



WOLFGANG KRAMER'S

DOWN FORCE

LIVRO DE REGRAS



Apostas de alto risco em corridas milionárias. Lances frenéticos feitos secretamente enquanto os carros estão na pista. E o vencedor leva o maior prêmio de todos!

No mundo do automobilismo, a diferença entre a vitória e a derrota pode estar em um detalhe: numa curva inclinada, nos pneus cantando e cuspidando fumaça, ou na pressão aerodinâmica, que faz seu corpo ser pressionado contra o assento e mantém seu carro na pista enquanto você faz uma manobra para tomar a dianteira.



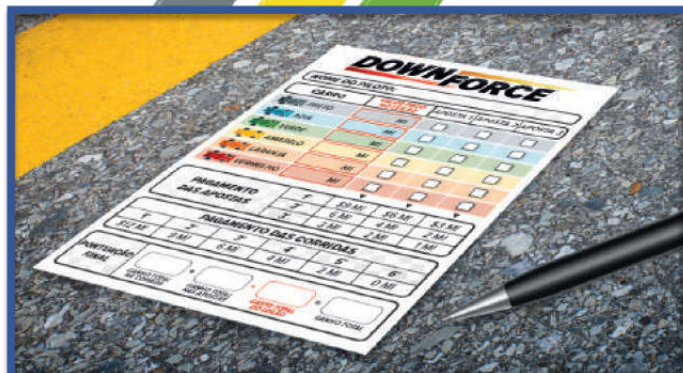
COMPONENTES

- 1 Tabuleiro Frente e Verso com as pistas River Station e Marina Bay
- 6 Cartas de Velocidade-8
- 6 Cartas de Poder
- 6 Miniaturas de Carros de Corrida
- 6 Placas de Piloto
- 42 Cartas de Velocidade
- 1 Bloco com Folhas de Pontuação

PREPARAÇÃO



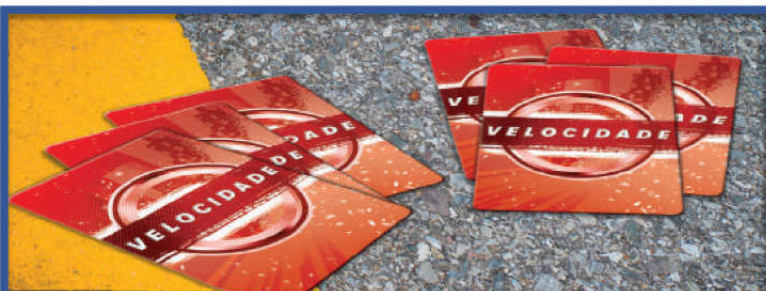
1 Escolha um dos lados do tabuleiro e coloque-o no centro da mesa. Cada lado possui uma pista diferente.



2 Entregue uma folha de pontuação para cada jogador junto de uma caneta ou lápis (não incluídos).



3 Embaralhe, separadamente, as seis cartas de Velocidade-8 e as seis cartas de Poder e faça dois montes com as cartas viradas para baixo.



4 Embaralhe as 42 cartas de Velocidade, viradas para baixo, e as distribua igualmente entre os jogadores. Nas partidas com 4 ou 5 jogadores sobrarão 2 cartas, devolva-as à caixa do jogo.



5 Coloque as placas de piloto ao lado do tabuleiro.



6 Coloque aleatoriamente os seis carros nas posições de partida no tabuleiro.

JOGANDO O JOGO

Uma partida de Downforce tem três etapas:

1

O Leilão

Os carros são leiloados pelo lance mais alto.

2

A Corrida

Os carros correm ao redor da pista.

3

As Apostas, que ocorrem quando os jogadores, durante a corrida, apostam no carro que acham que vencerá.

Depois que a corrida acaba, os jogadores somam os valores para saber quem foi o vencedor.

1 O LEILÃO

Depois de os jogadores verem as cartas que têm em mãos, os carros são leiloados um de cada vez.

Desvire a primeira carta dos baralhos de velocidade-8 e de poder. A cor do carro e o poder mostrado nas cartas serão leiloados.

Para dar um lance, cada jogador escolhe uma carta da mão e a coloca na mesa, virada para baixo. Depois de todos escolherem suas cartas, elas devem ser desviradas. O número na carta correspondente à cor do carro que está sendo leiloadado será o valor do seu lance (em milhões).

O jogador cuja carta de velocidade tiver o valor mais alto na cor do carro vence o leilão. Ele deve pagar essa quantia anotando o valor na folha de pontuação.

