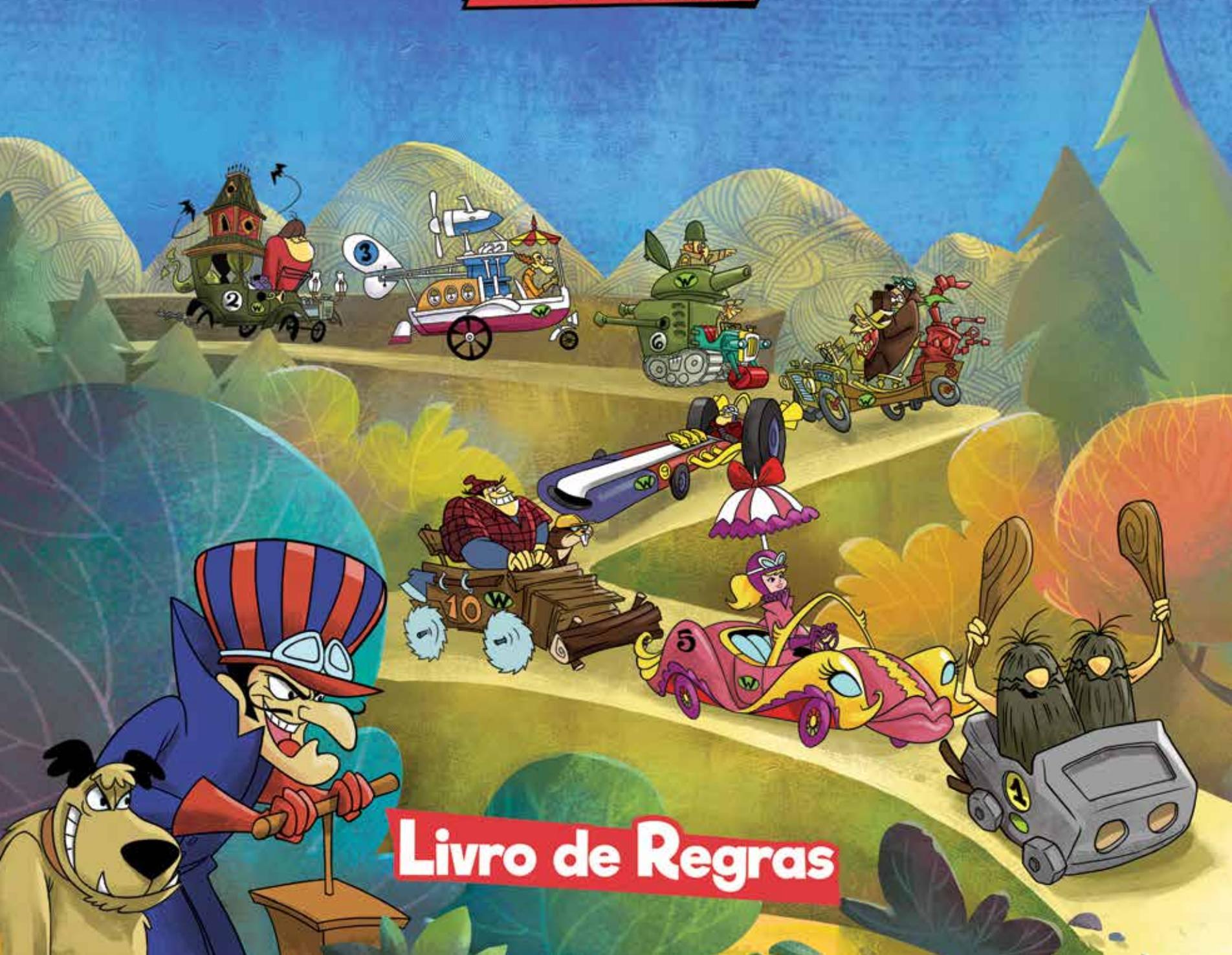


Corrida Maluca™

Board Game



Livro de Regras

ÍNDICE



Introdução ... 02
Visão Geral do Jogo ... 03
Componentes ... 03
Objetivo do Jogo ... 06
Preparação ... 06
Montando a Pista ... 08

Corrida! ... 09
| O Turno do Jogador ... 09
| Fim da Rodada ... 12
Armadilhas do Dick Vigarista... 13
Poderes Especiais dos Pilotos ... 14
Terreno Especial ... 15

INTRODUÇÃO

*Boas-Vindas,
Amantes de Corrida!*

O dia está lindo aqui na pista! Hoje, veremos nossos valentes pilotos pegando a estrada nos carros de corrida que eles mesmos criaram, cantando pneu nos desertos, florestas, pradarias e muito mais! Eles vão acelerar seus motores para tomar a liderança, levar seus veículos ao limite e arriscar tudo pela bandeira quadriculada!

Mas eles terão que ficar alertas! O Dick Vigarista também vai estar circulando por aí. Toda vez que ele e seu cão risonho, Muttley, comparecem a uma corrida, as preocupações dos Pilotos deixam de ser apenas com buracos na estrada e combustível na reserva! Sempre que a Máquina do Mal aparece, os Pilotos se veem obrigados a lidar com todo tipo de truque sujo e Armadilhas que a dupla maliciosa usa para trapacear e conseguir o 1º Lugar.

