

FORMULA D™



Um jogo de Eric RANDALL e Laurent LAVAUUR
©2018 Éric RANDALL e Laurent LAVAUUR.

REGRAS AVANÇADAS



JOGUE VÁRIAS PARTIDAS COM AS REGRAS PARA INICIANTES ANTES DE LER ESTAS REGRAS

▶ Objetivo do Jogo

Formula D é um jogo de corridas de automóveis. O objetivo de cada jogador é ganhar uma corrida (de duas voltas), sendo o primeiro a cruzar a linha de chegada. Para isso, será preciso arriscar na medida certa e procurar antecipar os acontecimentos da corrida. Será necessário escolher uma estratégia, respeitar as regras de direção, prestar atenção ao estado do carro e, como nas verdadeiras corridas, ter um pouco de sorte.

▶ Componentes

O material necessário para jogar com as regras avançadas é o seguinte:

- Um tabuleiro de jogo que representa o Circuito de Mônaco;
- 6 dados coloridos que correspondem às 6 marchas do carro;
- 1 dado preto para determinar os danos mecânicos e os eventos imprevistos;
- 1 livro de regras avançadas;

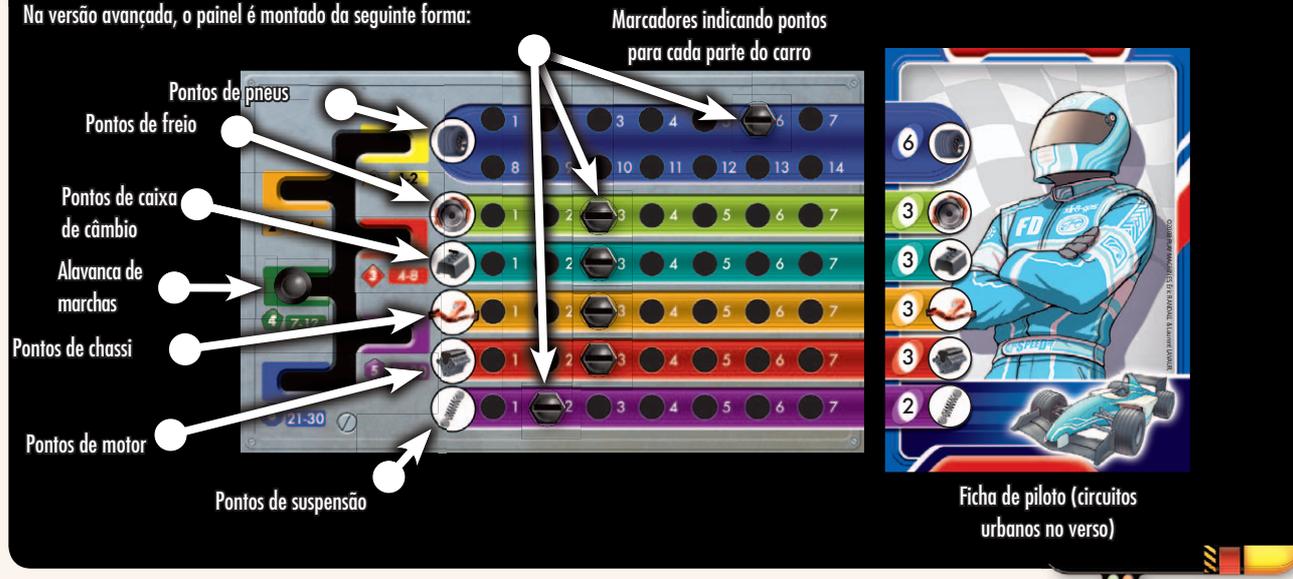
- 10 carros de corrida;
- 10 painéis de comando;
- 10 pinos “alavanca de marcha”;
- 60 marcadores que representam os Pontos de Estrutura (PE) de cada carro.
- 10 fichas de piloto;
- 20 marcadores de peças soltas.

▶ Princípios básicos

As marchas

Os carros têm 6 marchas e cada dado representa uma marcha. Os números indicados nos dados indicam quantas casas o carro andar. Quanto mais alta for a marcha, mais casas andar. Na sua vez, o piloto pode mudar ou manter a marcha da jogada anterior. Ao acelerar, não pode subir mais de uma marcha de uma vez (por exemplo não pode passar da 1ª para 3ª). Ao desacelerar, pode reduzir 1, 2, 3 ou 4 marchas (por exemplo da 6ª para 4ª ou da 4ª para 1ª), porém reduzir mais do que uma velocidade será prejudicial para o carro (ver página 6).

Na versão avançada, o painel é montado da seguinte forma:



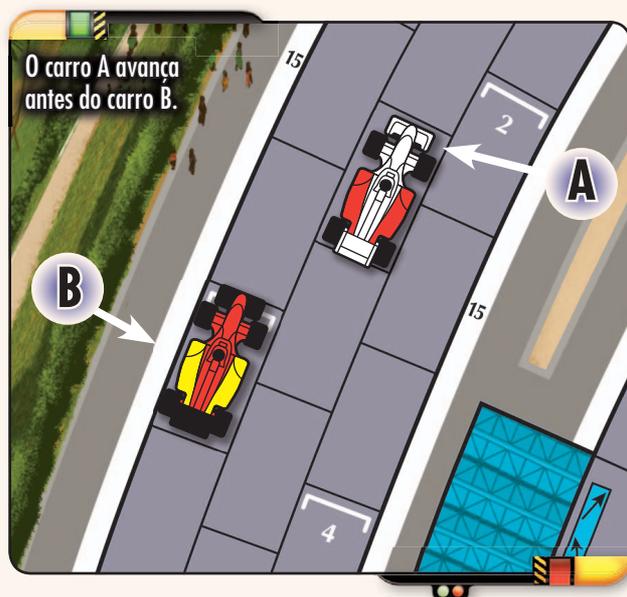
Marcha	Dado	Movimento (número de casas)
1ª		1 a 2
2ª		2 a 4
3ª		4 a 8
4ª		7 a 12
5ª		11 a 20
6ª		21 a 30

Nota: O resultado do dado amarelo é o número que fica para cima, no alto do dado.