- Se duas ou mais cartas tiverem o mesmo valor, vence a carta que tiver mais carros.
- Se ambas cartas empatadas tiverem o mesmo número de carros, vence aquela que **não tiver** o curinga.

O jogador que vencer o leilão deve:

- escrever o valor do seu lance na folha de pontuação
- adicionar à sua mão a carta de Velocidade correspondente
- colocar a carta de poder, virada para cima, na sua frente
- pegar a placa de piloto correspondente e colocar na sua frente

Todas as cartas de velocidade voltam para as mãos dos jogadores, que poderão usá-las novamente para darem novos lances no leilão.

Um novo carro e uma nova carta de poder são revelados e o leilão continua, cada vez com um novo carro e uma nova carta de poder.

Cada jogador deve terminar essa fase com, pelo menos, um carro. Quando o número de carros restantes for igual ao número de jogadores sem carros, apenas essas pessoas podem dar lances. Se houver um jogador sem nenhum carro quando restar apenas um para ser leiloadado, ele deve mostrar a carta que tiver o menor valor na mesma cor do carro em questão, ganhando o leilão com esse lance.

Depois de todos os carros serem leiloados, quem tiver mais de uma carta de poder deverá escolher apenas uma e devolver as outras para a caixa. A carta de poder que o jogador escolher será usada para todos os carros que ele ganhou no leilão.

Consulte a página 8 para situações improváveis, porém possíveis, que possam ocorrer durante os leilões.

Exemplo de Leilão

A carta verde e o poder Sagaz estão sendo leiloados.



Todos os quatro jogadores escolhem e mostram suas cartas:



O jogador 1 joga uma carta que não tem a cor verde. Ele não deseja dar um lance.



O jogador 2 joga uma carta com a cor verde de valor 6.



O jogador 3 joga uma carta com a cor verde de valor 4.



O jogador 4 joga uma carta com a cor verde de valor 6.


Os jogadores 2 e 4 estão empatados, mas a carta do jogador 2 possui mais carros, portanto, ele ganha o carro e a carta de poder.

Ele escreve o número 6 em sua folha de pontuação, coloca a carta de Velocidade-8 na mão e pega a placa de piloto de cor verde e a carta de poder Sagaz.



Todos os jogadores pegam suas cartas de volta.

2 A CORRIDA

Quem estiver controlando o carro na posição  joga primeiro. Durante a corrida, cada jogador deve escolher uma carta de velocidade da sua mão e resolvê-la. A próxima pessoa a jogar será a que estiver à esquerda do primeiro jogador. A partida continua até que todos os carros tenham cruzado a linha de chegada, ou até que nenhuma outra carta possa ser jogada.

■ JOGANDO AS CARTAS DE VELOCIDADE:

Cada carro cuja cor apareça na carta deve ser movido o número de espaços nela indicado. A ordem de movimentação dos carros é sempre de cima para baixo (a não ser que o jogador tenha o poder *Trapaceiro*). Quem estiver jogando uma carta moverá todos os carros que estiverem nela, inclusive aqueles que pertencem aos outros jogadores (a menos que um carro for controlado por alguém que tenha o poder *Sagaz*).

Depois da conclusão de uma jogada, a carta utilizada deve ser colocada na pilha de descarte virada para cima.

■ CURINGAS:

Os carros brancos são curingas. O jogador que jogar um curinga poderá movimentar o carro da cor que desejar, desde que não seja uma das cores presentes nessa mesma carta (a não ser que o jogador tenha o poder de *Imprevisibilidade*).

O jogador pode escolher um carro que já tenha terminado a corrida ou um carro que não possa ser movido por estar bloqueado por outros carros.

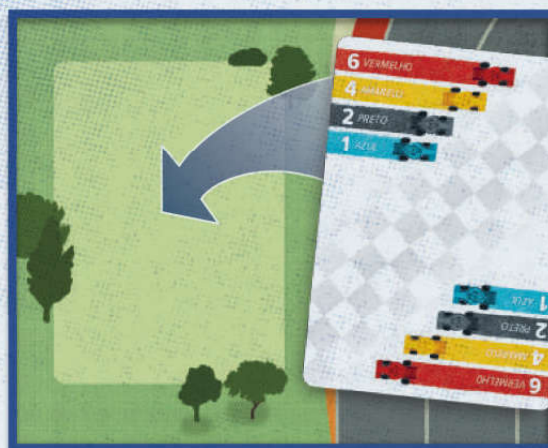
Se um jogador jogar uma carta que tenha dois carros curingas, ele deverá escolher dois carros de cores diferentes.