Estou vendo os Pilotos parando em suas marcas e aquecendo seus carros para dar a largada! Vamos até a lateral da pista para dar uma olhada. A vitória pode ser de qualquer um e ninguém sabe quem será o primeiro a cruzar a Linha de Chegada! É um ótimo dia para uma **Corrida Maluca!**



VISÃO GERAL DO JOGO

Corrida Maluca é um jogo acelerado para até seis jogadores. Seja o primeiro a levar a sua icônica equipe de corrida até a linha de chegada, seja por bem ou por mal! No entanto, você terá que lidar com mudanças nas condições da pista, com as habilidades especiais dos seus colegas Pilotos e com as perigosas Armadilhas deixadas pelo Dick Vigarista.

O perverso vilão e seu malicioso parceiro de trapaçás, Muttley, nunca ficam muito para trás. Os jogadores usarão suas Cartas de Movimento, habilidades especiais de Piloto e Terrenos de estrada criados aleatoriamente para tentar ficar na frente dos competidores, evitar as Armadilhas e vencer a corrida!

COMPONENTES



1 Miniatura de Carrinho Pra Frente
Penélope Charmosa



1 Miniatura de Carro de Pedra
Os Irmãos Rocha



1 Miniatura de Cupê Mal-Assombrado
Dupla Sinistra



1 Miniatura de Carro-Tronco
Rufus Lenhador e Dentes de Serra



1 Miniatura de Carro Tanque
Sargento Bombarda e Soldado Meekly



1 Miniatura de Carroça à Vapor
Tio Tomás e Urso Chorão



1 Miniatura de Carro-Cheio-de-Truques
Professor Aéreo



1 Miniatura de Carro à Prova de Balas
A Quadrilha da Morte



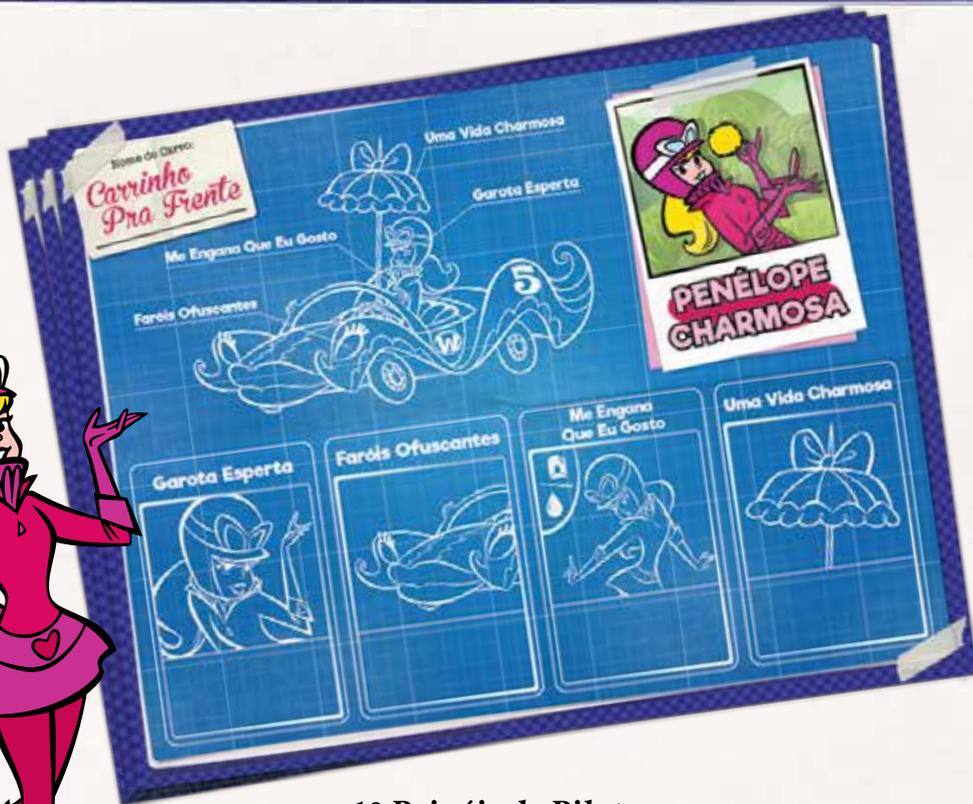
1 Miniatura de Máquina Voadora
Barão Vermelho



1 Miniatura de Carrão Aerodinâmico
Peter Perfeito



1 Miniatura de Máquina do Mal
Dick Vigarista e Muttley



10 Painéis de Piloto:

1 para cada Piloto



40 Cartas de Poder Especial:

4 cartas únicas para cada Piloto



1 Carta de Ativação de Pilotos Neutros



64 Cartas de Movimento:

16 cartas para cada um dos 4 tipos de terreno simples encontrados nas Peças de Terreno (Deserto, Floresta, Pradaria e Zona Rural)



16 Cartas de Armadilha:

2 de Ponte Quebrada, 2 de Óleo, 2 de Túnel, 2 de Rocha, 2 de Tronco, 2 de Sabotagem, 2 de Muttley (Plano Fracassado), 1 de Troca-Troca e 1 de Poça de Lama



1 Tabuleiro de Largada

16 Peças de Terreno

Há 4 tipos de Peças de Terreno que têm influência direta na forma em que os carros se movimentam (veja a seção Corrida! na página 9). Elas são divididas em 2 grupos: Peças da Primeira Parte (verso azul) e Peças da Segunda Parte (verso laranja).



