











REGRAS DO JOGO




OBJETIVO DO JOGO

A tartaruga aceitou o pedido de revanche da lebre, e a notícia correu pelo país. A grande corrida está prestes a começar e, finalmente, todos os participantes estão prontos para o grande show. Quem irá ganhar e se tornar o maior corredor da floresta? A lebre? A tartaruga? O cordeiro? O lobo? Ou a raposa? Façam suas apostas e não se esqueçam: O apressado come cru e quente!

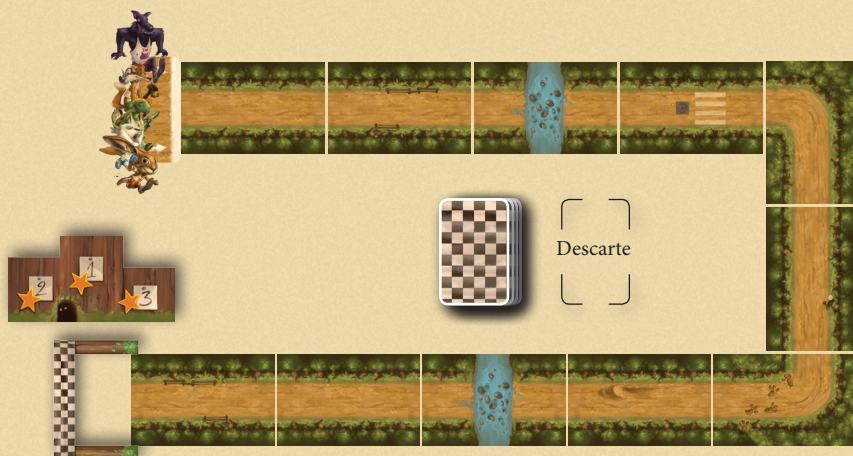
CONTEÚDO


- 11 **Pistas**  (incluindo 2 pistas com curso d'água).
- 5 adesivos para colocar nas 5 peças de madeira correspondentes: lebre (marrom), tartaruga (verde), lobo (preto), raposa (laranja) e cordeiro (azul).
- 91 cartas, sendo 81 cartas de **Corrida**  (18 lebres, 17 tartarugas, 16 lobos, 15 raposas, 15 cordeiros), 5 cartas de **Aposta Inicial**  e 5 cartas de **Ajuda** .
- 1 largada .
- 1 linha de chegada e 1 pódio para serem montados .
- 1 marcador de **Primeiro Jogador** .
- 5 marcadores de **Turbo** () usados para a variante (consulte o final do livro de regras).

PREPARAÇÃO



- **Primeira Aposta:** Embaralhe as 5 cartas de *Aposta Inicial*. Distribua 1 carta para cada jogador . Mantenha sua carta de *Aposta Inicial* virada para baixo na sua frente durante todo o jogo. Em um jogo com 2 jogadores, distribua 2 cartas de *Aposta Inicial* para cada jogador ao invés de apenas 1.
- **Construção da pista:** Coloque a largada na mesa, em seguida, embaralhe as *Pistas*. Começando pela largada, coloque as *Pistas* uma a uma, aleatoriamente, de forma que elas criem um caminho contínuo. Ao colocar uma pista, você pode escolher qual lado dela que você quer usar, e para qual lado será a curva.

As *Pistas* com curso d'água são iguais em ambos os lados. Depois de colocar a última *Pista*, coloque a linha de chegada e o pódio no final dela (veja a figura abaixo).



● **Segunda Aposta:** Embaralhe as cartas de *Corrida* , e distribua 7 cartas para cada jogador. Em seguida, cada jogador escolhe uma carta e a coloca virada para baixo, ao lado da carta de *Aposta Inicial*. Se você quiser, você pode escolher o mesmo animal da sua *Aposta Inicial*. A qualquer momento do jogo você pode olhar as cartas que estão na sua frente, mas não deixe os outros jogadores verem suas cartas.

Neste momento, cada jogador possui 6 cartas na mão e 2 cartas de *Aposta* viradas para baixo na sua frente (3 cartas de *Aposta* se estiver jogando apenas com 2 jogadores). O restante das cartas de *Corrida* formará o baralho; coloque-o em um local onde todos os jogadores possam alcançá-lo.

- Distribua 1 carta de Ajuda para cada jogador .
- Coloque os *Animais* na partida. O primeiro jogador que disser a hora certa começa o jogo e recebe o marcador de *Primeiro Jogador* .

...E QUE COMECE A CORRIDA!

Ao final deste livro de regras, há uma variante para crianças. No entanto, antes de usá-la, leia todas as regras, assim você terá uma ideia de como jogá-la.

O JOGO

Em turnos e em sentido horário, os jogadores jogam cartas de *Corrida* viradas para cima na sua frente. Quando houver um certo número de cartas na mesa, isso ativa a fase de corrida, e os animais andarão na pista.