■ MOVENDO OS CARROS NA PISTA:

Os carros avançam na pista para uma casa adjacente, podendo andar em linha reta ou na vertical. Um carro não pode se deslocar para o lado ou para trás.

Os carros não podem se deslocar através de outros carros, embora possam se mover, na diagonal, entre dois carros adjacentes diagonalmente. Um movimento é considerado "para frente" se a parte dianteira da nova casa estiver mais à frente do que a parte dianteira da casa de onde o carro saiu.

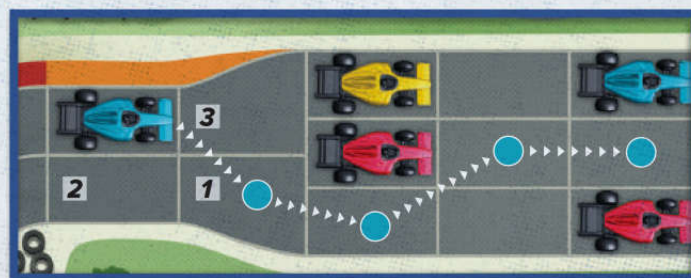
Cada carro deve andar o número total de casas indicado na carta ou, caso não seja possível, o máximo possível de casas. Se houver um movimento válido, o carro deve ser movido. Entretanto, é possível mover um carro estrategicamente para que ele seja bloqueado por outros carros e não possa andar o número total de casas.



► Você joga a carta da imagem. Primeiro, mova o carro **vermelho** 6 casas. Em seguida, mova o carro **amarelo** 4 casas, o carro **preto** 2 casas e, por fim, o carro **azul** 1 casa. Depois disso, coloque a carta na pilha de descarte.



► Você joga a carta da imagem. Primeiro, mova o carro **azul** 6 casas, em seguida, mova o carro **laranja** 4 casas. Na sequência, usando o carro curinga, avance 2 casas o carro **vermelho**, **verde** ou **preto**. (Você não pode escolher o **azul**, o **laranja** ou o **amarelo** porque eles já estão na carta.) Por fim, mova o carro **amarelo** 1 casa.

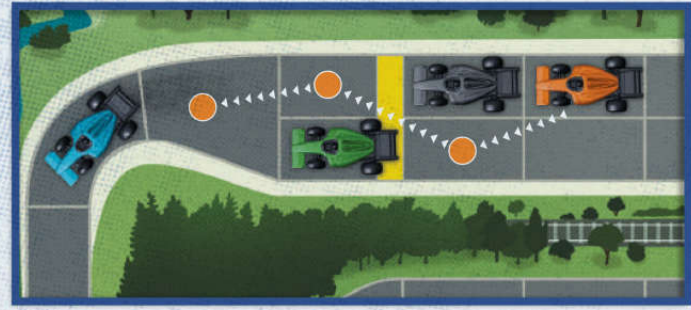


► O carro **azul** pode andar 4 casas. Ele pode se deslocar para a casa **1**, pois é diagonalmente para frente. Ele não pode se deslocar para a casa **2**, pois não é permitido se deslocar lateralmente. Ele pode se deslocar para a casa **3**, mas não poderia avançar mais, pois estaria bloqueado.

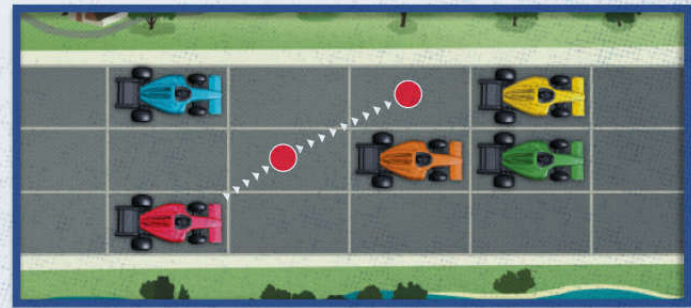


► O carro **amarelo** pode andar 5 casas. Sua única opção é avançar para a casa **1**, o que é permitido, uma vez que a parte dianteira da casa está à frente da casa onde o carro estava. Da mesma forma, o restante da trajetória mostra as únicas opções que o carro **amarelo** possui para avançar na pista.