Os movimentos

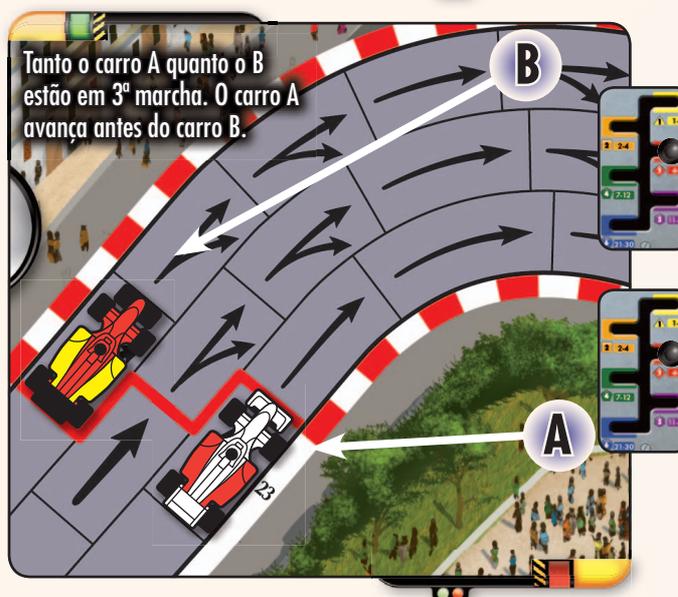
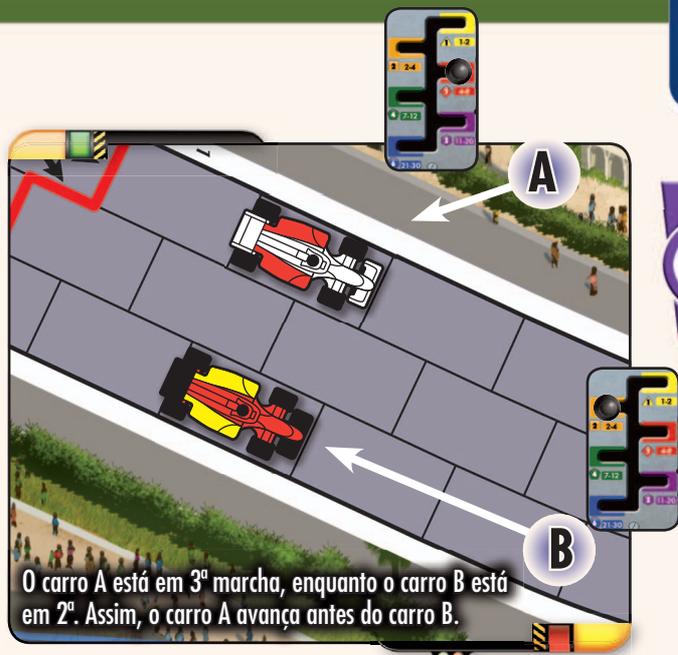
Como na vida real, um carro arranca em 1ª marcha, depois passa para 2ª e assim sucessivamente para atingir uma velocidade cada vez maior. No seu turno, o piloto deve proceder na seguinte ordem: anuncie a marcha que vai usar (pode ser a mesma marcha que já está usando) e jogue o dado que corresponde à marcha que escolheu. Depois, ande com o seu carro o número de casas indicado no dado. No fim do seu movimento, considera-se que o carro para; isto será importante nas curvas (página 5).

Ordem de jogo: Em cada turno de jogo, os pilotos jogam segundo a ordem que ocupam na corrida, começando pelo carro que estiver mais à frente nesse momento. *Por exemplo, numa jogada, o carro B ultrapassa o carro A que estava em primeiro lugar; no próximo turno, o carro B avançará antes do carro A.*



Em caso de igualdade: se dois carros estão lado a lado, aquele que estiver com a marcha mais alta avança primeiro.

Se os 2 carros seguem na mesma marcha, o primeiro a jogar é o que está mais perto do lado interior da próxima curva.



Regras de direção

Os carros avançam na pista respeitando certas regras de direção nas curvas e outras regras nas retas. Naturalmente, é proibido saltar por cima de outro carro; é necessário ultrapassá-lo. Também não é permitido andar de marcha à ré.

Regras de direção em curvas

Para passar por uma curva, um carro deve parar dentro da curva (delimitada por linhas vermelhas) tantas vezes quanto estiver indicado no número junto à curva (em fundo amarelo).

Uma vez cumprido o número de paradas obrigatórias, o carro pode deixar a curva no turno seguinte. Os números no semáforo servem de ajuda para calcular melhor a trajetória: o número com o fundo verde indica o trajeto mais longo dentro da curva e o número com o fundo vermelho indica a trajetória mais curta.

4



Regras de direção em reta

A reta é a parte de circuito entre duas curvas. Em função do comprimento da reta e dos resultados obtidos nos dados, os carros podem precisar de várias jogadas antes de entrar na curva seguinte. **Importante:** use o menor número possível de espaços para completar a manobra.



Pontos de Estrutura (PE)

Os pontos de estrutura determinam a capacidade do carro para se manter em pista depois de sofrer diversos percalços durante a corrida. Cada carro começa a corrida com um número determinado de pontos que serão divididos em 6 categorias distintas:

Pneus:	6
Freios:	3
Caixa de câmbio:	3
Chassi:	3
Motor:	3
Suspensão:	2

Preparação

Monte o tabuleiro com o Circuito do Mônaco sobre a mesa. Cada jogador recebe um carro e um painel de comando com o respectivo suporte e alavanca de marchas. Cada jogador coloca um marcador para indicar os pontos de estrutura iniciais em cada categoria (pneus, freios, etc.) de acordo com os números indicados na ficha do piloto.

Os PE de cada categoria e a alavanca de marchas são as únicas zonas do painel de comandos usadas nas regras avançadas.



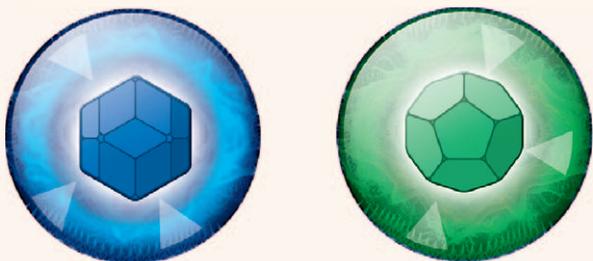
Posições no grid de largada

Os jogadores rolam o dado preto para determinar sua posição no grid de largada. O jogador que conseguir o resultado mais alto ocupa o primeiro lugar (pole position); o segundo mais alto ocupa o lugar seguinte e assim por diante.