Turno do Jogador

No seu turno, você deve jogar de 1 a 4 cartas da sua mão viradas para cima na sua frente. **Essas cartas devem ser do mesmo animal.**



Observação: Você pode colocar cartas de um animal que já esteja no pódio.

Assim que jogar suas cartas, ao final do seu turno, compre cartas do baralho até ter 6 cartas novamente na sua mão. Se o baralho acabar, embaralhe as cartas da área de descarte e forme um novo baralho.

Se, ao final de seu turno, **uma das duas condições** abaixo forem cumpridas:

- **Exatamente 8 cartas forem jogadas**, ou
- **Exatamente 4 cartas ao total do mesmo animal** forem jogadas

...começa a fase de corrida!

Observação: É proibido ultrapassar o total de 8 cartas, ou 4 cartas do mesmo animal. No seu turno, você não pode jogar a 9ª carta, ou a 5ª carta de tartaruga, por exemplo.

Se você não ativar a fase de corrida, a vez passa para o próximo jogador, em sentido horário.

Fase da Corrida

Nessa fase, os Animais avançarão (ou não), dependendo das cartas jogadas pelos jogadores em seus turnos. Eles irão se mover de acordo com o modo de correr de cada animal, e **sempre na seguinte ordem**:



1 → 4 : 2

Se de **1 a 4 cartas** da *Lebre* forem jogadas, a Lebre avança **2 Pistas**.

1 + 4 : 0

Exceto se **4 cartas de Lebre** forem jogadas quando a lebre já estiver em primeiro lugar **1**, ou mesmo se ela estiver empatada em primeiro. Nesse caso, **ela não avança, porque foi tirar um cochilo**. Ignore essa regra se ela ainda estiver na linha de partida.



0 → 3 : 1

Se de **0 a 3 cartas de Tartaruga** forem jogadas, a tartaruga avança **1 Pista**.

4 : 2

Se **4 cartas de Tartaruga** forem jogadas, a tartaruga avança **2 Pistas**.



1 → 2 : 1

Se de **1 a 2 cartas de Lobo** forem jogadas, o lobo avança **1 Pista**.

3 → 4 : X - 1

Se de **3 a 4 cartas de Lobo** forem jogadas, o lobo avança a **quantidade de Pistas** igual ao número de **cartas de Lobo** jogadas (X), **menos 1**.



Entre as cartas de *Lobo*, há 3 cartas com um símbolo de **Uivo**. Se pelo menos uma delas for jogada por qualquer jogador, então **apenas** o Lobo irá se mover durante a próxima fase de corrida: Os outros animais ficam com medo de seu uivo, e só pensam em encontrar um lugar para se esconder!

Observação: O uivo do lobo amedronta os outros animais, mesmo se ele já estiver no pódio.



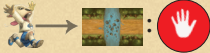
$$1 \Rightarrow 4 : X \rightarrow$$

A raposa avança o mesmo número de *Pistas* que o número de cartas de *Raposa* jogadas (X).



$$1 \Rightarrow 4 : X+1 \rightarrow$$

O cordeiro avança o mesmo número de *Pistas* que o número de cartas de *Cordeiro* jogadas (X) mais 1.



No entanto, o cordeiro não resiste a uma água fresca, e ele interrompe o seu movimento assim que chega a uma *Pista* com um curso d'água.

Exemplo da Fase de Corrida

4 cartas de *Lebre* jogadas = a fase de corrida foi ativada.



$$\text{Rabbit icon} + 1 + 4 : 0 \rightarrow$$

$$\text{Sheep icon} : 0 : 1 \rightarrow$$

$$\text{Fox icon} : 0$$

$$\text{Rabbit icon} : 1 : 1 \rightarrow$$

$$\text{Sheep icon} : 2 : 3 \rightarrow \text{mas } \text{Water tile icon} : \text{Hand icon} \text{ portanto } 1 \rightarrow$$

Ao terminar a movimentação de todos os animais, descarte as cartas jogadas. Então, passe o marcador de *Primeiro Jogador* para o próximo jogador em sentido horário (para a esquerda). Aquele jogador inicia um novo turno.

FIM DO JOGO

Assim que qualquer animal cruzar a linha de chegada, imediatamente, coloque-o **no maior lugar disponível no pódio**.

O jogo termina quando 3 animais chegarem ao pódio. Então, todos os jogadores revelam suas cartas de *Aposta*.

Dependendo de sua colocação no pódio, os animais dão pontos de vitória para os jogadores que apostaram neles, do seguinte modo:

1º lugar : 5 pontos

2º lugar : 3 pontos

3º lugar : 2 pontos

Cada jogador soma seus pontos. Quem tiver a maior pontuação vence. Em caso de empate, vence quem tiver o animal com a melhor posição no pódio. Se persistir o empate, joguem de novo!