► O carro **verde** não pode se deslocar para a casa **2** ou **4**, uma vez que a parte dianteira delas não está à frente da casa em que ele se encontra. O primeiro movimento do carro **verde** deve ser em direção à casa **3** ou à casa **5**.



► O carro **laranja** pode andar 6 casas. Entretanto, ele avança apenas 3 casas e para, pois o carro **azul** está bloqueando o caminho.

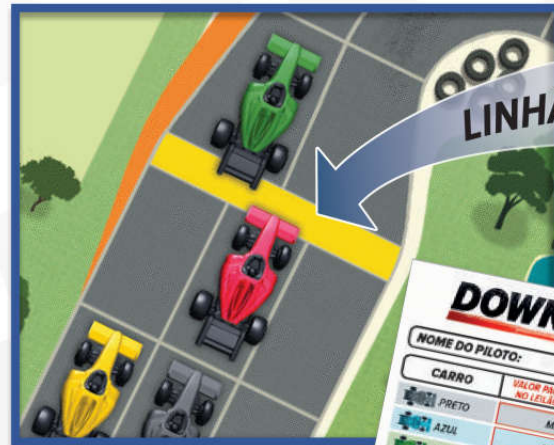


► Os jogadores podem deslocar um carro para que ele deliberadamente fique preso e não possa completar todos os movimentos.

3 AS APOSTAS

Existem três linhas em cada pista que indicam quando as apostas devem começar. Quando o primeiro carro cruzar a primeira linha de aposta, e após todas as jogadas da carta serem realizadas, os jogadores, em segredo, devem anotar em sua folha de pontuação qual carro eles acham que terminará a corrida em primeiro lugar. Os jogadores podem apostar nos próprios carros ou nos carros dos outros jogadores. As apostas são feitas dessa mesma forma depois da primeira vez que um carro cruzar a segunda e a terceira linha de aposta. É possível apostar no mesmo carro mais de uma vez ou apostar todas as vezes em carros diferentes.

No fim da corrida, os jogadores ganham dinheiro por suas apostas - como indicado na folha de pontuação - se os carros nos quais apostaram terminarem a corrida em primeiro, segundo ou terceiro lugar.



DOWNFORCE

NOME DO PILOTO: _____

CARRO	VALOR PAGO NO LESÃO	APOSTA 1	APOSTA 2
PRETO	MI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
AZUL	MI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
VERDE	MI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
AMARELO	MI	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
LARANJA	MI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
VERMELHO	MI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PAGAMENTO DAS APOSTAS

	1	2	3
\$12 MI	\$9 MI	\$6 MI	\$3 MI
	4 MI	2 MI	1 MI

PAGAMENTO DAS CORRIDAS

	1	2	3	4	5	6
\$12 MI	9 MI	6 MI	4 MI	2 MI	0 MI	

PONTUAÇÃO FINAL

GANHO TOTAL NO COMEÇO + GANHO TOTAL NAS APOSTAS = GANHO TOTAL NA CORRIDA

TERMINANDO A CORRIDA

Assim que um carro cruzar a linha de chegada, ele é colocado no espaço dos vencedores, que está localizado próximo à pista de corrida. A distância percorrida após cruzar a linha de chegada não é relevante. Quando todos os carros de um jogador terminarem a corrida, suas cartas são descartadas, sem causar nenhum efeito, e ele não joga mais. É possível que alguns carros não cruzem a linha de chegada. Esses carros param, não terminam a corrida e também não recebem nenhum dinheiro. Entretanto, jogadores com carros parados ainda recebem dinheiro por suas apostas e quaisquer outros carros que possuam.

VENCENDO O JOGO

Depois que todos os carros tiverem terminado a corrida, os jogadores escrevem em suas folhas de pontuação quanto dinheiro ganharam por cada um de seus carros - de acordo com a posição em que terminaram a corrida.

Em seguida, os jogadores circulam o valor que ganharam através das apostas. Esse valor é somado e o valor inicial, que foi gasto no leilão, é subtraído da soma.

O valor restante representa o que o jogador ganhou.

Vence a partida o jogador que tiver o maior ganho. No caso de empate, vence aquele cujo carro tiver terminado a corrida na melhor posição.



CARTAS DE PODER:

Cada participante possui uma carta de poder que pode afetar o movimento do carro ou alguma outra regra. Quando um poder divergir de uma regra, o poder prevalece.

AGRESSIVO

Exemplo: Se você controla o carro vermelho e joga esta carta, poderá mover o carro vermelho 7 casas em vez de 6.