Largada

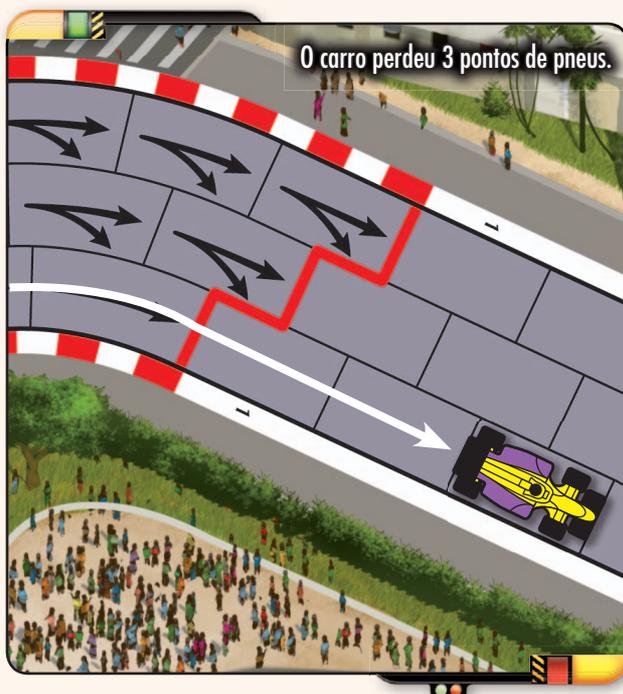
Antes de engatar a 1ª marcha, cada piloto deve jogar o dado preto para determinar como será a sua largada.

- **Se o resultado for 1: largada fraca.** O motor não arranca. O carro não consegue engatar a 1ª marcha e fica parado sem avançar. É preciso esperar o turno seguinte e então engatar a 1ª, sem jogar novamente o dado preto.
- **Se o resultado for entre 2 e 16: largada normal.** O piloto joga o dado de 1ª marcha e anda o número de casas indicado pelo dado.
- **Se o resultado for entre 17 e 20: largada espetacular.** O carro parte como um foguete. O piloto avança o seu carro 4 casas sem necessidade de jogar o dado, mas ele ainda está na 1ª marcha. Pode mudar de faixa uma ou duas vezes para se esquivar de outro carro. No turno seguinte, se desejar, já pode engatar a 2ª.



Perder a tangência da curva

Quando um carro, no final do seu movimento, ultrapassa o limite da curva sem ter feito o número de paradas necessárias, considera-se que está em velocidade excessiva e perdeu a tangência. O carro perde tantos pontos de pneus quanto as casas que tenha percorrido depois do limite de tangência da curva.



- **Curva de 2 paradas:** se um piloto não faz nenhuma parada, é automaticamente eliminado.
- **Curva de 3 paradas:** se um piloto não faz nenhuma parada ou se faz apenas uma, é automaticamente eliminado. Ao sair de uma curva, um carro não pode mudar de faixa; ele deve continuar o seu movimento na faixa em que abandona a curva. Se terminar seu movimento em uma nova curva, essa parada não conta para as paradas necessárias dessa nova curva. Se o caminho estiver bloqueado por outro carro, não é possível ultrapassar; é preciso frear.

Quando um carro perde o seu último ponto de pneus ao perder a tangência de uma curva, ele derrapa e dá um cavalo de pau. O carro permanece na casa onde se encontra, mas gira 180° e fica virado para o sentido contrário. No próximo turno, o piloto volta a virar o seu carro para o sentido correto e arranca em 1ª marcha. Se perder de novo a tangência de uma curva por uma casa, dá um cavalo de pau. Se perder a tangência de uma curva por mais de uma casa, é eliminado.

Em resumo: um carro sem pontos de pneus que perde a tangência de uma curva por 1 casa dá um cavalo de pau. Se perder a tangência de uma curva por mais de uma casa, é eliminado da corrida.

As freadas

Um jogador pode usar os seus pontos de freios a qualquer momento para evitar avançar o número total de casas que marca o dado. Isso pode ajudar a não perder a tangência de uma curva, evitando assim perder pontos de pneus.



Um piloto pode estar bloqueado por um ou mais carros, incapaz de ultrapassá-los ou de usar todos os pontos que saíram no dado. Depois de avançar todas as casas que puder com o seu carro, o piloto deve calcular os danos de pneus e freios em função dos pontos de dado que ainda sobravam, de acordo com a tabela a seguir:

Pontos restantes	Pontos de freios	Pontos de pneus
1	1	0
2	2	0
3	3	0
4	3	1
5	3	2
6	3	3
7	<i>O carro é eliminado da corrida</i>	

Se o carro não tem pontos suficientes de freios ou de pneus, ele é eliminado da corrida.

Reduzir várias marchas

Em vez de reduzir apenas uma marcha, o piloto pode reduzir várias marchas de uma vez só. No entanto, ao fazer isso, ele força a caixa de câmbio;

como resultado, o carro perde pontos de caixa de câmbio, de freios e de motor. A tabela abaixo mostra os danos sofridos pelo carro em função das marchas adicionais que são reduzidas. Por exemplo, ao passar da 4ª para 1ª, reduzem-se 3 marchas. Uma redução seria permitida sem danos; assim, ocorreu uma redução de 2 marchas adicionais. Não é possível reduzir 5 marchas de uma só vez (passar da 6ª para a 1ª).

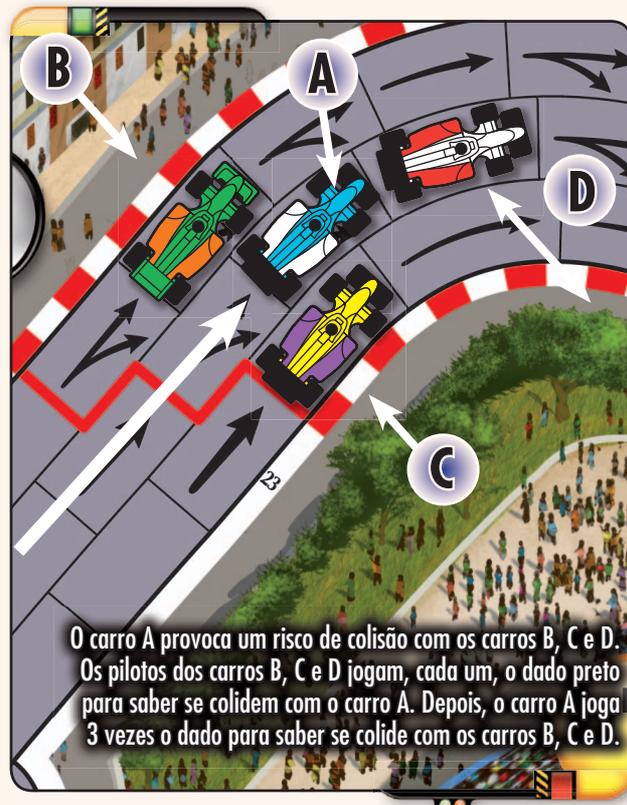
Marchas adicionais	Pontos de caixa de câmbio	Pontos de freios	Pontos de motor
1 marcha	1	0	0
2 marchas	1	1	0
3 marchas	1	1	1

Se o carro já não tem mais pontos de caixa de câmbio, ele só pode reduzir uma marcha por turno até ao final da corrida.

