

# FORMULA D™



**REGRAS  
PARA INICIANTE**

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

2

# FORMULA D

## COMEÇAR POR AQUI

### Objetivo do Jogo

Formula D é um jogo de corridas de automóveis. O objetivo de cada jogador é ganhar uma corrida (de uma volta), 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 para iniciantes 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;



No jogo para iniciantes, o painel de comando é colocado sobre o suporte de plástico, com o lado numerado de 1 a 18 voltado para cima.

Alavanca de marchas

Marcador de Pontos de Estrutura (no 18)

- 1 livro de regras para iniciantes;
- 10 carros de corrida;
- 10 painéis de comando;
- 10 pinos "alavanca de marcha";
- 10 marcadores que representam os Pontos de Estrutura (PE) de cada carro.

## 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 andará. Quanto mais alta for a marcha, mais casas o carro andará (ver tabela de movimento abaixo). Na sua vez, o piloto pode mudar de marcha ou manter a marcha da jogada anterior. Ao acelerar, não pode subir mais de uma marcha de cada 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); entretanto, reduzir mais do que uma marcha de cada vez será prejudicial para o carro (ver página 6).

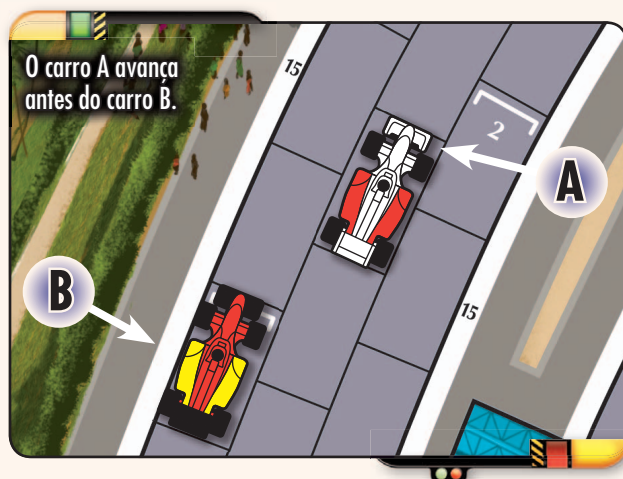
Marcha	Dado	Movimento (número de casas)
1ª		1 a 2
2ª		2 a 4
3ª		4 a 8
4ª		7 a 12
5ª		11 a 20
6ª		21 a 30

**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.



4

## 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.



### 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.

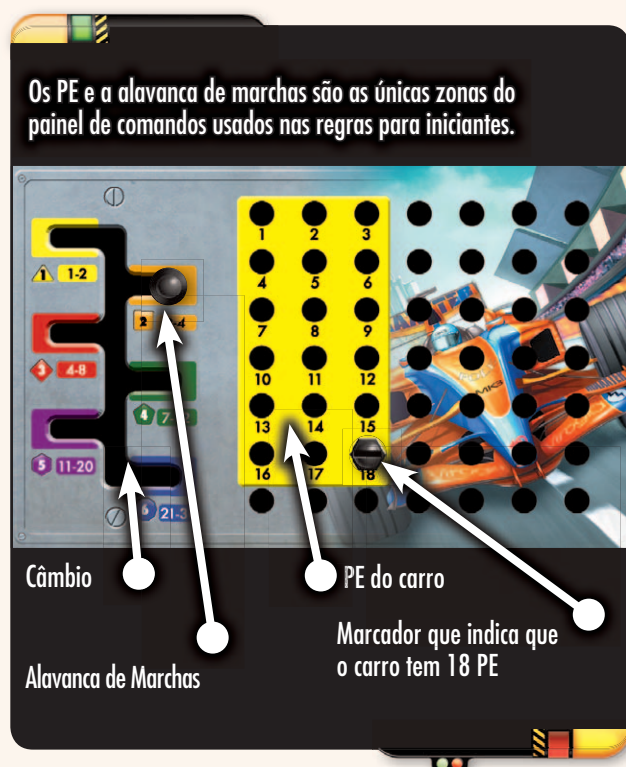


## Pontos de Estrutura (PE)

Os pontos de estrutura determinam a capacidade de um carro de se manter na pista depois de sofrer diversas avarias durante a corrida. Cada carro começa a corrida com 18 PE e cada jogador escolherá uma estratégia para dosar a utilização de PE ao longo da corrida.

## Preparação

Monte o tabuleiro com o Circuito de Mônaco sobre a mesa. Cada jogador recebe um carro e um painel de comando com o respectivo suporte e alavanca de marchas. O painel de comando servirá para assinalar a marcha em que o carro segue e para registar os Pontos de Estrutura (PE).



⚠ **Atenção:** um carro é eliminado quando fica sem PE.