Deserto



Floresta



Pradaria



Zona Rural

4 Peças de Terreno Especial

Peças Especiais não pertencem a um tipo de Terreno específico. No entanto, cada uma tem uma característica única especial que é ativada quando os carros interagem com as peças. Todas as Peças Especiais têm verso laranja, pois são adicionadas junto com as Peças da Segunda Parte.



Pântano



Encruzilhada



Passagem de Nível



Laboratório

2 Peças de Ponto de Controle

Peças de Ponto de Controle sempre fazem parte do jogo e assumem posições fixas na pista (veja nas páginas 8 e 9).



Posto de Gasolina



Linha de Chegada

1 Panfleto de Campeonato

Inclui as regras para cada Corrida do Campeonato e um Guia de Início Rápido.



OBJETIVO DO JOGO

O jogador cujo Piloto chegar à Peça da Linha de Chegada primeiro vence o jogo!

Será preciso muita habilidade, estratégia e um toque de sorte para cruzar a Linha de Chegada antes dos outros Pilotos!

PREPARAÇÃO

EM SUAS MARCAS...

Escolhendo Seus Pilotos

Cada jogador escolhe 1 dos Pilotos para ser o seu carro na Corrida Maluca, pegando a Miniatura de Piloto, o Painel de Piloto e as 4 Cartas de Poder Especial correspondentes. No início de cada corrida, os jogadores devem colocar suas Cartas de Poder Especial viradas para cima em cada espaço correspondente dos seus Painéis de Piloto.

Dick Vigarista e Muttley!

Os jogadores não podem escolher o Dick Vigarista para ser o seu Piloto. Os movimentos desse vilão artilheiro são baseados nas ações dos jogadores. Portanto, ele é controlado pelo próprio jogo!

Pilotos Neutros

Se estiver jogando Corrida Maluca com menos de 6 jogadores, haverá Pilotos Neutros, não controlados por jogadores, que também participarão da corrida.

Após todos os jogadores terem escolhido seus Pilotos, adicione (aleatoriamente) os Pilotos restantes até **totalizar 6 Pilotos** em jogo (7 se considerarmos o Dick Vigarista e sua Máquina do Mal). Esses Pilotos Neutros não usarão seus Painéis de Piloto ou suas Cartas de Poder Especial. Esses componentes podem ser devolvidos para a caixa do jogo juntamente com os 4 Pilotos não escolhidos, seus Painéis de Piloto e suas Cartas de Poder Especial. Assim como o Dick Vigarista, os movimentos dos Pilotos Neutros também são baseados nas ações dos jogadores. No entanto, eles ainda podem vencer a corrida, então é melhor ficar de olho neles também!

Exemplo: 3 jogadores que jogarão Corrida Maluca escolhem: o *Professor Aéreo*, *A Quadrilha da Morte* e *Rufus Lenhador e Dentes de Serra*, pegando suas Miniaturas e recursos correspondentes.



Feito isso, eles adicionam o *Barão Vermelho*, *Os Irmãos Rocha* e *Penélope Chamosa* como *Pilotos Neutros* para a corrida e, em seguida, colocam as outras Miniaturas e recursos não utilizados de volta na caixa.



Baralhos Comuns:

As Cartas de Movimento

Pegue todas as 64 Cartas de Movimento e as embaralhe em conjunto para criar um **Baralho de Movimento** virado para baixo. Cada jogador recebe 3 cartas para compor sua mão inicial. O Baralho de Movimento será usado para todos os jogadores, então certifique-se de deixá-lo ao alcance de todos.

Cada Carta de Movimento exibe 1 dos 4 tipos básicos de Terreno: *Deserto*, *Floresta*, *Pradaria* ou *Zona Rural*. Os jogadores devem usar essas cartas para se mover e sair de cada tipo de Terreno (veja mais na página 9).



As Cartas de Armadilha

Pegue todas as 16 Cartas de Armadilha do Dick Vigarista e as embaralhe para criar um **Baralho de Armadilha** virado para baixo. Cada Carta de Armadilha representa um truque sujo e malicioso que o Dick Vigarista deixará na pista (veja mais na página 13).



MONTANDO A PISTA

● ● PREPARAR... ● ●

Agora que os jogadores determinaram quais Pilotos participarão da corrida e prepararam os Baralhos de Movimento e de Armadilha, está na hora de montar a Pista de Corrida usando Peças de Terreno!

1) Os Pilotos Assumem Suas Posições no Tabuleiro de Largada

Coloque o Tabuleiro de Largada sobre a mesa. Coloque a Máquina do Mal do Dick Vigarista no espaço 00 localizado na parte de trás do Tabuleiro. O último jogador que tiver dirigido um veículo (de qualquer tipo) será o Primeiro Jogador.