Colisão

Quando um carro finaliza o seu movimento atrás ou ao lado de um ou mais carros, existe risco de colisão. Para saber se um carro se choca com outro e sofre danos, todos os pilotos envolvidos devem jogar o dado preto. Se o resultado for 1, o carro perde um ponto de chassi.

Se um carro perde o último dos seus pontos de chassi, ele é eliminado da corrida.



Danos de Motor

Quando um jogador obtém um 20 com o dado de 5ª marcha ou um 30 com o dado de 6ª marcha, está levando o seu motor ao limite. Depois de andar com o carro, o piloto deve jogar o dado preto para ver se o seu motor aguenta. Todos os jogadores que estejam em 5ª ou 6ª marcha também devem jogar o dado. Qualquer resultado entre 1 e 4 causa a perda de 1 ponto de motor.

Se um carro perde todos os seus pontos de motor, ele é eliminado da corrida.

Peças Soltas e Suspensão

Sempre que um carro perde um ponto de chassi, um ponto de motor ou é eliminado da corrida, as casas onde isso aconteceu se tornam perigosas. Neste caso, coloque um marcador de peças soltas nessas casas. Se um carro passa por uma dessas casas ou termina seu movimento em uma delas, o piloto deve jogar o dado preto para determinar o dano causado pelas peças soltas. Se o resultado for 4 ou menos, o carro perde 1 ponto de suspensão.

É possível mudar de faixa para evitar casas de peças soltas, como se estivesse ultrapassando outro carro.

Se um carro perde todos os seus pontos de suspensão, ele é eliminado da corrida.

Entrar no vácuo

Considera-se que um carro entra no vácuo de outro quando se posiciona atrás deste carro e aproveita a menor resistência do ar para ultrapassá-lo.

Se, no fim do seu movimento, um carro quer aproveitar o vácuo de outro carro, deve estar posicionado na casa logo atrás desse carro. A partir desta casa, pode andar 3 casas adicionais, de uma das seguintes formas:

-  mudar de faixa, ultrapassar o carro da frente e voltar à faixa original.
-  mudar de faixa (andando 1 casa para o lado) e andar duas casas em linha reta.
-  mudar de faixa (andando 2 casas para o lado) e andar uma casa em linha reta.

Para aproveitar o vácuo de outro carro é necessário que ambos os carros estejam pelo menos em 4ª marcha e que o carro que aproveita o vácuo esteja numa marcha igual ou superior à do carro da frente. O jogador deve avançar 3 casas em qualquer um dos casos (ou usar pontos de freios para reduzir o número de casas a avançar). Se, depois de entrar no vácuo, o carro termina o movimento novamente numa casa imediatamente atrás de outro carro, pode entrar num novo vácuo.

Se, depois de entrar no vácuo, o carro termina o movimento numa curva, ele perde automaticamente um ponto de freios (sem reduzir o número de casas que avança). Nas curvas, um carro que aproveite um vácuo deve continuar a cumprir as regras de condução, incluindo seguir as setas de deslocamento.

Não é permitido frear para entrar no vácuo de outro carro e também não é obrigatório aproveitar o vácuo.

Pit stop

Ao final da primeira volta, o piloto pode decidir fazer uma parada nos boxes para recuperar todos os seus pontos de pneus. Não há limite de velocidade para entrar nos boxes. Também não é necessário chegar com o número exato de casas ao ponto de entrada do box da sua equipe.



O carro recupera todos os seus pontos de pneus assim que entra nos boxes. O piloto deve jogar o dado preto para ver a rapidez do trabalho dos mecânicos.

● **Resultado entre 1 e 10:** parada curta. O jogador divide o resultado por dois (arredondando para cima) e esse é o número de casas que vai poder avançar de imediato (ou seja, no mesmo turno em que entrou nos boxes). O carro sai em 4ª marcha.

● **Resultado entre 11 e 20:** parada longa. O carro permanece nos boxes até o turno seguinte. Ele pode partir em 4ª marcha (ou numa marcha menor, se o piloto preferir).

As regras de redução de marchas, colisão, frenagem e danos no motor não se aplicam na zona dos boxes. Se houver um carro à frente, não é possível ultrapassar, pois só há uma faixa. Mas também não é preciso frear para não colidir com o carro da frente.

Os carros que estão na reta de chegada, entre a entrada e a saída dos boxes, jogam antes dos carros que estão nos boxes.

Chegada

O primeiro piloto que cruzar a linha de chegada é o vencedor. A corrida acaba depois que todos os carros cruzarem a linha de chegada.



REGRAS OPCIONAIS

9

Todas as regras abaixo podem ser seguidas independentemente das anteriores.

▶ Construir o próprio carro

Cada jogador pode distribuir livremente 20 pontos de estrutura entre as várias categorias, tendo em conta as seguintes limitações:

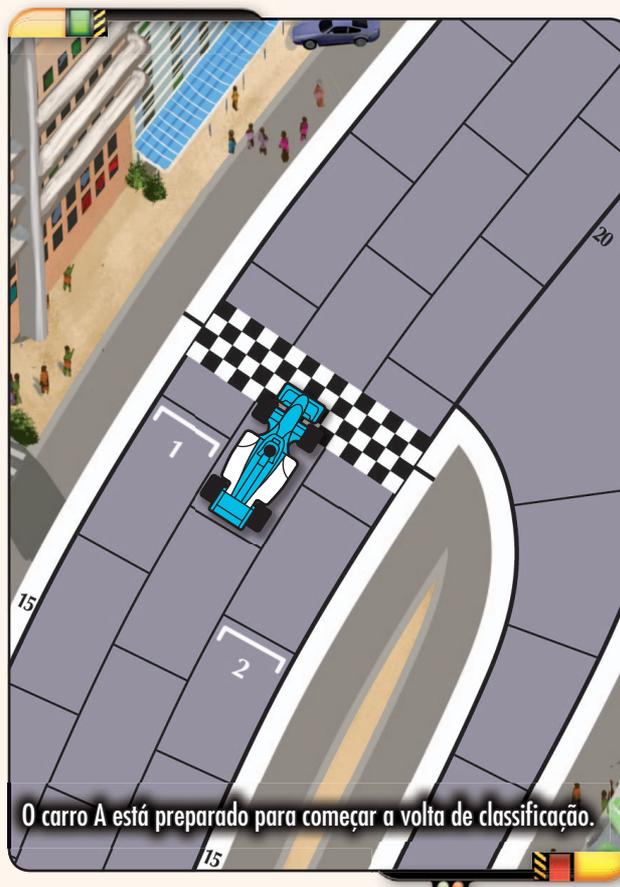
Pontos de Pneus:	entre 1 e 14
Pontos de Freios:	entre 1 e 7
Pontos de Caixa de Câmbio:	entre 1 e 7
Pontos de Chassi:	entre 1 e 7
Pontos de Motor:	entre 1 e 7
Pontos de Suspensão:	entre 1 e 7

▶ Treinos cronometrados



Todos os jogadores dão uma volta de classificação cronometrada para determinar a sua posição no grid de largada. As regras de movimento e de condução não se alteram, mas os pontos do carro não são levados em conta, exceto quando o carro passa por uma curva. Nesse caso, o carro será penalizado (ver adiante).

