



IDEIA DO JOGO

Dependo do número de jogadores, irás participar com um ou mais carros na corrida. Vais conduzir os carros jogando cartas de velocidade. Mas existe uma artimanha! Muitas das cartas, obrigam-te também a movimentar os carros dos teus rivais! Só bloqueando os carros dos teus adversários nas curvas e nas *chicanes* irás sair vitorioso e conseguirás celebrar a vitória. Contudo, não fiques surpreendido se tiveres uma avaria ou se subitamente outro corredor *fizer um sprint* ultrapassando-te na pista.

O objectivo do jogo é conduzir o teu carro ou carros aos lugares cimeiros para que ganhes a maioria dos prémios monetários.

Podes alterar o modo de jogar, usando as duas variações do jogo, as quais envolvem apostas no carro vencedor ou compra de acções.

TABULEIRO DO JOGO



MATERIAL DO JOGO

2 Tabuleiros de dupla face com 4 pistas de corridas



6 Cartas de carros de corrida, coincidentes com as cores dos carros de corrida



48 Cartas de velocidade



6 Tabuleiros de acções



6 Carros de corrida



120 Notas



18 Cartas de paragem na boxe



36 Marcadores de corrida



36 Suportes

18 Marcadores de aposta



GUIA PARA ESTE LIVRO DE REGRAS

As regras estão separadas por áreas de diferentes cores. Depois do preâmbulo vais encontrar as regras para o jogo básico. A seguir, tens as regras especiais, as regras para as paragens no boxe. Por fim, vais encontrar as duas variantes do jogo: Apostas e Acções. Se tiveres a jogar este jogo pela 1ª vez, aconselhamos que o jorges com as regras básicas.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Posiciona uma das quatro pistas de corridas no meio da mesa.

Se estiveres a jogar o Top Race pela primeira vez, recomendamos que jogues com a pista “Speed Street”. A “Turbo Town” é mais indicada para as regras especiais, especialmente as paragens nas boxes, ver a página 7.

Dá a cada jogador 20.000 Top Race Euros. Posiciona o restante dinheiro, separado em montes diferentes, ao lado do tabuleiro do jogo, formando desta forma o banco.

Baralha todas as cartas de corrida e distribui-as de acordo com o número de jogadores:

Número de jogadores	Cartas por jogador
2	24
3	16
4	12
5	9
6	8

Com 5 jogadores vão sobrar 3 cartas. Posiciona estas cartas de regresso ao interior da caixa do jogo, elas não vão ser usadas na corrida.

Cada jogador recebe as suas cartas e guarda-as na sua mão. É recomendável que as cartas sejam arrumadas de acordo com a cor mais dominante dos carros de corrida.

Posiciona todas as 6 cartas de carros de corrida com a face virada para cima, ao lado do tabuleiro do jogo e os respectivos carros de corrida ao seu lado.

Todos os restantes componentes são colocados dentro da caixa do jogo. Eles não são usados no jogo básico. As cartas de paragem na box só são usadas com a regra especial “paragem na box” (ver página 8). Os tabuleiros das acções, marcadores de aposta, marcadores de corrida e os suportes são usados apenas nas variantes “Apostas” (ver página 9) e “Acções” (ver página 9 a 11).

LEILOAR OS CARROS DE CORRIDA

Uma após a outra, tem lugar 6 leilões – mesmo se em jogo tiverem menos do que 6 jogadores. O vencedor de cada leilão escolhe um carro de corrida, com os carros disponíveis a diminuírem após cada leilão.

Escolhe um jogador, através de um método qualquer, para iniciar o leilão.

A aposta inicial tem de ser, pelo menos, de 10.000 Top Race Euros. Cada jogador, no sentido dos ponteiros do relógio, um de cada vez, tem a oportunidade de apostar mais alto ou passar. Quem passar, só pode voltar a apostar no próximo leilão. As licitações têm de ser múltiplos de 10.000 Top Race Euros.

Quando todos jogadores, menos um tiverem passado, o primeiro leilão termina. Se tiveres feito a licitação mais alta, pagas ao banco o montante oferecido. Escolhe uma carta de carro de corrida e posiciona-a à tua frente. Agora és proprietário do carro desenhado na carta. Posiciona o carro num espaço livre, à tua escolha, na grelha de partida. Para além disso, como vencedor do primeiro leilão és também o jogador inicial da corrida.

