

# Guia de Início Rápido!

## PREPARAÇÃO RÁPIDA (CORRIDA BÁSICA)

**1** Coloque o **Dick Vigarista** na posição 00, localizada na parte de trás do Tabuleiro de Largada.

**3** O primeiro jogador coloca seu Piloto ao lado do Tabuleiro de Largada, no último espaço do tabuleiro (logo à frente do Dick Vigarista). Seguindo em sentido horário, os outros jogadores colocam seus Pilotos ao lado do Tabuleiro de Largada, posicionando 1 Piloto por Terreno. Se necessário, preencha o Grid de Largada (até 6 Pilotos) com Pilotos Neutros, colocando-os na frente dos Pilotos controlados por jogadores.

**2** Cada jogador escolhe 1 dos Pilotos e pega seu **Painel de Piloto** e as **Cartas de Ação Especial** correspondentes.

**4** Adicione 1 Terreno Especial e embaralhe as **Peças de Terreno** de acordo com os seus versos:

- 8 Peças de verso azul
- A Peça do Posto de Gasolina
- 9 Peças de verso laranja
- A Peça da Linha de Chegada

**5** Embaralhe as Cartas de Movimento e de Armadilha separadamente e crie 2 baralhos virados para baixo ao lado da pista.

## 2 ESPAÇOS POR PEÇA!

Cada Peça de Terreno pode comportar até 2 Pilotos (2 espaços por peça), 1 em cada lado da peça. Se um Piloto entrar em um Terreno onde os 2 espaços estiverem ocupados, ele deverá avançar para a próxima peça que tiver um espaço disponível. O Dick Vigarista sempre se move por cima das Peças de Terreno, portanto ele não ocupa espaços de Terreno.

## VENCER O JOGO

O primeiro Piloto (seja ele Neutro ou controlado por um jogador) que cruzar a Linha de Chegada **vence o jogo!**



## COMO JOGAR?

### Turno do Piloto (em sentido horário)

1. Qualquer Carta de Movimento deve ser jogada para avançar 1 espaço.
2. Uma 2ª Carta de Movimento correspondente ao Terreno atual pode ser jogada para avançar 1 espaço.
3. Uma 3ª Carta de Movimento correspondente ao Terreno atual pode ser jogada para avançar 1 espaço.
4. Cartas de Movimento adicionais (obtidas com Poderes Especiais) correspondentes aos Terrenos atuais podem ser jogadas para avançar mais espaços.

*\*Os jogadores podem ativar quaisquer Poderes Especiais a qualquer momento em seus turnos.*

5. Compre até 3 Cartas de Movimento para abastecer sua mão.
6. Ative o Dick Vigarista:

A **Máquina do Mal** avança para a próxima Peça de Terreno correspondente ao tipo de Terreno exibido no topo da Pilha de Descarte. Se o Dick Vigarista estiver na liderança após o movimento, coloque **uma Carta de Armadilha** na Peça de Terreno onde ele está atualmente e, em seguida, mova-o para o primeiro espaço disponível atrás do Piloto que estiver em último lugar.

Se o Dick Vigarista não puder se mover ou for forçar a Linha de Chegada, remova a Máquina do Mal do jogo.

### Depois que todos os Pilotos jogarem, é hora do Fim da Rodada: Ativação dos Pilotos Neutros

1. Começando pelo Piloto Neutro mais próximo da Linha de Chegada e seguindo na ordem das posições dos Pilotos, mova todos os Pilotos Neutros 1 espaço para frente.
2. Revele e descarte 1 Carta de Movimento e mova todos os Pilotos Neutros que estiverem no tipo de Terreno da carta revelada 1 espaço para frente (na ordem da posição em que estiverem).
3. Repita o Passo 2.
4. Repita o Passo 2 outra vez.

# REGRAS DE CAMPEONATO

Jogadores experientes da Corrida Maluca podem optar por participar de uma série de corridas realizadas pelo território afora, cada uma com regras diferentes ou adicionais, desafiando os Pilotos a ganharem o maior título da Corrida Maluca!

Os Pilotos escolhem 1 dos 4 Tours do Campeonato e ganham pontos de acordo com a ordem na qual eles cruzam a Linha de Chegada (veja a tabela à direita).

Os Pilotos devem manter um registro das suas pontuações ao longo do Tour. O Piloto com mais pontos acumulados ao fim da 4ª corrida vence o Campeonato e é declarado o Piloto mais Maluco do Mundo!



**1º** 10 pontos

**2º** 8 pontos

**3º** 6 pontos

**4º** 3 pontos

**5º** 2 pontos

**6º** 1 ponto



## Grande Prêmio Arkansas

Não há regras extras para esta corrida.

## O Grande Prêmio Idaho

Todos os Pilotos (inclusive os Pilotos Neutros) só podem sair de uma Peça de Floresta durante o primeiro movimento dos seus turnos.