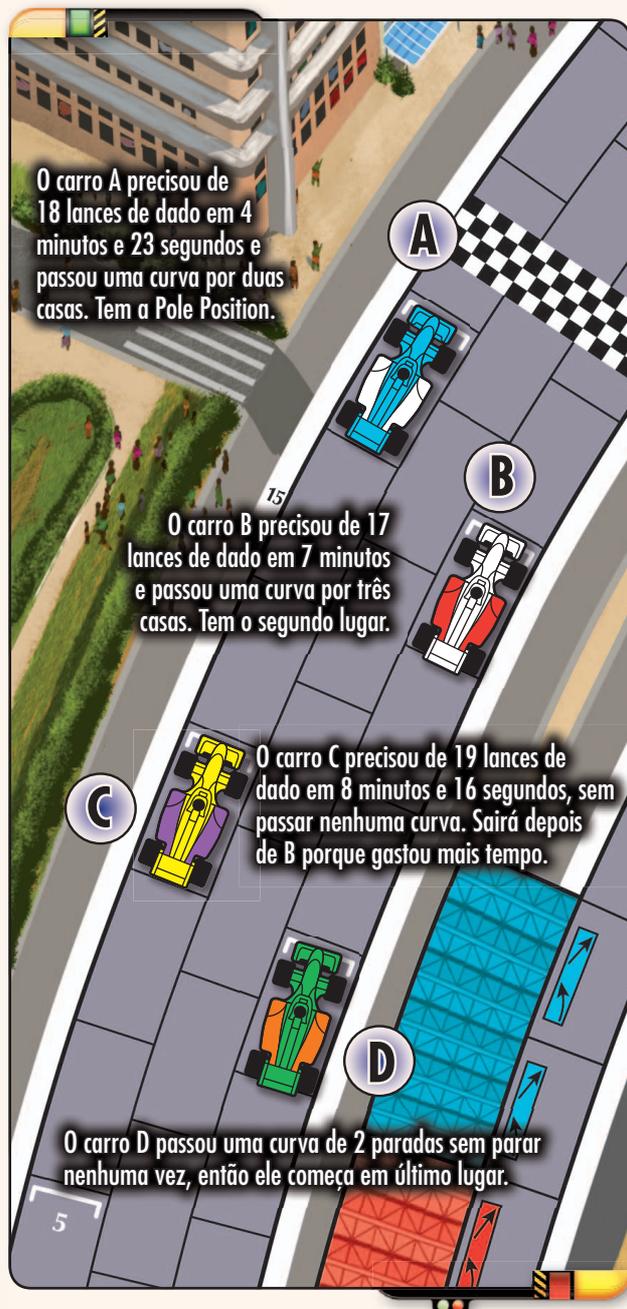
- Um jogador terá a função de comissário, munido de papel, caneta e cronômetro.
- O jogador que vai correr a volta de classificação coloca o seu carro na faixa central da linha de partida.
- O comissário começa a cronometrar antes do jogador rolar o dado da 1ª marcha.



- O comissário conta o número de vezes que o piloto joga o dado para completar a volta. O cronômetro para assim que o carro passa a linha de chegada.
- O comissário anota o número total de vezes que o piloto jogou o dado, acrescentando 1 para cada minuto inteiro usado para dar a volta. Se o piloto passou por alguma curva, 1 por cada casa adicional passada nessa curva.

Nota: Se o condutor não para nenhuma vez nas curvas de 2 ou 3 paradas obrigatórias, terá que partir do último lugar do grid de largada.

Depois que todos os carros tiverem feito uma volta de classificação, determina-se a ordem no grid de largada. O carro que usou menos jogadas de dado (incluindo as penalizações) ocupará a pole position e assim por diante. Em caso de empate, o tempo do cronômetro servirá para desempatar: o piloto mais rápido sairá à frente.



Corridas de 3 voltas

O primeiro carro a cruzar a linha de chegada depois da 3ª volta ganha a corrida. Durante a corrida é possível fazer 2 paradas nos boxes.



Meteorologia

Cada circuito de Formula D tem uma tabela de meteorologia que indica a todos os jogadores as condições climáticas durante a volta de classificação e a corrida. Se as regras de meteorologia forem usadas, é recomendável também usar as regras de seleção de pneus.

Antes da volta de classificação, o jogador rola o dado preto e compara o resultado com a tabela de meteorologia impressa no tabuleiro.

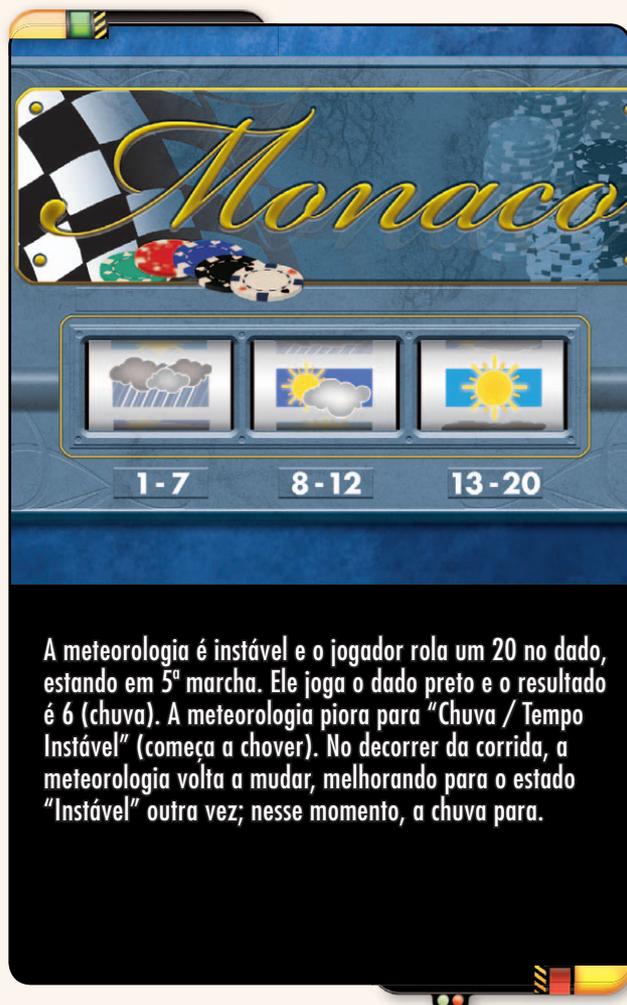
- **Sol:** sem influência na corrida.
- **Tempo Instável:** o céu está encoberto, mas não tem efeitos na volta de classificação.
- **Chuva:** a volta de classificação de todos os jogadores acontece sob chuva (ver adiante).

