar tira 2 novas Peças de Pista e estende a pista de corrida existente:
 - Se houver um empate, o jogador com o carro de corrida na faixa EXTERIOR posiciona as Peças de Pista.
 - O jogador tem de seguir o traçado da pista de corrida escolhido no início do jogo e posicionar a peça apropriada (reta ou curva).
 - O jogador pode escolher o lado e direção das peças recentemente posicionadas.
 - O jogador tem de posicionar a primeira peça antes de pegar e posicionar a segunda peça.
 - Se a pista de corrida estiver terminada (todas as peças foram posicionadas), nenhuma nova peça irá ser posicionada no final do turno.
- ❖ Tem início o novo turno de Condução.
- ❖ **Depois de uma ronda completa (cada jogador tenha jogado e executado todas as 6 cartas da sua mão), o jogo é interrompido para um Pit Stop (ver a próxima seção).**

Pit Stop (Melhorar as habilidades de condução / Comprar Novas Cartas)

1. **Preparar a Exposição de Cartas** – Durante o primeiro Pit Stop, as 5 cartas topo do baralho Pit Stop devem ser reveladas e colocadas numa fila ao lado do monte. Durante todos os outros Pit Stop, a exposição de cartas é reabastecida do baralho Pit Stop até haver 5 cartas disponíveis.
2. **Comprar ou Passar** – Durante o Pit Stop, os jogadores vão realizar turnos pela ordem oposta da sua posição atual em pista (o jogador em último joga primeiro; em caso de empate o jogador na faixa EXTERIOR vai primeiro). No seu turno, um jogador pode COMPRAR ou PASSAR. Isto continua até que todos os jogadores tenham passado (é possível comprar várias novas cartas durante o Pit Stop).

o **Comprar:**

- O jogador compra 1 carta da exposição, pagando o número de Moedas Carrera indicadas no canto superior direito da carta e adiciona-a à sua mão. 
- O jogador deve descartar 1 carta da sua mão com a face para baixo à caixa do jogo, removendo deste modo do jogo. A carta descartada pode ser uma carta recentemente adquirida.
- Se só restar 1 carta na exposição, reabastece de imediato a exposição com o baralho Pit Stop até que haja 5 cartas disponíveis.

o **Passar:**

- Se um jogador passar, esse jogador não mais pode adquirir uma carta durante este Pit Stop.
- O primeiro jogador a passar pode virar 2 das Fichas Pit Stop disponíveis e a seguir executar as Instruções de Condução impressas nas fichas. O segundo jogador a passar pode virar 1 das restantes 4 fichas Pit Stop disponíveis e executa a sua Instrução de Condução. Os restantes jogadores não obtêm qualquer benesse quando Passam.
- As benesses das fichas Pit Stop são as seguintes:



O jogador de imediato muda a velocidade do seu carro para cima ou para baixo em uma abertura do seu volante



O jogador lança de imediato o dado da velocidade atual e move o seu carro de corrida em conformidade: o jogador pode tentar ultrapassar outro carro



O jogador tira de imediato 2 Moedas Carrera da provisão.

- **Aviso Importante:** Durante um Pit Stop, os carros de corrida não são movidos das suas posições em pista, a menos que uma ficha Pit Stop seja usada para esse efeito. Caso contrário, os carros só iniciam novamente o movimento depois do Pit Stop estar completo e uma nova fase de Condução tenha início.
- Depois de todos os jogadores terem passado, vira todas as Fichas Pit Stop para o próximo Pit Stop.
- Os jogadores fazem regressar as suas 6 cartas às suas mãos e tem início uma nova fase de Condução.

Fim do Jogo

- O jogo termina assim que um jogador termine a segunda volta, atravessando a linha de Partida/Chegada, uma segunda vez.
- O **TURNO** de condução atual (executando apenas a seleção atual) é completado. Os restantes jogadores executam as Instruções de Condução da carta jogada e podem usar quaisquer fichas DRS, se o desejarem. **A RONDA por inteiro (jogar e executar todas as 6 cartas) NÃO irá ser completada.**
- Depois do turno estar completado, o jogador na primeira posição, é o vencedor. Se houver um empate, o jogador na faixa INTERIOR, é o vencedor.

Desenvolvimento e Editorial: Klemens Franz, Hanno Girke and Dale Yu
Design: Andreas Resch & atelier198

Versão Inglesa: Craig.

Versão Portuguesa: Paulo Santos - dreamwithboardgames

Copyright: © 2014 Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH

Rennbahn Allee 1, 5412 Puch/Salzburg, Österreich

All rights reserved.



80003

WWW.CAERRERAGAMES.COM