Observação: Este poder não funciona se um carro curinga estiver na primeira posição da carta, mesmo que você use-o para o próprio carro.



SAGAZ

Você decide para onde seus carros vão, mesmo na vez das outras pessoas, mas cabe a você lembrar-se de movimentá-los durante esses momentos!

DETERMINADO

Para usar este poder, o carro deve avançar apenas para as casas perfeitamente retangulares durante a jogada normal. A casa inicial e as casas utilizadas nos movimentos extras podem ser de qualquer formato. Avance as casas adicionais imediatamente após mover seu carro, mesmo que tenham outros carros na carta após o seu.

ESTRATÉGICO



RETÂNGULO



NÃO SÃO RETÂNGULOS



Exemplo: Se você jogar esta carta, pode optar por ignorar um dos carros. Apenas desconsidere o carro que quiser e siga para o próximo.



TRAPACEIRO

Exemplo: Se você jogar esta carta, pode mover os carros da seguinte maneira: o laranja avança 1 casa, o amarelo avança 2, o vermelho avança 4 e o preto avança 6. Ou você pode movê-los na ordem normal - a decisão é sua.



IMPREVISÍVEL

Exemplo: Se você jogar esta carta, pode escolher usar o curinga para deslocar 2 casas o carro azul, laranja ou amarelo (além das escolhas normais que, neste caso, seriam o vermelho, preto ou verde). Se você jogar uma carta que tenha dois curingas, deverá escolher duas cores diferentes.



MANEIRAS ALTERNATIVAS DE JOGAR

Jogo para Iniciantes

Para jogar uma partida mais simples com jogadores mais novos, faça as seguintes mudanças:

- Não faça leilão dos carros. Em vez disso, distribua aleatoriamente as cartas de Velocidade-8 (e suas respectivas placas de piloto) para cada jogador, assim, todos terão o mesmo número de carros. As cartas que sobraem ficam de fora da partida e os carros correspondentes não pertencerão a nenhum jogador.
- Não use as cartas de poder.
- Não distribua todas as cartas no início da partida. Cada jogador ganha três cartas. O restante delas é colocado em uma pilha de compra. Após uma pessoa jogar uma carta, ela compra uma nova carta da pilha de compra.
- Não jogue utilizando as regras de aposta.
- Vence o jogador cujo carro terminar a corrida em primeiro lugar.

Partidas com Dois Jogadores

Para jogar uma partida com dois jogadores, faça as seguintes mudanças:

- Os jogadores não ficam com as cartas de Velocidade-8 em mãos, em vez disso, elas ficam viradas para cima, na frente de cada um.
- Após o leilão, os jogadores embaralham separadamente suas cartas de velocidade e fazem cada um uma pilha de compra, de onde comprarão 7 cartas cada.
- Na sua vez de jogar, cada jogador deve jogar uma carta que tiver na mão ou usar uma das cartas de Velocidade-8 (viradas para cima) ainda não utilizadas.
- Se um dos jogadores jogar uma carta que tiver na mão, ele deve comprar uma carta substituta da sua pilha de compra.
- O poder Sagaz não é particularmente divertido em uma partida com dois jogadores, uma vez que um jogador nunca poderá mover os carros do outro jogador. É possível deixar essa carta de poder de fora da partida, para isso, o jogador que ganhá-la deve simplesmente escolher outra.

Corridas de Longa Distância

Se você tiver resistência, jogue a corrida de Longa Distância! Nessa versão, ignore a linha de chegada e continue a jogar até que todas as cartas de velocidade tenham sido jogadas. Vence quem tiver o carro que terminar mais à frente. Se dois ou mais carros estiverem empatados, vence quem estiver na pista mais interna.

Jogue um Campeonato Mundial

Não consegue parar de jogar Downforce? Jogue duas partidas em sequência - uma em cada pista - e some os dois resultados.

EXEMPLO DE COMO CALCULAR GANHOS

► Ordem de chegada dos carros:



Você controla os carros amarelo e verde.

Eles terminaram a corrida em segundo e quinto lugar, respectivamente. Você ganha \$11 mi.

Você ganha \$6 mi por sua primeira aposta, \$4 mi pela segunda e \$3 mi pela terceira, totalizando \$13 mi.

Seus carros custaram \$5 mi e \$4 mi, totalizando \$9 mi.

No total, você ganha:

$\$11 \text{ mi} + \$13 \text{ mi} - \$9 \text{ mi} = \15 mi .