Antes de começar a corrida, o dado preto é jogado novamente, comparando mais uma vez o seu resultado com a tabela de meteorologia.

- **Sol:** sem influência na corrida.
- **Tempo Instável:** o céu está encoberto no início da corrida, mas não chove. No entanto, isso pode mudar durante a prova. Quando algum jogador em 5ª marcha rolar um 20 no dado, ou quando um jogador em 6ª marcha rolar um 30, será necessário jogar o dado preto e consultar de novo a tabela de meteorologia:
 - Se o resultado é “Sol”, as condições meteorológicas melhoram conforme a tabela abaixo.
 - Se o resultado é “Chuva”, as condições meteorológicas pioram conforme a tabela abaixo.
 - Se o resultado é “Tempo Instável”, as condições meteorológicas continuam inalteradas.

Meteorologia	Efeito na corrida
Sol	Nenhum
Tempo Instável	Nenhum
Chuva / Tempo Instável	Chuva
Chuva	Chuva

- **Chuva:** a corrida acontece sob chuva.



Efeitos da chuva

-  **Colisão:** a colisão causa danos com um resultado de 1 ou 2 (em vez de 1).
-  **Danos de motor:** os danos no motor passam a acontecer com resultados entre 1 e 3 (em vez de entre 1 e 4).
-  **Suspensão:** o carro perde um ponto de suspensão com resultados entre 1 e 5 (em vez de entre 1 e 4).

Seleção de pneus

Uma seleção adequada dos pneus é fundamental não só para a volta de qualificação, mas também para a corrida. Uma vez definida a meteorologia, cada jogador pode equipar o seu carro com diferentes tipos de pneus (ver adiante).

Na corrida, os pilotos podem usar tipos de pneus diferentes dos que usaram na volta de qualificação.

-  **Pneus duros:** recomendados para um circuito seco. São pouco eficientes em uma pista molhada.

- Quando a meteorologia é “sol” ou “tempo instável” não há mudança nas regras.
- Quando a meteorologia é “chuva”, o carro anda 3 casas adicionais se pelo menos uma das casas percorridas estiver dentro de uma curva.

-  **Pneus macios:** recomendados para um circuito seco. São pouco eficientes e perigosos no circuito molhado.

- Quando a meteorologia é “sol” ou “instável”, o carro pode andar uma casa adicional em cada turno (tanto na volta de classificação quanto na corrida). Não é obrigatório avançar essa casa adicional. Mas, em caso de passar por uma curva, a penalização é dobrada (os pontos de pneus perdidos são multiplicados por 2). Se, depois da primeira volta, o piloto não entrar nos boxes para trocar os pneus, ele perde a bonificação de 1 casa adicional. Se o piloto não trocar os pneus depois de uma segunda volta, passa a andar uma casa a menos em cada movimento (obrigatoriamente) e a penalização ao passar por uma curva é multiplicada por 3.

- Quando a meteorologia indica “chuva”, o carro avança 3 casas adicionais em cada movimento se pelo menos uma das casas percorridas estiver dentro de uma curva. Se o piloto não trocar os pneus depois de uma segunda volta, passa a andar uma casa a menos em cada movimento (obrigatoriamente) e a penalização ao passar por uma curva é multiplicada por 3.

-  **Pneus de chuva:** recomendados para tempo de chuva, mas muito delicados em qualquer outro caso.

- Quando a meteorologia indicar “sol” ou “instável”, as penalizações por passar uma curva são multiplicadas por 2 nas duas primeiras voltas. Se o piloto não trocar os pneus antes do início da terceira volta, a penalização passa a ser multiplicada por 3.
- Quando a meteorologia é “chuva”, o carro avança uma casa adicional se pelo menos uma das casas percorridas estiver dentro de uma curva.

Pit stop

Quando um piloto para nos boxes, ele pode escolher entre duas opções:

-  **Parar para trocar os pneus:** idêntica à parada nas regras avançadas (jogue o dado para decidir se a parada é rápida ou lenta, todos os pontos de pneus são recuperados), mas, adicionalmente, é possível mudar o tipo de pneus.

-  **Parada técnica nos boxes:** o piloto pode trocar os

pneus e, além disso, pode recuperar um total de 2 pontos de estrutura em uma ou duas categorias à sua escolha (exceto pneus). Essa reserva de dois pontos vale para toda a corrida e é possível usá-la em várias paradas, mesmo que a corrida dure mais do que duas voltas. O carro sai dos boxes apenas no turno seguinte e no máximo em 4ª marcha. Um carro com pneus macios não se beneficia da casa extra quando sai dos boxes.