Se tiveres dificuldades em escolher um carro, deves analisar as tuas cartas de corrida. O carro que tiver mais números elevados nas cartas que tens na tua mão, dá-te mais probabilidades de ganhares a corrida. Estes números nas cartas informam quantos espaços os carros de corrida podem avançar, quando a carta é jogada. Estes números variam entre 1 a 6, assim como 10.

Conduz os outros 5 leilões da mesma maneira. O jogador inicial do próximo leilão, é o jogador à esquerda do jogador que ganhou o leilão anterior, e tem de licitar, pelo menos, 10.000 Top Race Euros. Mas não te esqueças: cada jogador tem de ter, pelo menos, um carro de corrida no final dos leilões! Por isso, se já tiveres adquirido um carro, tens permissão de continuar a licitar em leilões, desde que existam mais carros de corrida em leilão, do que o número de jogadores que ainda não têm um carro. Se o próximo apostador inicial for um jogador que não pode mais participar no leilão, o jogador inicial é o jogador a seguir, no sentido dos ponteiros do relógio, que ainda está sem um carro.

Exemplo: Tu ganhaste o 1º leilão num jogo com 4 jogadores e já deténs 2 carros. Existem 3 jogadores sem carros, mas ainda estão disponíveis 4 carros. Por conseguinte, tens permissão de voltar a apostar. Se vieres a comprar um terceiro carro, não podes mais participar no leilão. Se outro jogador comprar 2 carros, não podes apostar outra vez, uma vez que só resta 1 carro para cada um dos outros jogadores.

Se não tiveres nenhum carro no início do leilão para o último carro de corrida, tens de comprar esse carro por um preço fixo de 30.000 Top Race Euros. Por esta altura os leilões estão terminados. Tem início a corrida.

A CORRIDA

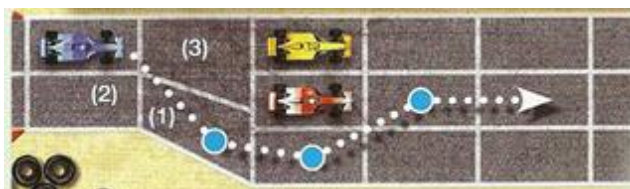
No sentido dos ponteiros do relógio, cada jogador joga uma carta de velocidade e move todos os carros de corrida da carta, um após o outro, de cima para baixo.

Se ganhaste o primeiro leilão, és o jogador inicial. Escolhe uma carta de velocidade de entre aquelas que tens na tua mão e joga-a. Agora, tens de avançar todos os carros de corrida que estão desenhados na carta. Tens de mover os carros pela mesma sequência que eles estão desenhados na carta, do topo para o fundo da carta. O número a seguir ao carro, dá-te a informação de quantos espaços deves mover o carro. Uma vez movimentados todos os carros de corrida, posiciona a carta de velocidade usada no espaço de cartas descartadas do tabuleiro do jogo.



Exemplo: Jogas a carta da figura. Primeiro, tens de avançar o carro de corrida vermelho em 6 espaços. A seguir avanças o carro amarelo em 4 espaços, depois o preto em dois espaços, e por fim o azul em 1 espaço.

Cada carro tem de ser movido pelo número total de espaços, se possível. Avanças sempre um carro em linha recta ou na diagonal, nunca de lado ou para trás. Podes sempre que o desejares mudar de caminho.



Exemplo: O Azul avança 4 espaços. Ele pode ser movimentado para o espaço (1) desde que avance na diagonal. Ele não pode mover-se para o espaço (2), uma vez que esse espaço apresenta-se ao lado do carro. Ele também não pode mover-se para o espaço (3) porque iria ficar bloqueado pelos outros carros e tem de mover-se pela totalidade dos espaços sempre que possível.

Alguns espaços nas curvas representam uma excepção. Nesses espaços um carro muda de caminho para o lado, se a frente do espaço adjacente for mais adiante do que a frente do espaço onde o carro está.



Exemplo: O amarelo move-se por 5 espaços. Primeiro, ele pode mover-se para p espaço (1), já que o fim do espaço (1) termina à frente do fim do espaço onde o amarelo está. O mesmo se aplica ao espaço (2). Também a mudança de caminho do espaço (4) para o espaço (5) é possível. O verde nesta situação, não pode mover-se para o espaço (2) ou para o espaço (6), uma vez que nenhum dos espaços termina mais adiante do espaço onde está o carro verde.