## Um Gorila na Corrida

Sempre que o Dick Vigarista for colocar uma Carta de Armadilha, o jogador cujo Piloto estiver na última posição (ignorando os Pilotos Neutros) compra 2 Cartas de Armadilha e escolhe qual Armadilha será colocada, colocando a outra Carta de Armadilha no fundo do Baralho de Armadilhas. Em caso de empate em relação à última posição, o Piloto mais próximo do Primeiro Jogador em sentido horário escolhe um deles.

## A Toda Velocidade para Arkansas

Todos os Pilotos podem ter 4 Cartas de Movimento na mão durante esta corrida.



## O Grande Prêmio Wyoming

Considere todas as Peças de Deserto desta corrida como tendo as mesmas regras da Peça de Terreno Especial de Pântano.

## O Grande Prêmio Bem no Coração

Ao montar a pista, coloque todas as Peças de Terreno viradas para baixo (exceto as Peças Especiais de Estrada). Essas peças só são viradas para cima quando recebem um Piloto pela primeira vez. A Máquina do Mal considera todas as peças viradas para baixo como pertencendo a todos os tipos de Terreno.

## O Grande Prêmio Altos e Baixos

Ao montar a pista, coloque 4 Cartas de Armadilha aleatórias nas 4 primeiras Peças da Segunda Parte (verso laranja).

## Corrida Quente em Chillicothe

Toda vez que a Máquina do Mal se mover para a mesma Peça de Terreno que 1 ou mais Pilotos, esses Pilotos recuam 1 espaço. Se houver 2 Pilotos na mesma peça sendo forçados a recuar, o Piloto ativo escolhe qual deles se moverá primeiro.



## O Grande Prêmio Virginia

Ao montar a pista, coloque a Peça da Linha de Chegada de forma que ela se reconecte com o Tabuleiro de Largada; não coloque outras Peças Especiais de Estrada na corrida, exceto pelo Posto de Gasolina. Para vencer a corrida, o Piloto deverá ser o primeiro a completar 2 voltas na pista.

## O Grande Prêmio 'A Estrada Não Era Essa'

Ao montar a pista, coloque 1 Carta de Armadilha aleatória em cada Peça de Floresta, exceto naquela presente no Tabuleiro de Largada. Se a Máquina do Mal tiver que se mover para uma Peça de Floresta, ela não se moverá.

## Destino: Cidade Fantasma

Se um Piloto encerrar seu turno em uma Peça de Zona Rural, ele deverá descartar cartas até ficar com apenas 1, se possível. Pilotos Neutros não avançam ao comprar uma carta de Zona Rural enquanto estão em uma Peça de Zona Rural e só podem sair de uma peça dessas usando seu movimento gratuito no início dos seus turnos.

## O Grande Prêmio Missouri

Para sair de uma Peça de Pradaria, os Pilotos deverão jogar 2 cartas de Pradaria. Para sair de uma Peça de Pradaria com o seu primeiro movimento, os Pilotos deverão jogar 2 cartas de Pradaria ou 1 Pradaria + outra carta. Pilotos Neutros não avançam ao comprar uma carta de Pradaria enquanto estão em uma Peça de Pradaria e só podem sair de uma peça dessas usando seu movimento gratuito no início dos seus turnos.



## O Grande Prêmio Yellow Rock

Todos os Pilotos só podem ter 2 cartas na mão até chegarem à Peça do Posto de Gasolina.

## O Grande Prêmio Alabama

Ao montar a pista, deixe a Linha de Chegada de lado e embaralhe TODAS as Peças de Terreno, dando 3 peças para cada Piloto (5 peças no caso de partidas com 2 ou 3 jogadores). Os jogadores criam a pista colocando as Peças de Terreno em uma ordem de sentido anti-horário, a começar pelo último Piloto.

## O Grande Prêmio Mississippi

Ao montar a pista, deixe as Peças da Segunda Parte (verso laranja) viradas para baixo. Essas peças são chamadas de Peças de Rio e não podem ser atravessadas ou puladas usando Poderes Especiais. Quando um Piloto quiser sair de uma Peça de Rio, o Piloto à direita dele escolhe um tipo de Terreno. Assim, para se mover, o Piloto precisará jogar uma Carta de Movimento correspondente ao tipo de Terreno designado pelo outro jogador (a primeira carta continua sendo sempre um coringa). Os Pilotos Neutros passam pelas Peças de Rio como se estivessem passando por Peças de Pântano.

## O Grande Prêmio Baja Ha-Ha

Sempre que o Dick Vigarista colocar uma Carta de Armadilha, ele deverá colocar uma segunda Carta de Armadilha em uma Peça de Terreno à frente dele, somente se ainda não houver uma Armadilha ali ou se a peça não for um Terreno Especial ou o Posto de Gasolina.