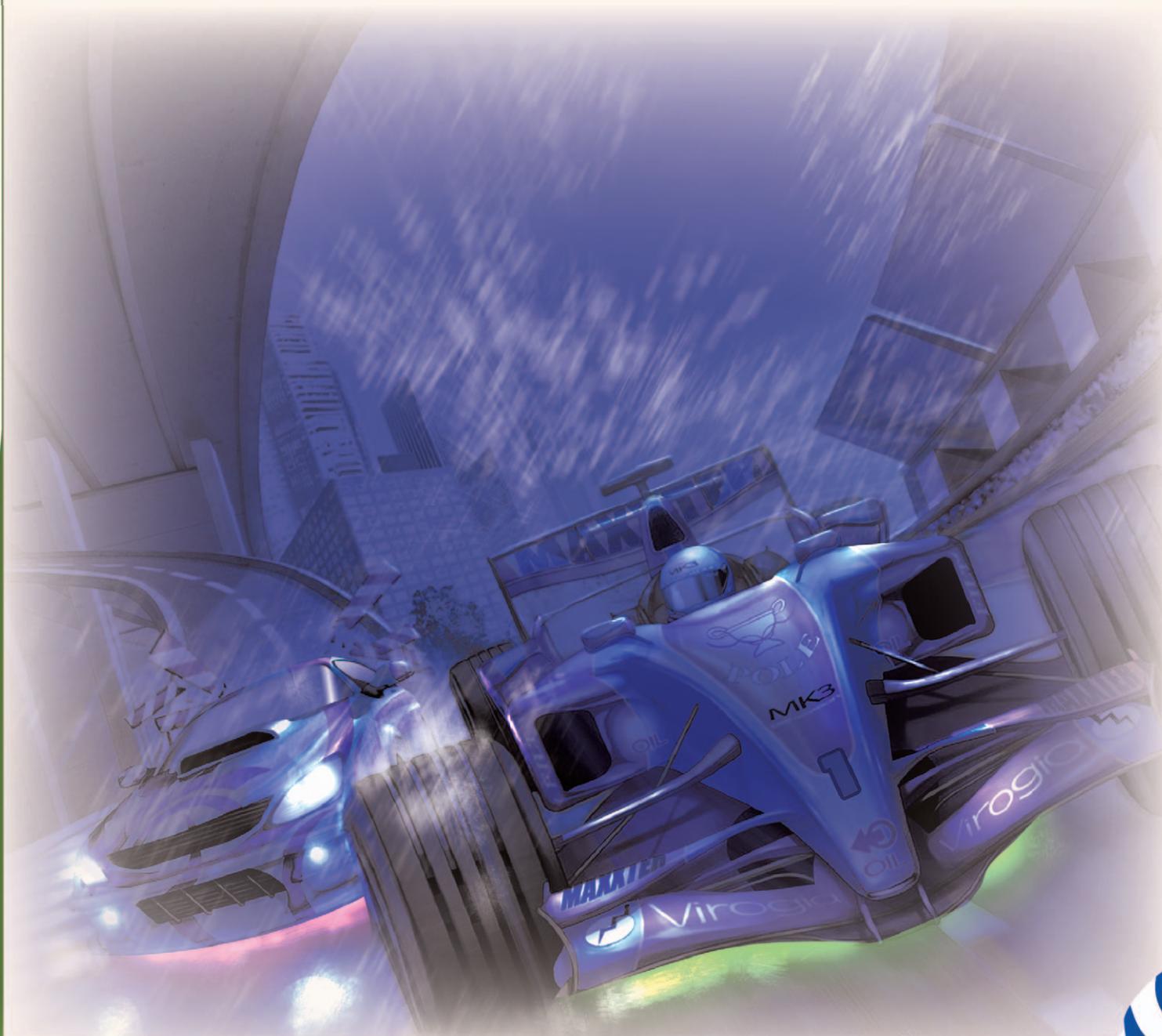
Corrida em equipes

Estas regras são apropriadas para grupos com um número par de jogadores. Os jogadores formam duplas, que serão as equipes. Todas as regras continuam valendo igualmente, com as seguintes exceções:

● **Pit stop:** cada equipe tem 4 pontos para reparar os seus carros. Ambos os jogadores devem decidir em comum acordo sobre a forma de usar esses pontos.

● **Classificação por pontos:** cada carro recebe uma quantidade de pontos de vitória. A equipe vencedora é aquela que somar mais pontos de vitória.

Posição	Nº de Pontos
1º	10
2º	8
3º	6
4º	5
5º	4
6º	3
7º	2
8º	1
9º e 10º	0



STREET RACING

13

Uma das novidades desta edição de Formula D é a possibilidade de usar o segundo circuito (no verso do Circuito do Mônaco) para realizar incríveis corridas urbanas. Para essa versão é necessário usar as regras avançadas e recomenda-se o uso das regras opcionais de meteorologia. Se essas regras não forem usadas, Julien Marcellin e o seu carro não devem participar da corrida.

Componentes

Para jogar no circuito urbano são necessários os seguintes componentes:

- um tabuleiro de jogo com o circuito urbano;
- 6 dados coloridos, correspondendo às 6 marchas do carro;
- 1 dado preto para determinar os danos mecânicos e os eventos imprevistos;
- 1 livro de regras avançadas;
- 10 carros GT;
- 10 painéis de comando;
- 10 pinos "alavanca de marchas";
- 60 marcadores que representam os pontos de cada carro;
- 10 fichas de piloto (no verso das fichas de piloto de corrida);
- 20 marcadores de peças soltas.



Pilotos

Até 10 pilotos podem competir nas corridas urbanas. Os jogadores escolhem a ficha de piloto correspondente ao carro que escolheram. A ficha inclui as características dos pilotos e algumas características especiais que podem ser usadas na corrida.

Nos circuitos urbanos o painel é montado da seguinte forma:

Marcadores indicando pontos para cada parte do carro

Pontos de pneus
Pontos de freio
Pontos de caixa de câmbio
Alavanca de marchas
Pontos de chassi
Pontos de motor
Pontos de suspensão

Ficha de piloto (corrida no verso)

JACK OWENS

9	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1

▶ Os carros

Cada piloto tem seu carro próprio, com características especiais. Todos os carros usam pneus duros (ver o capítulo "Regras Opcionais").

Cada carro tem um sistema de aceleração por nitros que lhe permite uma aceleração instantânea.

Uma vez por volta, o piloto pode escolher ativar esse sistema para conseguir avançar um número de casas extras igual à velocidade em que vai (1 se estiver em 1ª marcha; 2 se estiver em 2ª, etc.). É obrigatório avançar todas as casas extras.

Depois de usar o nitro, o jogador põe um marcador de peças soltas no espaço correspondente da ficha de piloto.

▶ O Circuito

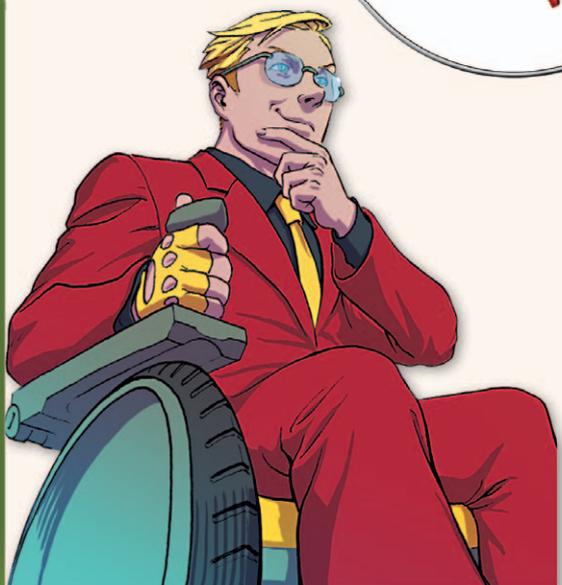
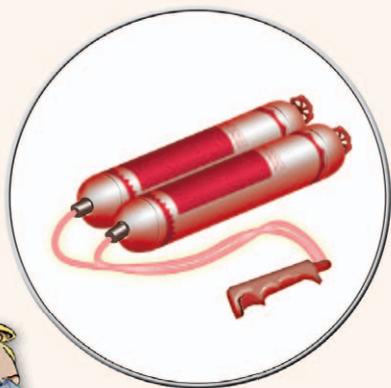
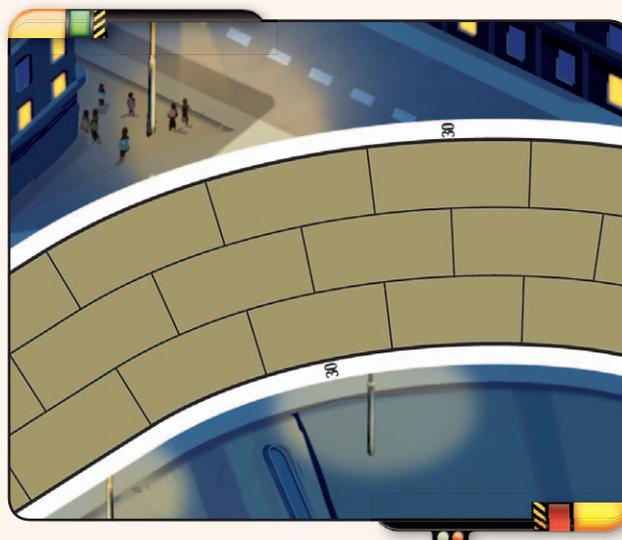
O circuito tem boxes, mas estes não são usados quando se corre com os carros GT. Os boxes só são usados quando há carros de F1 no circuito (se é que se atrevem). O circuito está desenhado com alguns detalhes que modificam a corrida conforme o jogo se desenrola. O objetivo do jogo, naturalmente, é ser o primeiro a cruzar a linha de chegada.