Se o caminho estiver bloqueado por outro carro, só podes guiar o carro até ao bloqueio. O restante valor do movimento é perdido.



Exemplo: O roxo tem de se mover por 5 espaços. Uma vez que o caminho está bloqueado pelo Azul, o roxo só se move por 3 espaços, os restantes 2 pontos de movimento são perdidos.



JOKER – CARRO BRANCO

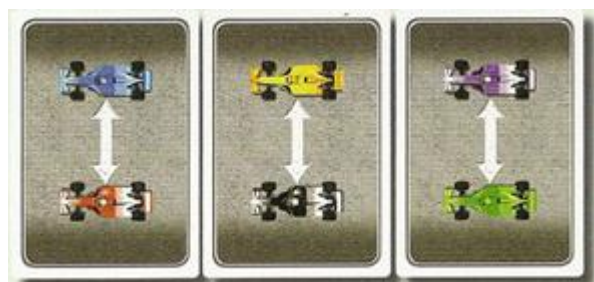
Em algumas cartas, um carro branco está desenhado; é o joker. Com ele podes avançar qualquer carro de corrida à tua escolha. Contudo, não podes escolher em mover um carro que já esteja desenhado na mesma carta de corrida.



Exemplo: Com esta carta, primeiro avanças o carro de corrida roxo em 6 espaços, e depois avanças o carro amarelo em 4 espaços. Agora, tens permissão de mover o carro vermelho, verde ou preto por 2 espaços, usando o joker ranço. Não podes escolher em mover os carros, azul, amarelo ou roxo, porque estes carros já estão desenhados na carta. Por fim, avanças o carro azul em 1 espaço.

É admissível em aplicar um joker em um carro de corrida que já tenha chegado ao fim ou a um carro que incorreu numa avaria (ver a seguir). Nestes casos, não usas os pontos de movimento do joker.

SPRINT / AVARIA



De entre as cartas de velocidade há 3 cartas especiais que têm desenhado 2 carros de corrida e uma seta entre eles: azul com vermelho, amarelo com preto e roxo com verde. Podes jogar uma destas cartas como um *sprint* ou como uma *avaria*. Se um dos dois carros desenhados já tiver terminado a corrida, a acção não pode ser usada.

*Em cada tabuleiro do jogo irás encontrar um resumo que mostra quais os dois carros que existem para cada carta *sprint*/avaria.*

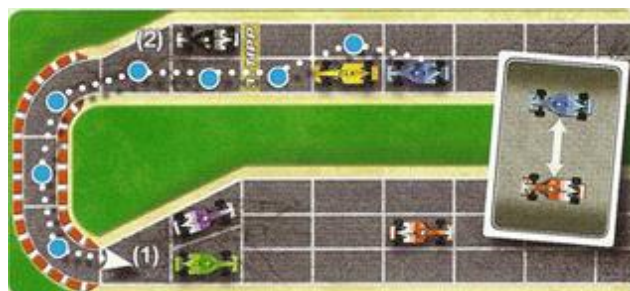
Sprint

Esta acção permite ao carro que está mais atrás na corrida, avançar até se encontrar ao nível do outro carro desenhado na carta.



Exemplo: Jogas a carta azul/vermelho como uma carta *sprint*. Agora avanças o azul até que este se encontre ao nível do carro vermelho.

Contudo, isto só pode ser feito se o caminho estiver aberto. Se um bloqueio estiver a obstruir o caminho, então moves o carro o mais longe possível e posiciona-o atrás da linha de bloqueio.



Exemplo: jogas a carta azul/vermelho como uma carta *sprint*. Uma vez que o roxo e o verde bloqueiam o caminho, só podes mover o azul até alcançares o espaço (1). Se o preto estivesse situado no espaço (2), só poderias avançar o azul em 3 espaços.

Avaria

Nesta acção, o carro de corrida que estiver mais à frente do outro, sofre uma avaria. Posiciona o carro ao lado do espaço onde se encontra, mas do lado de fora da pista. O carro tem de esperar até que o outro carro desenhado na carta, tenha alcançado a sua posição ou o tenha ultrapassado, assim, o carro perseguidor tem de, pelo menos, ser conduzido até ao nível do carro avariado. Depois, posiciona o carro avariado de regresso à pista, num dos espaços ao lado do carro outrora perseguidor, espaço esse escolhido pelo proprietário do carro avariado. Se estes espaços estiverem ocupados, posiciona o carro avariado no espaço livre a seguir, atrás do carro outrora perseguidor.