### 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.

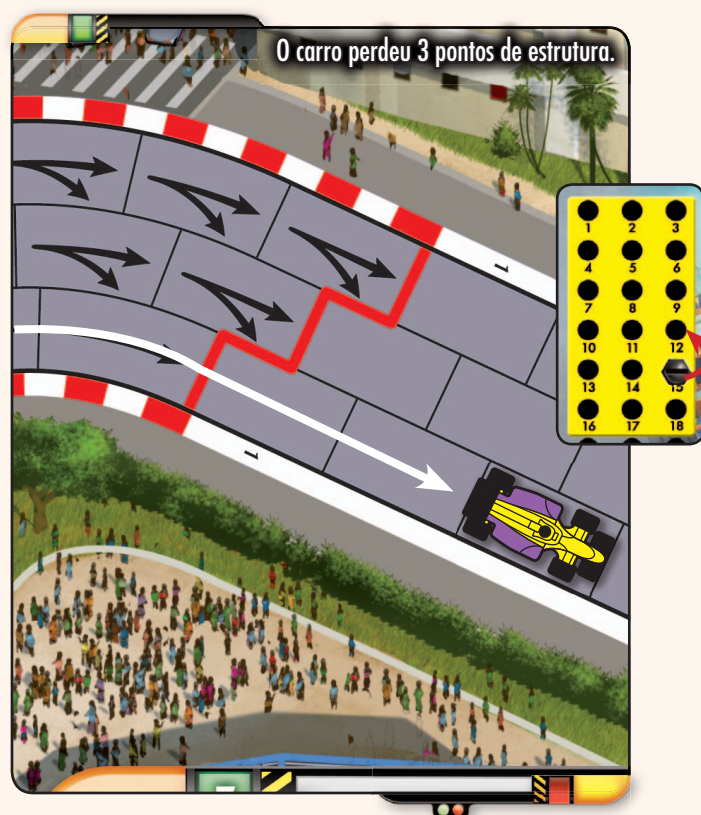
● **Se o resultado for 1: "largada fraca".** O motor não arranca. O carro não consegue engatar a 1ª marcha e fica parado sem avançar. É preciso esperar o turno seguinte e então engatar a 1ª, sem jogar novamente o dado preto.

● **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 PE quanto as casas percorridas depois do limite de tangência da curva.



● **Curva de 2 paradas:** se um piloto não fizer nenhuma parada, é automaticamente eliminado.

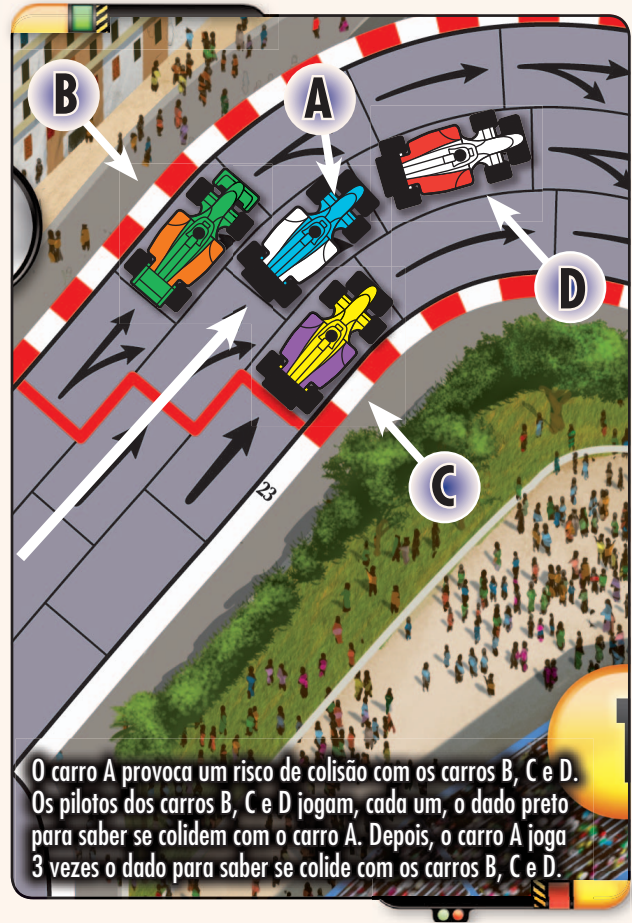
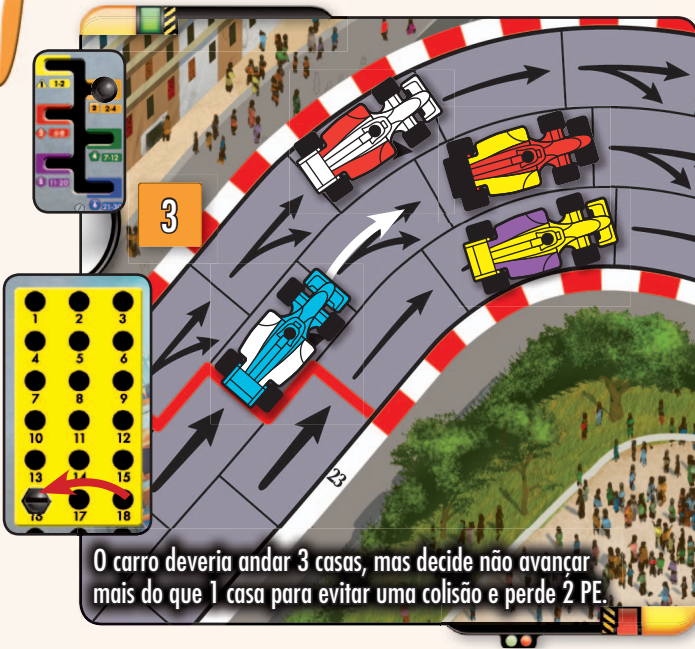
● **Curva de 3 paradas:** se um piloto não fizer nenhuma parada ou se faz apenas uma, é automaticamente eliminado.