▶ Os motores roncam!

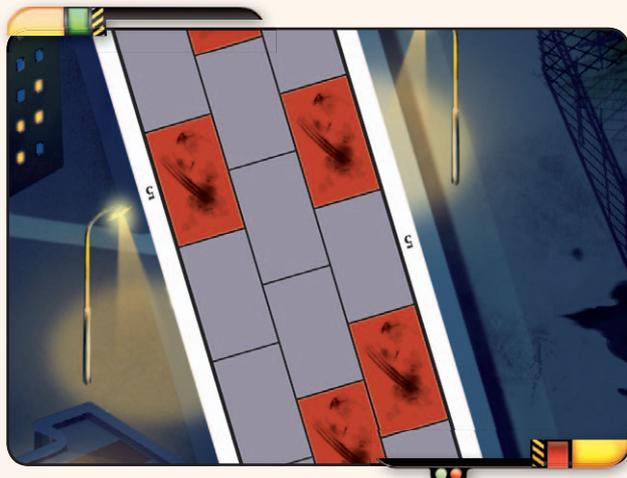
A vizinhança já está farta da barulheira que os carros fazem e está prestes a dar o troco. De vez em quando, um bandido qualquer decide praticar a sua pontaria nos carros que passam. Qualquer piloto que acabe o seu movimento em casas desta cor tem de jogar o dado preto.

Dado Preto	Resultado
1-15	Tarde demais: o atirador erra.
16-18	De raspão: o carro perde 1 ponto de pneus.
19	Tiro certo: o carro perde 1 ponto de chassi.
20	Na mosca: o carro perde 1 ponto de motor.



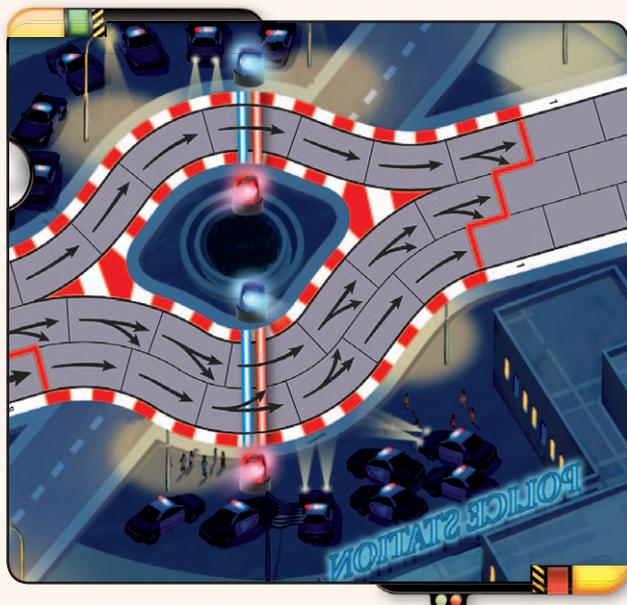
▶ A zona do perigo

A zona do perigo é a parte do circuito que está em pior estado e causa medo em todos os pilotos. Considera-se que o asfalto está esburacado nessas casas escuras, funcionando como se houvesse um marcador de peças soltas (ver as regras avançadas na página 7).



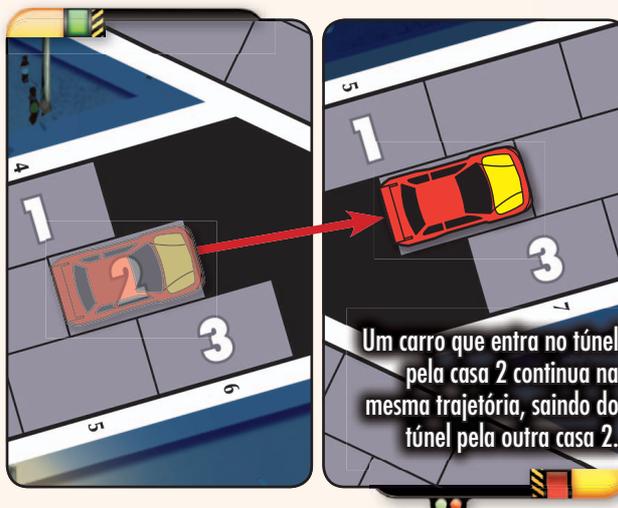
▶ O Esquadrão da Polícia

Todas as ruas da cidade estão sujeitas aos limites de velocidade, mas dá um prazer especial passar a toda velocidade pelo Esquadrão da Polícia. Cada vez que um piloto cruzar esta linha, ele deve anotar a sua velocidade (o número que lhe saiu no dado multiplicado por 10). Quando todos os pilotos tiverem cruzado a linha, aquele que a cruzou com maior velocidade ganha um bônus de 2 PE que pode ser distribuído em quaisquer das 6 categorias. Em caso de empate, o bônus vai para o primeiro carro que passou pela linha.



▶ Túnel

Os espaços debaixo dos túneis não são navegáveis. Quando um carro chega a uma casa marcada com o símbolo de túnel, ele continua a sua trajetória pela casa do mesmo número que aparece na outra extremidade do túnel.



▶ Checkpoint!

Se a corrida tiver mais de uma volta, cada vez que um carro cruza a linha de chegada ele recupera todos os seus pontos de pneus e recebe 2 pontos para reparar como quiser entre as outras categorias (sem nunca superar os pontos iniciais de cada categoria).