O Primeiro Jogador recebe a Carta de Ativação de Pilotos Neutros e a coloca virada para cima em frente ao seu Painel de Piloto.

Ele pega sua Miniatura de Piloto e a coloca ao lado do espaço do Tabuleiro de Largada que fica logo à frente do Dick Vigarista (veja o exemplo). Então, seguindo em sentido horário a partir do Primeiro Jogador, todos os outros jogadores colocam seus Pilotos ao lado do Tabuleiro de Largada, começando pela parte de trás e seguindo para frente. Apenas 1 Piloto é colocado ao lado de cada espaço. Se houver Pilotos Neutros, coloque-os nos espaços restantes do Tabuleiro de Largada, na frente dos outros jogadores.

Quando o jogo começa, todos os Terrenos do Tabuleiro de Largada devem ser considerados Peças de Terreno de acordo com as regras.

Exemplo: após colocar *A Máquina do Mal* no seu espaço designado, o Primeiro Jogador coloca sua Miniatura de Piloto (*Professor Aéreo*) ao lado do espaço pontilhado à frente do *Dick Vigarista*. O próximo jogador coloca o carro de *Rufus* no próximo espaço pontilhado disponível e o último jogador faz o mesmo com o seu carro em seguida (*A Quadrilha da Morte*). Os Pilotos Neutros restantes são colocados aleatoriamente nos espaços pontilhados que sobraram, deixando o Tabuleiro de Largada cheio de Pilotos prontos para largar!



2) Monte a Primeira Parte da Pista

Pegue todas as Peças da Primeira Parte (verso azul) e embaralhe-as juntas, viradas para baixo. Então, coloque todas as 8 viradas para cima em uma fileira, começando na parte da frente do Tabuleiro de Largada. Logo após a última Peça da Primeira Parte, coloque a Peça do Posto de Gasolina.



3) Monte a Segunda Parte da Pista

Pegue as Peças Especiais de Pântano, Encruzilhada, Passagem de Nível e Laboratório e escolha 1 aleatoriamente. Adicione a Peça Especial escolhida a todas as outras 8 Peças da Segunda Parte, embaralhando-as juntas e viradas para baixo. Após embaralhar, coloque essas 9 peças viradas para cima em uma fileira, começando a partir da peça do Posto de Gasolina. Elas formarão a última etapa da Pista de Corrida.

Logo após a última Peça da Segunda Parte, coloque a Peça da Linha de Chegada.

Vocês estão prontos para a corrida!

Exemplo: o Primeiro Jogador mistura as Peças Especiais e compra 1 de forma aleatória: a peça **Encruzilhada** será a Peça Especial desta corrida.



CORRIDA!

LARGADA!

Começando pelo Primeiro Jogador e seguindo ao redor da mesa em sentido horário, cada jogador joga seu turno até um carro cruzar a Linha de Chegada. O primeiro Piloto a alcançar a peça de Linha de Chegada **vence a corrida**.

Após jogar sua 1ª Carta de Movimento e mover seu Piloto, o jogador pode optar por jogar uma 2ª Carta de Movimento se ela corresponder ao tipo da Peça de Terreno onde o Piloto se encontra atualmente. Isso permite que o Piloto avance 1 espaço.

O TURNO DO JOGADOR

Passos 1, 2 e 3 - Movendo seu Piloto

Em seu turno, cada jogador DEVE jogar pelo menos 1 Carta de Movimento da sua mão. A primeira carta move seu Piloto 1 espaço para frente, independentemente do tipo de Terreno mostrado na carta ou do tipo de Terreno no qual o Piloto se encontra atualmente.

**Lembre-se de que regras especiais ou Terrenos Especiais podem cancelar esse primeiro movimento.*

Se o jogador tiver jogado uma 2ª Carta de Movimento, ele pode jogar uma 3ª carta que também deverá corresponder ao tipo da Peça de Terreno onde seu Piloto está nesse momento. Isso permite que seu Piloto avance mais 1 espaço.

Se o jogador ainda tiver outras Cartas de Movimento (geralmente obtidas de Poderes Especiais), ele poderá continuar a jogá-las para mover seu Piloto se elas corresponderem ao tipo da peça de Terreno onde o Piloto estiver naquele momento.

Espaços nas Peças

Em *Corrida Maluca*, um **espaço** é uma posição disponível em uma peça onde um Piloto pode ser colocado. Cada peça (exceto o Pântano) tem dois espaços, um em cada lado da peça. Isso significa que só pode haver 2 Pilotos em uma peça ao mesmo tempo. Enquanto estão ali, considera-se que eles estão na mesma posição.

Ao se mover (em qualquer direção), um Piloto deve ser colocado no próximo espaço disponível, movendo-o para o outro lado da peça se necessário. As peças que já tiverem 2 Pilotos são puladas e o Piloto continua na mesma direção até chegar a uma peça com um espaço disponível.



