



RACE DAY

STOCKCAR
PRO SERIES

MANUAL DE CONSULTA RÁPIDA

DESCRIÇÃO DAS CARTAS DE CHAMADA DE RÁDIO



VOLTA RÁPIDA

"VOCÊ BAIXOU SEU TEMPO!"

Após mover seu carro, jogue novamente. Use essa carta após o movimento do seu carro para jogar novamente, usando o dado apropriado na sua nova posição.



ÀS DA PISTA

"ESSE TRAÇADO VOCÊ DOMINA!"

Se estiver em uma posição vermelha ou amarela, role um dado da cor acima. Use essa carta antes da rolagem do dado. Role um dado de cor superior à sua cor atual, da mesma forma como você faria com o Turbo (só não vale combinar os dois efeitos). Essa carta não pode ser usada em Condição Crítica !.



PUSH TO PASS

"HORA DA ULTRAPASSAGEM!"

Ao rolar um dado amarelo ou vermelho, some 2 ao resultado. Use essa carta após rolar um dado amarelo ou vermelho. Adicione dois ao valor do dado e ande esse valor no tabuleiro. Essa carta não pode ser usada em Condição Crítica !.



FALHA NO MOTOR

"HUM... ISSO É FUMAÇA?"

Force outro jogador a rolar um dado da cor abaixo de sua posição na pista. Use essa carta em qualquer momento do seu turno para prejudicar outro piloto. Deixe essa carta visível em frente ao piloto alvo para que, em sua próxima jogada, ele role o dado de uma cor abaixo da sua cor atual e descarte essa carta. Se o piloto alvo já estiver com outra carta negativa, descarte



PRESSÃO NO ADVERSÁRIO

"O VOLANTE TÁ TREMENDO!"

Force outro jogador a rolar o dado de Condição Crítica na vez dele. Use essa carta em qualquer momento do seu turno para prejudicar outro piloto. Deixe essa carta visível em frente ao piloto alvo. Na sua próxima jogada, ele deve rolar o dado cinza (mesmo nas Regras Simplificadas) e descartar essa carta. Se o piloto alvo já estiver com outra carta negativa, descarte a mais antiga.



PILOTOS RIVALS

"ACABE COM A ESTRATÉGIA DO Oponente!"

Escolha um jogador e roube uma carta dele. Use essa carta em qualquer momento do seu turno para prejudicar outro piloto. Escolha um piloto e pegue aleatoriamente uma carta dele para a sua mão, sem saber qual é.



BOA ESTRATÉGIA

"DE COMBUSTÍVEL"

Ao completar uma volta, não gaste combustível. Use essa carta logo após completar uma volta e não gaste um Galão de Gasolina do seu estoque para isso. Essa carta funciona inclusive se o seu tanque de gasolina estiver vazio.



INTERVENÇÃO NO CLIMA

"FAÇA CHUVA OU FAÇA SOL!"

Troque a posição de duas cartas quaisquer na fileira do Clima. Use essa carta em qualquer momento do seu turno para inverter a posição de duas cartas de Previsão do Tempo abertas na mesa.

Use-a tanto para tentar aumentar ou diminuir as chances de uma Mudança de Clima.



FOCO SOB PRESSÃO

"NADA VAI TE ABALAR!"

Ignore o dado cinza e role um dado de acordo com a posição atual de seu carro. Use essa carta antes da rolagem do dado, somente em Condição Crítica, para ignorar o dado cinza apenas neste turno. Essa carta também pode ser usada no seu turno para anular uma carta de "Pressão no Adversário" jogada contra você.



PÉ NO FREIO

"SEGURE O TRANCO!"

Use esta carta para evitar uma colisão, sem gastar Óleos de Freio.

Use essa carta após a rolagem do dado para evitar uma colisão iminente. Você pode frear quantas casas forem necessárias para evitar a colisão, inclusive ficando parado, sem se movimentar no tabuleiro.



ÓLEO NA PISTA

"NÃO VAI DERRAPAR!"

Posicione um marcador de óleo na posição logo atrás do seu carro.

Use essa carta em qualquer momento do seu turno (antes ou depois de andar todas as casas do seu carro). Posicione um marcador de óleo em uma posição

desocupada imediatamente atrás do seu carro. Caso não haja marcadores restantes, remova um marcador de óleo existente na pista à sua escolha e reposicione-o atrás do seu carro. O óleo permanece na pista até que um piloto use a posição afetada. O piloto que o fizer deve gastar um Galão de Gasolina e remover o marcador da pista. Se estiver sem Galões de Gasolina, vá para a Brita, com todos os efeitos de uma colisão (Seção 7) e remova o óleo da pista.



SAFETY CAR

"CAOS NA PISTA!"

Em um Evento de Clima de chuva, force uma Tempestade e chame o Safety Car.

Use essa carta logo após um Evento de Clima de Chuva, mesmo que não seja seu turno. No momento em que uma terceira carta de chuva seguida for aberta na fileira de Clima, acione imediatamente o Safety Car (veja a Seção 11).