Todos os pontos de movimento que digam respeito ao carro avariado, durante a avaria, são perdidos.



Exemplo: Joga a carta azul/vermelho como uma carta avaria. Posiciona o carro vermelho fora da pista. O carro tem de esperar nessa posição até que o azul alcance, pelo menos os espaços (1), (2) ou (3). A seguir, moves o vermelho para um dos espaços (1), (2) ou (3), escolhido pelo seu proprietário. Se esses espaços estiverem todos ocupados, então posiciona o carro num dos espaços (4), (5) ou (6).

LINHA DE CHEGADA

Assim que o primeiro carro de corrida atravessar a linha de chegada, posiciona o carro no espaço de 1º classificado. Posiciona o segundo carro a terminar a corrida no espaço 2, o terceiro no espaço 3, etc. Os donos de cada carro obtêm o prémio monetário, recebido do banco, conforme está desenhado nos espaços de chegada, assim, 200.000 Top Race Euros são atribuídos ao vencedor, 150.000 ao segundo, etc.

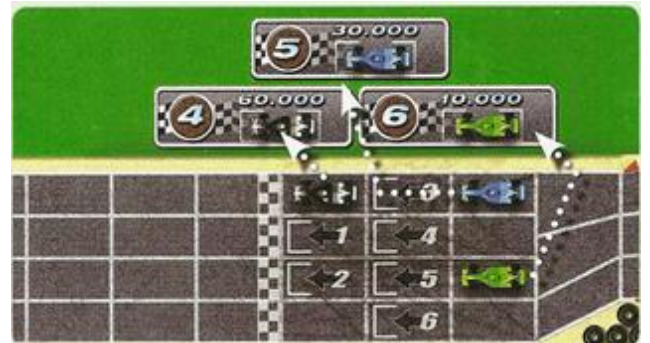


Exemplo: Joga a carta que está na figura. Primeiro, avanças o amarelo em 6 espaços. Ele passa a linha de chegada, por isso, posiciona o carro na posição 1. a seguir avanças o vermelho em 4 espaços. Ele também termina a corrida e posiciona o carro na 2ª posição. O facto de o vermelho terminar um espaço à frente do amarelo não tem qualquer significado. A sequência de chegada é decisiva. Por fim avança o preto em 2 espaços, mas não é o suficiente para o preto passar a linha de chegada.

Os pontos de movimento de carros que já tenham terminado a corrida, são perdidos. Se todos os carros de que és proprietário tiverem terminado a corrida, então não participas mais na corrida. As tuas restantes cartas de velocidade são descartadas.

Assim que o quinto carro passe a linha de chegada, a corrida termina. Posiciona o último carro que ainda está em pista no sexto lugar. A corrida também termina se todos os jogadores tiverem jogado todas as suas cartas de velocidade. Neste caso, posiciona todos os carros de corrida ainda na pista, nos espaços de chegada, de acordo com a sua posição na corrida.

Um carro é considerado à frente de outro, se o seu espaço se estende mais à frente do outro. Se dois carros ou mais estiverem ao mesmo nível, então aquele que estiver mais para dentro é considerado como estando à frente. Numa secção de recta da pista, a próxima curva determina qual o carro que está para dentro.



Exemplo: Todos os jogadores tinham jogado as suas cartas de velocidade. A corrida termina e 3 carros não passaram a linha de chegada. Posiciona o preto no 4º lugar, o azul em 5º lugar e o verde em 6º lugar. O azul é considerado como estando do lado de dentro em relação ao verde, uma vez que a próxima curva é uma curva para a direita, por conseguinte está em melhor posição.

FIM DO JOGO

Depois de determinados todos os 6 lugares da corrida e depois de desembolsado os respectivos prémios monetários, a corrida está terminada. Se o todo o jogo estiver agora terminado, o jogador com mais dinheiro é o vencedor.

No entanto, um jogo pode compreender várias corridas. Se jogares corridas adicionais, baralha as cartas de velocidade e dá-as de novo a cada jogador. Os carros de corrida são novamente leiloados. Contudo, não recibes nenhum dinheiro inicial! Quem possuir mais dinheiro, após o número de corridas previamente fixadas, é o vencedor.