DOWNFORCE

NOME DO PILOTO:

CARRO	VALOR PAGO NO LEILÃO	APOSTA 1	APOSTA 2	APOSTA 3
PRETO	MI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
AZUL	MI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
VERDE	4 MI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
AMARELO	5 MI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
LARANJA	MI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
VERMELHO	MI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PAGAMENTO DAS APOSTAS	1°	2°	3°
	\$9 MI	\$6 MI	\$3 MI
	6 MI	4 MI	2 MI
	3 MI	2 MI	1 MI

PAGAMENTO DAS CORRIDAS					
1°	2°	3°	4°	5°	6°
\$12 MI	9 MI	6 MI	4 MI	2 MI	0 MI

PONTUAÇÃO FINAL	11	+	13	-	9	=	15
	GANHO TOTAL NA CORRIDA		GANHO TOTAL NAS APOSTAS		GASTO TOTAL DO LEILÃO		GANHO TOTAL

REGRAS DE LEILÃO INCOMUNS

Se uma combinação de carro/poder não tiver nenhum lance, deixe as respectivas cartas de lado. Ao final do leilão, os jogadores que porventura não tiverem carros, darão lances, um de cada vez, pelas cartas que foram deixadas de lado. Se os carros continuarem sem receber lances, permanecem sem donos e correm dessa forma. Os jogadores ainda podem apostar neles.

Se um jogador não tiver cartas que tenham a cor do carro que está sendo leiloadado, ele pode usar uma carta curinga para dar um lance. Se não tiver nenhuma carta curinga, pode usar qualquer carta para dar um lance usando o menor valor da carta.

CRÉDITOS IELLO

Renovado a partir de: Top Race, desenvolvido por Wolfgang Kramer e publicado por ASS Altenburger Spielkarten.

Equipe de Renovação:

Renovação do Jogo: Rob Daviau e Justin D. Jacobson

Design Gráfico: Jason Taylor

Ilustração da Caixa: Tavis Coburn

Ilustração do Tabuleiro: Altenburger Spielkarten.

Design de Plástico: Hakan Diniz

Gerente de Projeto/Artista de Produção: Lindsay Daviau

©2017 Restoration Games, LLC. Marcas comerciais da Restoration Games, LLC: Restoration Games, o logotipo da Restoration Games, Downforce, o logotipo de Downforce, a frase Every Game Deserves Another Turn, e demais imagens comerciais. Restoration Games, LLC está localizada em 12717 W SUNRISE BLVD, #244, Sunrise, FL 33323.

© 2018 IELLO

www.iello.com

CRÉDITOS GALÁPAGOS JOGOS

Tradutor: Juliana Gallo

Revisão: Priscilla Freitas

Diagramação BR: Felipe Godinho Page e Danilo Sardinha

Galápagos Jogos: Equipe formada por pessoas muito legais que acreditam que jogos de tabuleiro são uma forma de entretenimento fantástica!

www.GalapagosJogos.com.br

HISTÓRIA DO JOGO

1996 foi um ótimo ano para Wolfgang Kramer, o lendário designer de jogos. Ele não teve apenas um, mas dois dos seus jogos indicados para o pináculo de um dos principais prêmios de jogos de tabuleiro, o Spiel des Jahres. Um deles foi o jogo El Grande, que venceu o prêmio. O outro se chamava Top Race.

Em 1974, o jogo Top Race começou sua trajetória como Tempo, um jogo de corrida sem temática com uma pista reta. Ele foi o primeiro jogo que Kramer lançou. Em 1980, ele o trouxe de volta como Niki Lauda's Formel 1, mas dessa vez como um jogo licenciado e apresentando uma corrida temática, o que chamaria muita atenção. Durante a década seguinte, o jogo foi lançado sob vários nomes e licenças diferentes, incluindo Daytona 500, lançado em 1990 por Milton Bradley. Era com essa versão que Rob se divertia jogando com os filhos.

E, de repente, o jogo sumiu. Por mais de 20 anos ele esteve indisponível. Então, decidimos trazê-lo de volta.

Seria difícil encontrar outro jogo com tantas versões diferentes, e todas muito bem avaliadas. Para esta renovação, sabíamos que não seria preciso modificar muito o jogo em si, fizemos apenas alguns ajustes para deixá-lo ainda melhor. Todo nosso trabalho foi realizado principalmente para dar a este jogo a atualização que ele tanto merecia.