Exemplo: o *Professor Aéreo* começa seu turno em uma Peça de Terreno de Floresta. Para a sua primeira Carta de Movimento, ele joga um Deserto e, já que a primeira carta não precisa ser correspondente ao tipo de Terreno, ele se move para o espaço disponível na próxima Peça de Terreno, que é uma Pradaria. A segunda carta que ele joga é uma Pradaria. Isso faria com que o *Professor* se movesse para a Peça de Terreno de Zona Rural, mas já há 2 Pilotos nessa peça. Por isso, o *Professor* se move para o próximo espaço disponível, que é uma Pradaria. Embora ele pudesse jogar uma 3ª carta, ele não tem outra Pradaria em sua mão. Dessa forma, ele encerra seu movimento nesse turno.



**Lembre-se de que o Dick Vigarista ignora as regras da estrada e nunca ocupa um espaço, sendo sempre ignorado durante os movimentos dos outros Pilotos.*

Passo 4 - Reabasteça a Sua Mão

Quando um jogador termina de se mover e (possivelmente) resolver quaisquer Poderes Especiais ou Armadilhas, seu turno acaba. Ele compra a quantidade necessária de Cartas de Movimento para reabastecer sua mão e ficar com 3 cartas - note, no entanto, que não há limite para o número de cartas que um jogador pode ter na mão. Se o Baralho de Movimento estiver vazio, reembalarhe a Pilha de Descarte para criar um novo Baralho de Movimento.

Passo 5 - Movendo o Dick Vigarista

Toda vez que um jogador finaliza o seu turno, a **Máquina do Mal** tem a chance de pisar fundo e fazer um estrago nos carros dos outros Pilotos!

O Dick Vigarista não segue as leis de trânsito ou outras regras da corrida, então nunca se considera que ele esteja ocupando um espaço de qualquer peça na qual ele estiver presente. A Miniatura da Máquina do Mal sempre fica em cima das peças. Para mover o Dick Vigarista, verifique a última carta descartada (no topo da Pilha de Descarte) e mova a Miniatura dele para a próxima Peça de Terreno correspondente. Se a Pilha de Descarte estiver vazia nesse momento, vire a carta do topo do Baralho de Movimento para criar uma Pilha e mova o Dick Vigarista conforme indicado.

Assim como os Pilotos, o Dick Vigarista usa as Peças Especiais como se elas pertencessem a todos os tipos de Terreno (coringa), o que significa que ele sempre para nelas, independentemente das condições. **A única exceção é a**

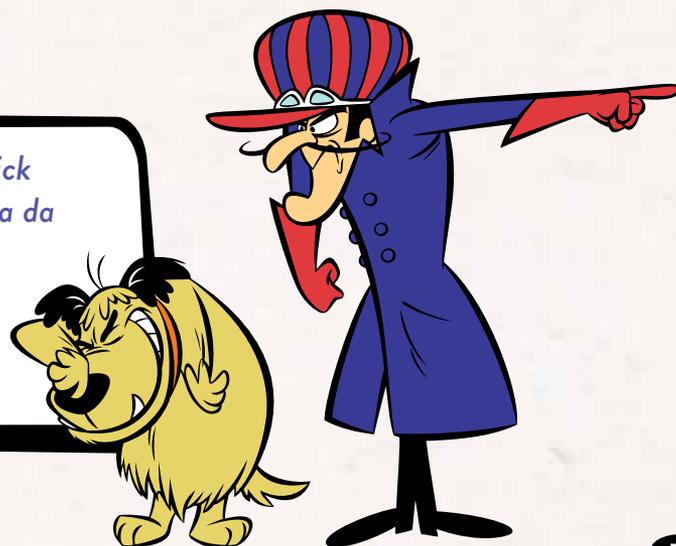
Peça do Posto de Gasolina. De acordo com o Vigarista, parar para abastecer é coisa de perdedor, então ele nunca o faz e simplesmente ignora o Posto de Gasolina.

Se houver um momento em que o Dick Vigarista não tiver uma peça válida para onde se mover, sua postura em relação a abastecer durante uma corrida volta para assombrá-lo e a Máquina do Mal fica sem combustível! Então, ele é retirado da corrida. Coloque o carro dele e o restante do Baralho de Armadilhas de volta na caixa. Seria legal se alguém também desse uma risadinha sinistra igual o Muttley faz diante dos problemas do seu dono!

AVISO! Se o Dick Vigarista estiver na liderança, ele deixará Armadilhas! Veja na página 13.



Exemplo: a *Quadrilha da Morte* encerrou seu turno, então é hora do *Dick Vigarista* se mover. A última Carta de Movimento jogada pela *Quadrilha da Morte* foi uma Pradaria, então ela se encontra no topo da Pilha de Descarte. Sendo assim, o *Dick Vigarista* se move para a primeira Peça de Terreno de Pradaria à frente da sua *Máquina do Mal*, onde não há Cartas de Armadilha, e ignora tudo o que há no meio do caminho.