PARAGEM NA BOXE

A regra da paragem na boxe é uma regra especial que foi criada especialmente para a pista Turbo Town. Esta pista contém mais espaços do que as outras pistas. Podes jogar com a regra da paragem na boxe nas outras pistas, mas a Turbo Town é que melhor se ajusta a esta regra.

Todas as regras básicas estão activas com as alterações e acrescentos que se seguem.

Na distribuição das cartas de velocidade no início do jogo, algumas cartas são posicionadas ao lado da pista de corrida. Estas cartas formam a boxe.

N.º de jogadores Cartas p/jogador Cartas na boxe

2	21	6
3	14	6
4	10	8
5	8	8
6	7	6



Cada jogador recebe 3 cartas de paragem na boxe que posiciona à sua frente, antes de começar a corrida. Estas cartas podem ser usadas durante a corrida para tirar cartas de velocidade ou para tirar a carta topo do monte das cartas descartadas, e colocá-la na tua mão. Se já tiveres usado todas as cartas de paragem na boxe, então não podes fazer mais paragens na boxe.

As tabelas no verso das cartas não têm qualquer significado nesta regra especial, elas são utilizadas na variante Apostas.

Há dois momentos em que podes usar uma carta paragem na boxe:

- 1º Momento: um jogador posiciona uma carta de velocidade no espaço das cartas descartadas;
- 2º Momento: No início da tua vez de jogar.

1º Momento: Um jogador posiciona uma carta de velocidade no espaço das cartas descartadas.

Assim que um jogador tenha movimentado todos os carros e tenha posicionado a carta de velocidade usada no espaço das cartas descartadas, podes anunciar uma paragem na boxe para tirar esta carta para a tua mão. Primeiro, tens de esperar para ver se outros jogadores gostariam também de jogar uma carta de paragem na boxe para esta carta de velocidade. Se tal acontecer, o jogador que fica com a carta, é aquele que está a seguir na ordem de jogar.

Se executares a paragem na boxe, posicionas a carta de velocidade em cima de uma das tuas cartas

de paragem na boxe. Na tua próxima vez de jogar, não jogas uma carta de velocidade! Não avanças nenhum carro na tua vez de jogar. Em vez disso, tiras a carta de velocidade deitada à tua frente e colocas a carta na tua mão, e posicionas a carta de paragem na boxe de regresso à caixa do jogo. A tua vez de jogar está terminada.

Atenção: Não podes usar uma carta de paragem na boxe para reivindicar uma carta que acabaste de jogar!

É possível que no início da tua vez de jogar tenhas mais do que uma carta de paragem na boxe com uma carta de velocidade em cima, se tiveres jogado várias cartas de paragem na boxe durante uma ronda. Nesta situação, só podes aceitar uma dessas cartas para a tua mão, numa vez de jogar. Assim que seja a tua próxima vez de jogar, não voltas a jogar nenhuma nova carta de velocidade e em vez disso tiras para a tua mão, a próxima carta de velocidade em cima de uma carta de paragem na boxe.

2º Momento: Início da tua vez de jogar

No início da tua vez de jogar, podes jogar uma carta de paragem na boxe para tirar qualquer carta da boxe ou a carta topo do espaço das cartas descartadas.

Esta acção não pode ser desafiada por outro jogador. Tira para a tua mão a carta que desejares e posiciona uma carta de paragem na boxe de regresso à caixa do jogo. A tua vez de jogar termina e não jogas uma carta de velocidade! Também não tiras para a tua mão, uma carta de velocidade que esteja deitada à tua frente, resultado de uma paragem na boxe anterior.

Atenção: Nestas situações é possível tirar uma carta do espaço das cartas descartadas que tu próprio tenhas jogado, isto pode ocorrer, por exemplo, porque os outros jogadores efectuaram paragens na boxe desde a tua última jogada até à tua nova jogada.

Outra

Se jogares uma carta de sprint/avaria enquanto um dos dois carros desenhados já tenha uma avaria, esta acção não é usada (isto porque podes ir buscar uma destas cartas).

Se tiveres jogado todas as cartas de velocidade, mas ainda tens, pelo menos uma carta de paragem na boxe, podes ainda participar na corrida. Contudo, tens de ser proprietário de um carro que ainda esteja na pista e não tenha terminado a corrida. Se fores o próximo a jogar, podes escolher se fazes uma paragem na boxe ou passas. Assim que todos os teus carros tenham terminado, não podes mais participar na corrida.