Exemplo de Pontuação Final

1º lugar :



Patricia :



$= 3 + 5 = 8$ *pontos*

2º lugar :



Luan :



$= 5 + 0 = 5$ *pontos*

3º lugar :



Beto :



$= 2 + 2 = 4$ *pontos*

DICAS IMPORTANTES

● Existe a possibilidade de haver vários turnos antes que a Fase de Corrida seja ativada. Nesse caso, se você quiser, você pode jogar cartas de *Corrida* de um animal diferente.

Exemplo: No seu primeiro turno, Fred jogou uma carta de Lebre. Os outros jogadores jogaram seus turnos sem que a fase de corrida fosse ativada. No turno de Fred, ele decide jogar 2 cartas de Tartaruga. O próximo jogador joga mais 2 cartas de Tartaruga, o que ativa a fase de corrida. Fred não terá um 3º turno.

● A Lebre está em primeiro lugar mesmo se houver outros animais empatados com ela na mesma seção de *Pista*. Nessa situação, se 4 cartas de *Lebre* forem jogadas, a Lebre tira uma soneca ao invés de avançar durante a fase de corrida. Ignore esta regra se ela ainda estiver na linha de partida.

● Você pode jogar cartas de *Corrida* de um animal que já esteja no pódio. Com isso, você consegue reciclar sua mão.

● O efeito do uivo do lobo funciona mesmo se ele já estiver no pódio.

● Às vezes, pode parecer que você não tem o que fazer, e não consegue avançar os animais em que você apostou. Para evitar que isso aconteça, você deve, sempre que possível, continuar reciclando sua mão, tirando vantagem de cada oportunidade de não ajudar os outros animais, como ao jogar cartas quando o lobo tiver uivado, ou jogar cartas do cordeiro quando ele estiver bem na frente de um curso d'água. Jogar as cartas certas e com esperteza irá te ajudar a se livrar de cartas que poderiam ajudar os outros jogadores, assim você poderá trocá-las por outras mais interessantes.

MODO CAMPEONATO

Jogue 3 partidas seguidas e some as pontuações! Ao final da primeira e segunda partida, quem estiver com o marcador de Primeiro Jogador passa-o para a esquerda (em sentido horário), determinando quem será o primeiro jogador da próxima partida. Vence o jogador com a maior pontuação ao final do campeonato. Se persistir o empate, joguem novamente!

VARIANTE PARA LEBRES E TARTARUGAS APRENDIZES

Preparação

- Use apenas 13 cartas de *Corrida* para cada animal (deixe de fora as cartas de *Lobo* com o símbolo do *Uivo*). Embaralhe-as e forme o baralho de compra do jogo.
- Monte a pista conforme especificado nas regras normais.
- Coloque marcadores de **Turbo** de forma aleatória na 2ª, 4ª, 6ª, 8ª e 10ª *Pista*.
- Distribua 5 cartas de *Corrida* para cada jogador do baralho e uma carta de *Aposta Inicial* (2 cartas de *Aposta Inicial* em um jogo com 2 jogadores). Olhe suas cartas e, em seguida, coloque-as viradas para baixo na sua frente.
- Coloque os *Animais* na partida. O primeiro jogador que disser a hora certa começa o jogo. Dê a ele o marcador de *Primeiro Jogador*.

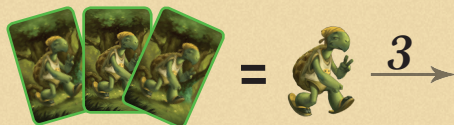
Como Jogar

O modo como o turno de jogo acontece e as condições para a ativação da fase de corrida são os mesmos que no modo de jogo normal. Assim que a fase de corrida é ativada (8 cartas de *Corrida*, ou 4 cartas de *Corrida* idênticas), avance os *Animais* na pista:

Começando pelo primeiro jogador, e depois em sentido horário, cada jogador move o animal que escolheu, entre as cartas de *Corrida* que foram jogadas neste turno. Faça isso até que todos os animais tenham se movimentado.

O *Animal* irá mover **o número de Pistas correspondente ao número de cartas daquele animal que foram jogadas. Todos os animais se movem do mesmo jeito, sem qualquer regra especial.**

Exemplo:



Sempre que um *Animal* terminar seu movimento em uma *Pista* com um marcador de **Turbo** (⚡) com a mesma figura dele, ele avança 2 *Pistas* a mais.

Assim que todos os movimentos acabarem, descarte as cartas jogadas. Então passe o marcador de *Primeiro Jogador* para o próximo jogador em sentido horário (para a esquerda). Aquele jogador inicia um novo turno.

Fim do Jogo

Se, ao final da fase de movimento, um ou mais animais cruzarem a linha de chegada, coloque-os no pódio na ordem que eles terminarem, e é o fim do jogo. Se ainda houver espaços vazios no pódio, coloque os animais que estiverem mais próximos à linha de chegada nesses espaços. É possível haver empates.

Conte os pontos do mesmo modo que em um jogo normal.