FIM DA RODADA

Movimentos dos Pilotos Neutros

Depois de todos os jogadores jogarem seus turnos e antes de o Primeiro Jogador iniciar o seu próximo turno, todos os Pilotos Neutros se movem. *Pule este passo na primeira rodada do jogo.*

Começando pelo que estiver no espaço mais próximo da Linha de Chegada, todos os Pilotos Neutros avançam 1 espaço (respeitando a regra do próximo espaço disponível). Em caso de empate, o Primeiro Jogador pode escolher qual Piloto Neutro será movido primeiro.

Ativação dos Pilotos Neutros

Antes de iniciar a próxima rodada, ative todos os Pilotos Neutros.



Quando todos os Pilotos Neutros tiverem realizado seu primeiro movimento, revele a carta do topo do Baralho de Movimento e coloque-a na Pilha de Descarte. Qualquer Piloto Neutro que estiver atualmente em uma peça correspondente ao tipo de Terreno revelado avança 1 espaço. Então, repita esse processo (revele a carta do topo, mova os Pilotos Neutros correspondentes, etc.) uma segunda e terceira vez.

Pilotos Neutros que encontram Cartas de Armadilha as acionam automaticamente, aplicando seus efeitos sempre que possível (veja a página 13).

Exemplo: o *Barão Vermelho*, os *Irmãos Rocha* e a *Penélope Charmosa* são os Pilotos Neutros nesta corrida.

1. Todos eles avançam 1 espaço, começando pelo que está mais na frente e seguindo até o que está mais atrás.
2. O Primeiro Jogador revela a carta do topo do Baralho de Movimento. É uma Floresta. O *Barão Vermelho* está em uma peça de Floresta, então ele se move outra vez. A *Penélope Charmosa*, por sua vez, está no Posto de Gasolina (que é uma peça coringa), então ela se move para o próximo espaço disponível.
3. Uma 2ª carta é revelada e ela também é de Floresta, então ninguém se move.
4. A 3ª carta é revelada e, desta vez, trata-se de um Deserto, mas isso também não gera movimentos. Agora, o Primeiro Jogador pode iniciar uma nova rodada.

Regras para Pilotos Neutros em Partidas com 2 Jogadores:

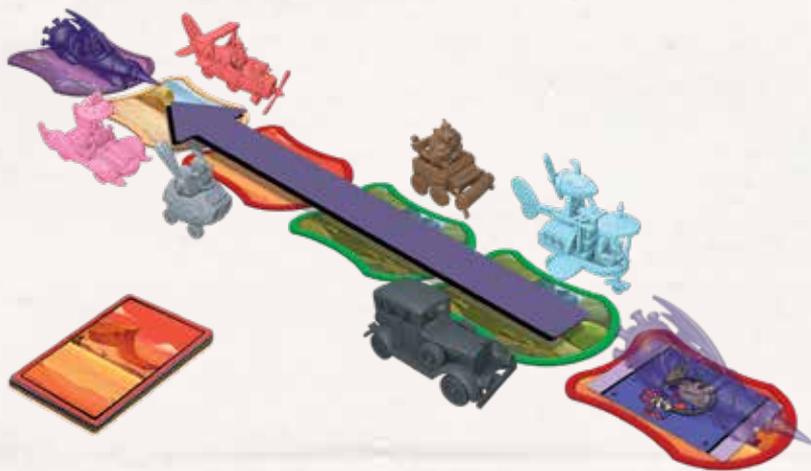
Após revelar a terceira carta para os Pilotos Neutros e movê-los, mova o carro do Dick Vigarista de acordo com as regras normais de movimento dele.

ARMADILHAS DO DICK VIGARISTA

Se, após se mover, o Dick Vigarista estiver sozinho na liderança – ou seja, se não houver Pilotos Neutros ou controlados por jogadores na mesma peça ou na frente da posição em que ele está –, ele para seu carro para montar Armadilhas e obstáculos e atrapalhar os pilotos que vêm atrás. Pegue a carta do topo do Baralho de Armadilhas e a coloque virada para baixo (não vale olhar!) na peça onde está o Dick Vigarista. Então, ele

recua para a última posição da corrida (a peça logo atrás do Piloto que está em último lugar).

O Dick Vigarista sabe os locais onde ele já criou confusão e, ao se mover, ele ignora as peças que contêm Cartas de Armadilha. Em vez disso, ele segue para a próxima peça correspondente ao tipo certo de Terreno.



Exemplo: Rufus encerrou seu turno e moveu o *Dick Vigarista* conforme as regras normais, colocando-o na peça de Deserto à frente de todos os outros os Pilotos! A Carta de Armadilha do topo do baralho é colocada virada para baixo na peça de Deserto na qual o *Dick Vigarista* se encontra. Então, a Miniatura da *Máquina do Mal* é movida de volta para a primeira Peça de Terreno atrás de todos os Pilotos, pronta para acelerar e ultrapassar todo mundo após o turno do próximo jogador.

Tipos de Carta de Armadilha do Dick Vigarista



Plano Fracassado

Todos os Pilotos podem restaurar 1 das suas Cartas de Poder Especial, se possível.



Óleo

Todos os outros Pilotos (exceto aquele que acionou a Armadilha) avançam 1 espaço.



Ponte Quebrada

O Piloto que acionar esta Armadilha poderá jogar apenas 1 Carta de Movimento em seu turno seguinte.