Após sair de uma curva, um carro não pode mudar de faixa; ele deve continuar o seu movimento na faixa em que deixou 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.

6

## As freadas

Um jogador pode usar os seus PE a qualquer momento para evitar avançar o número total de casas que marca o dado. Isso permite evitar a colisão com outros carros que possam estar mais adiante, bloqueando a passagem.



## 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 um número de PE igual ao número adicional de marchas que foram reduzidas. Por exemplo, ao passar da 4ª para a 1ª, reduzem-se 3 marchas. Uma redução seria permitida sem danos; assim, ocorreu uma redução de 2 marchas adicionais e, como tal, o carro perde 2 PE. Não é possível reduzir 5 marchas de uma só vez (passar da 6ª para a 1ª).

## 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 4 ou menos, o carro perde um PE.

## Danos no 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 PE.

## 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.

**AGORA VOCÊ JÁ SABE O SUFICIENTE  
PARA COMEÇAR A JOGAR**



# REGRAS BÁSICAS DE STREET RACING

8

Se você quiser usar os carros GT e o circuito urbano, mas ainda não teve tempo de ler as regras avançadas, não há problema: as adaptações abaixo permitem jogar usando apenas as regras para iniciantes.

## Os carros e os seus pilotos

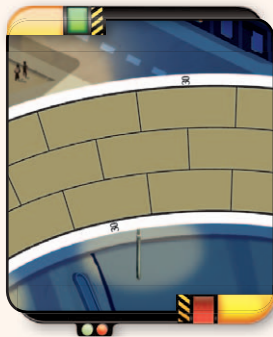
Nas regras de street racing para iniciantes, ao contrário das regras avançadas, não há diferença entre carros e pilotos, já que não se levam em conta os valores indicados nas fichas dos pilotos. Uma vez por volta, o piloto pode usar um nitro: assim, ele consegue um bônus de movimento igual à marcha em que segue (1 casa em 1ª, 2 em 2ª, etc.). Esse bônus deve ser usado integralmente. Para marcar a utilização do nitro, coloque um marcador no espaço respectivo na ficha do piloto.

## O circuito urbano

Algumas partes do circuito são especiais.

### Parem com esse barulho!

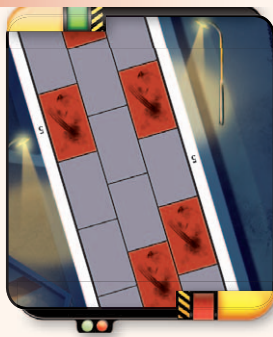
A vizinhança já está farta da barulheira que os carros fazem e está prestes a dar o troco. De vez em quando, um bandido qualquer decide praticar a sua pontaria nos carros que passam. Qualquer piloto que acabe o seu movimento em casas desta cor tem de jogar o dado preto. Se o resultado for 11 ou mais, ele perde 2 PE.



### A Zona Perigosa

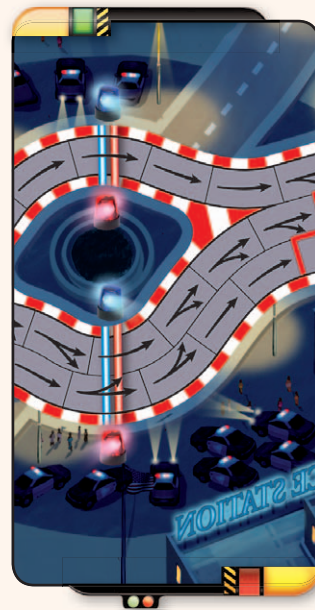
A Zona é a parte do circuito que está em pior estado e causa medo em todos os pilotos. Considera-se que o asfalto está esburacado nessas casas escuras. Um carro que passe por cima de uma destas casas tem de jogar o dado preto.

Se o resultado for 4 ou menos, ele perde 1 PE. É possível evitar estas casas da mesma maneira usada para desviar de outro carro (ver regras de direção em retas).



### 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 (até o máximo de 18). Em caso de empate, o bônus vai para o primeiro carro que passou pela linha.



### Túnel

Não se jogam dados nas casas do túnel. 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!

Nas corridas de 2 voltas, cada carro recebe 10 PE quando cruza a linha de largada no final da primeira volta (total máximo de pontos: 18 PE).

Créditos

Um jogo de Eric RANDALL e Laurent LAUR

Galápagos Jogos

Adaptação: Ivar Junior

Revisão: Evelyn Trippo e Kévila Cordas

[www.GalapagosJogos.com.br](http://www.GalapagosJogos.com.br)

©2018 Eric RANDALL e Laurent LAUR.