ACESSIBILIDADE

Se liga nas marcações das posições, caso você seja daltônico:



VERMELHO

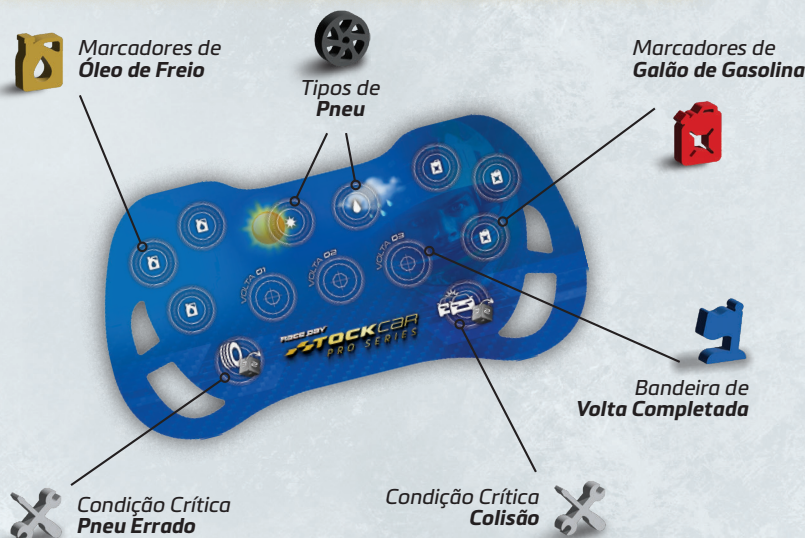


AMARELO



VERDE

MAPA DO VOLANTE



CONSULTA RÁPIDA DAS REGRAS SIMPLIFICADAS

INÍCIO

- Pegue o **Kit Inicial** (*)
- Abasteça os tanques (*)
- Defina o **Grid de Largada** (*)
- Posicione os carros e marcadores (*)
- Defina o **Clima Atual**
- Escolha o **Pneu**

TURNO

- Abra uma carta de **Previsão do Tempo** (último jogador)
- Jogue uma carta (opcional) (*)
- Use o **Turbo** (opcional) (*)
- Role o dado e se movimente (*)
- Freie (opcional) (*)

COLISÃO E BRITAS


- Pegue um marcador de **Condição Crítica**
- Vá para a **Brita** do setor
- Encerre seu turno

4

BRITA

- No turno seguinte, saia da **Brita** usando o dado cinza
- Use a posição **B** para entrar na pista, gastando um movimento
- Caso esteja ocupada, use a posição anterior

CONDIÇÃO CRÍTICA

- Role sempre o dado cinza
- Limite de uma carta na mão
- Proibido usar cartas indicadas com 
- Proibido usar **Turbo**

PARADA NO BOX (OPCIONAIS)

- Compre uma **Carta de Chamada de Rádio**
- Encha os tanques
- Conserte a batida
- Troque os **Pneus**

MOVIMENTAÇÃO NO BOX

- **Turno 1:** estacione na posição **B1**, realize as ações de **Box** e encerre a jogada
- **Turno 2:** vá para a posição **B2** e encerre a jogada
- **Turno 3:** vá para a posição vermelha e jogue normalmente

PREVISÃO DO TEMPO

- O último jogador abre sempre uma carta
- Com três cartas do mesmo tipo, pule para **Evento de Clima**
- Antes de abrir uma quarta carta, descarte a mais antiga
- Se acabar o baralho, reembalhe todas as cartas

EVENTO DE CLIMA

- Confira se o **Clima Atual** mudou (se sim, pule para a **Mudança de Clima**)
- Caso contrário, confira se houve **Tempestade** (na **Chuva**)
- Aguarde se alguém vai acionar o **Safety Car** (na **Chuva**)
- Reembalhe todas as cartas


MUDANÇA DE CLIMA

- Atualize o **Clima Atual**
- Confira os **Pneus** dos pilotos
- Atualize a **Condição Crítica** de cada um
- Pergunte se alguém vai acionar o **Safety Car** (na **Chuva**)
- Reembalhe todas as cartas

SAFETY CAR

- Enfileire todos os carros atrás do líder
- Atualize o **Grid de Largada**
- Entregue o **Baralho de Clima** ao novo meteorologista (último jogador no novo **Grid de Largada**)
- Para exceções envolvendo o **Box**, confira a **Seção 11.2**

VÁCUO

- Use somente se houver um carro logo à frente, em posição de **Vácuo** 
- Use a seta azul sem gastar um movimento
- Proibido caso um carro esteja ocupando a posição de destino

COMPLETANDO UMA VOLTA

- Com tanque vazio, vá para o **Box**
- Caso contrário, gaste um **Galão de Gasolina**
- Atualize a **Bandeira de Volta Completada** no seu **Volante** (*)

(*) *Itens da Regra Simplificada.*