Rocha

O Piloto que acionar esta Armadilha recua para o primeiro espaço disponível atrás da sua posição.



Tronco

O Piloto que acionar esta Armadilha recua 2 espaços.



Sabotagem

O Piloto que acionar esta Armadilha escolhe 1 das suas Cartas de Poder Especial para ser esgotada, se possível.



Troca-Troca

O Piloto que acionar esta Armadilha troca de lugar com o Piloto mais próximo que estiver até 3 peças atrás dele.



Túnel Desenhado

Os 2 Pilotos que estiverem mais longe da Linha de Chegada avançam 2 espaços.



Poça de Lama

O Piloto que acionar esta Armadilha não reabastece sua mão com até 3 cartas no fim do seu turno.

 Se um Piloto Neutro acionar esta Armadilha, nada acontece.

PODERES ESPECIAIS DOS PILOTOS

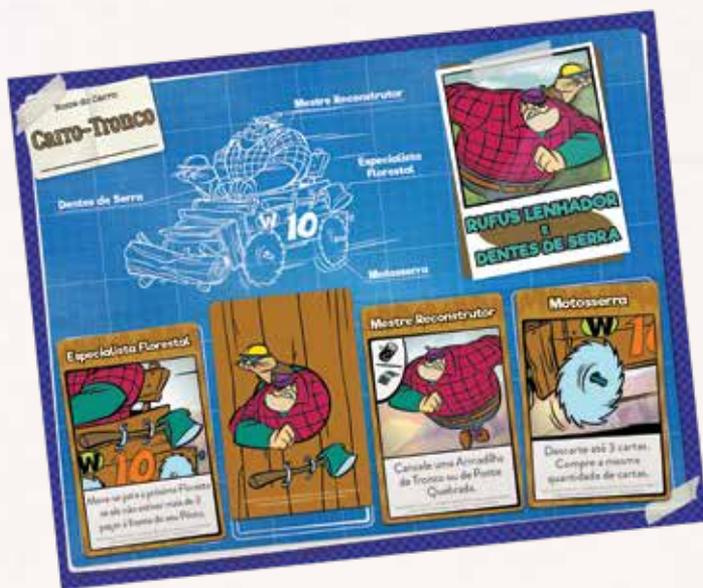
A qualquer momento durante o turno de um jogador, ele pode optar por usar um ou mais dos seus Poderes Especiais de Piloto. Esses poderes representam uma variedade de habilidades e truques úteis para os Pilotos usarem no percurso até a Linha de Chegada.

Ao usar um Poder Especial, o jogador vira a Carta de Poder Especial correspondente em seu Painel de Piloto e esgota a carta. Cartas esgotadas não podem ser utilizadas até serem restauradas. Poderes Especiais não são restaurados facilmente (veja Posto de Gasolina na página 16).

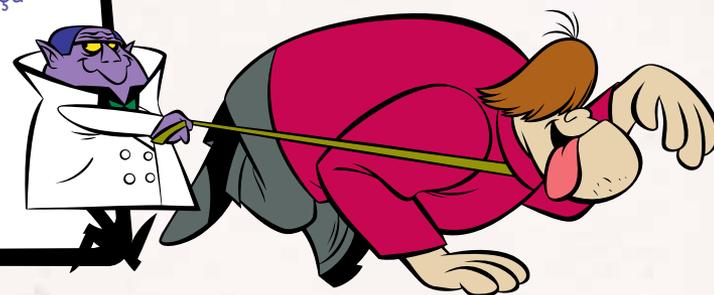
Se um Poder Especial exigir que os Pilotos se movam dois ou mais espaços, as peças que levam ao destino não devem ser puladas, mesmo se houver dois Pilotos nelas. A peça de destino é a única que deverá ser pulada se já houver dois Pilotos nela.

Observação Especial: Determinando um Tipo de Terreno de Modo Aleatório

Se um efeito do jogo ou um Poder Especial exigir que um jogador determine um tipo de Terreno aleatoriamente, ele deverá olhar a carta do topo do Baralho de Movimento. O tipo de Terreno que consta na carta será o tipo determinado aleatoriamente. Então, coloque a carta na Pilha de Descarte.



Exemplo: com 2 cartas de Floresta e 1 de Deserto em sua mão, *Rufus* decide esgotar sua Carta de Poder Especial **Dentes de Serra** para trocar uma Peça de Terreno de Floresta pela peça que está na frente daquela onde ele se encontra (uma Pradaria). Ele joga sua 1ª Carta de Movimento, que é um Deserto, movendo-se da Peça de Zona Rural para a Peça de Floresta. Então, ele joga sua 2ª Carta de Movimento, uma Floresta, para passar pela Floresta e seguir para a próxima peça! Se *Rufus* tivesse uma carta de Pradaria, ele poderia utilizá-la para realizar seu 3º Movimento desse turno.



Acionando Armadilhas

As Armadilhas do Dick Vigarista representam um perigo para todos os Pilotos. Quando qualquer Piloto (controlado por um jogador ou Neutro) se move para uma peça onde há uma Carta de Armadilha, essa carta é virada para cima e o carro em questão sofre as consequências imediatamente.

Se um jogador tiver uma Carta de Poder Especial restaurada para esse tipo de Armadilha específica, a Carta de Poder Especial é virada para baixo e a Carta de Armadilha é descartada sem causar efeitos.

Se o Piloto de um jogador não puder cancelar uma Armadilha, ele sofre todas as consequências e o turno do jogador acaba. O jogador ainda pode comprar Cartas de Movimento para reabastecer sua mão normalmente. As Cartas de Armadilha são sempre descartadas após serem resolvidas ou canceladas.

Se 2 Pilotos estiverem na mesma peça que foi afetada por um Poder Especial ou por uma Armadilha, o jogador ativo escolhe a ordem em que os efeitos serão resolvidos.



Exemplo: o *Professor Aéreo* acabou de se mover para a peça de Terreno de Deserto que contém uma Carta de Armadilha do *Dick Vigarista*. Ele vira a carta: um *Túnel Desenhado*! Normalmente, ele aplicaria o efeito da Carta de Armadilha, mas seu Poder Especial: *Broca Perfuradora* está pronto para ser usado! Então, ao invés de acionar a Armadilha, ele vira a Carta de Poder Especial para baixo e descarta o *Túnel Desenhado* antes de prosseguir em seu turno normalmente!

TERRENO ESPECIAL

Peças de Terreno Coringa

Peças de bordas brancas (inclusive o Posto de Gasolina) e os 2 primeiros espaços do Tabuleiro de Largada são considerados como pertencentes a TODOS os tipos de Terreno (correspondendo a qualquer Carta de Terreno) durante a determinação do movimento de um Piloto.



Pântano: esta peça *ignora* a regra de Espaços nas Peças (veja na página 10) e pode comportar qualquer quantidade de Pilotos. Para sair dessa peça (➡➡), um jogador deve descartar 2 Cartas de Movimento idênticas (🚗➡) ou qualquer combinação de 3 Cartas de Movimento (🚗➡). Pilotos Neutros sempre saem desse terreno com o seu primeiro movimento.

Passagem de Nível: quando um Piloto se move para esta peça, o Piloto (ou Pilotos) em último lugar avança 1 espaço (🚗➡ ^{ÚLTIMO} ➡). Se houver 2 Pilotos empatados no último lugar, o jogador cujo Piloto tiver parado na Passagem de Nível pode escolher qual deles se moverá primeiro.

**Lembre-se de que o Dick Vigarista nunca é considerado como estando em último lugar!*



Encruzilhada: quando o Piloto de um jogador encerra seu turno nesta peça, ele pode trocar a posição de quaisquer 2 peças da Pista de Corrida (🏎️🏎️), independentemente da localização delas. Os Pilotos que estiverem nessas peças não trocam de posição, mas quaisquer Cartas de Armadilha se movem junto com as peças, possivelmente fazendo com que um Piloto que estiver na nova localização da peça seja obrigado a acioná-la imediatamente. Se houver 2 Pilotos na peça, o jogador ativo escolhe qual deles a acionará (veja Acionando Armadilhas na página 15)! O efeito da Encruzilhada NÃO PODE afetar outras Peças Especiais.



Laboratório: quando o Piloto que está na liderança se move para esta peça, revele a carta do topo do Baralho de Movimento (🃏). Coloque 1 Carta de Armadilha (🃏) na próxima peça correspondente a esse tipo de Terreno (🏞️), se possível.



Posto de Gasolina: quando o Piloto que está em último lugar se move para esta peça, todos os jogadores restauram 1 das suas Cartas de Poder Especial (+ 🃏) viradas para baixo.



Consulte o Panfleto de Campeonato para jogar 4 temporadas com 4 pistas diferentes cada no

MODO CAMPEONATO!

CRÉDITOS

Design do Jogo - Fabio TOLA e Andrea CHIARVESIO

Edição - David PRETI

Arte - Hanna-Barbera Productions, Giovanna GUIMARÃES

Produção - Renato SASDELLI (Líder), Thiago ARANHA, Marcela FABRETI, Patricia GIL, Thiago GONCALVES, Guilherme GOULART,

Isadora LEITE, Aaron LURIE e Safuan TAY.

Design Gráfico - Gabriel BURGHI

Regras - Bryan STEELE

Revisão - Jason KOEPP e Colin YOUNG

Direção de Design do Jogo - Eric M. LANG

Modelagem - TopGames

Engenharia de Modelagem - Vincent FONTAINE

Testes do Jogo - Alexio Shneeberger, Pierluca Zizzi, Riccardo Minetti,

Chiara De Magistris, Lavinia Pinello, William Greco, Paolo Ruffo, Marco Legato, Gabriele Riva, Mike Pierce e um agradecimento especial à equipe de demo da CMON na Gencon 2018.

Galápagos Jogos

Tradução - Bárbara COELHO

Revisão - Evelyn TRIPPO, Kalinka LOPES e Kévila CORDAS

Diagramação BR - Danilo SARDINHA e Felipe GODINHO

www.GalapagosJogos.com.br