Se todos os jogadores não tiverem mais cartas de velocidade, mas se alguns deles tiver uma carta de paragem na boxe, então o jogo termina, assim que todos os jogadores, na sua vez de jogar, tenham passado por uma vez.

VARIANTE A: APOSTAS

Fazes apostas durante a corrida nos carros de corrida que esperas que terminem à frente ou nos lugares cimeiros. Podes ganhar muito dinheiro através de apostas bem pensadas, e podes ganhar o jogo, mesmo se os teus próprios carros não terminarem nos primeiros lugares. Contudo, também podes perder dinheiro com más apostas e pior ainda podes mesmo ficar arruinado. As corridas ganham um maior interesse com esta variante.

As apostas podem ser usadas com todos os carros e com as regras na paragem na boxe. No entanto, não podes usar as regras das apostas em conjunto com a variante B: Acções.

Todas as regras básicas estão activas com as alterações e acrescentos que se seguem.

Cada jogador recebe 6 marcadores de corrida (um para cada carro), e 3 marcadores de aposta (um de cada valor), e 1 tabela de aposta (se tiveres a jogar com a regra especial de paragem na boxe, então só precisas de virar as tuas 3 cartas de paragem na boxe). Posiciona os marcadores de corrida com a face virada para baixo, se não estiverem nos suportes – caso contrário posiciona-os à tua frente de maneira que os outros jogadores não os possam ver a sua face.

Assim que o primeiro carro de corrida passar a linha amarela “1.Tipp”, interrompes a corrida. Agora, cada jogador faz uma aposta secreta. Escolhe um carro que acredita que irá ganhar a corrida ou um que irá, pelo menos, terminar nos lugares cimeiros. Posiciona o marcador de aposta com o número 1 ao lado do marcador de corrida do carro correspondente.

Este processo de aposta repete-se da mesma maneira, quando o primeiro carro de corrida passar a linha “2.Tipp”, assim como a “3.Tipp”. Nestas situações posicionas o marcador de aposta 2 e 3 ao lado do marcador de corrida dos carros em que desejas apostar. Se quiseres, podes apostar no mesmo carro em cada uma das 3 apostas ou em 3 carros diferentes, és tu que decides.

No final da corrida, revelas os marcadores de corrida. Por cada carro em quem apostaste, tira dinheiro do banco ou pagas dinheiro ao banco, conforme os casos. Lê a tabela de aposta para ver quanto dinheiro recibes ou pagas.

TOP RACE		
Rennen, Siege & Triumphel		
1. TIPP	1. Platz	90.000
	2. Platz	60.000
	3. Platz	30.000
	4. Platz	0
	5. Platz	- 10.000
	6. Platz	- 30.000
2. TIPP	1. Platz	60.000
	2. Platz	40.000
	3. Platz	20.000
	4. Platz	- 10.000
	5. Platz	- 30.000
	6. Platz	- 60.000
3. TIPP	1. Platz	30.000
	2. Platz	20.000
	3. Platz	10.000
	4. Platz	- 20.000
	5. Platz	- 60.000
	6. Platz	- 90.000

Exemplo: Tinhas posicionado o teu marcador de aposta no azul, o segundo marcador no vermelho e o terceiro novamente no azul. A corrida termina com o azul em 2º lugar e o vermelho em 5º. Recebes 60.000 Top Race Euros pela primeira aposta no azul, pela segunda aposta no vermelho recibes 30.000 e pela terceira aposta no azul recibes 20.000.

Atenção: Ao contrário do jogo básico, ainda podes participar na corrida se todos os teus carros de corrida tenham terminado! Podes decidir na tua vez de jogar se gostarias de jogar outra carta ou gostarias de passar, pelo que ainda podes influenciar a corrida a favor das tuas apostas, Assim que todos os jogadores tenham passado ou 5 carros de corrida tenham terminado, o jogo termina,

VARIANTE B: ACÇÕES

O leilão dos carros de corrida não funciona nesta variante. Em vez disso, cada jogador recebe acções de todos os 6 carros de corrida.

Durante a corrida, podes vender acções e comprar outras. O teu objectivo é investir fortemente nos carros que terminem nos lugares cimeiros., enquanto evitas investimentos nos carros mais fracos.

A atracção da variante das acções é que não sabes quais os carros que cada jogador está a favor, uma vez que as acções são mantidas em segredo.

As acções podem ser jogadas em todas as 4 pistas de corridas, e também com a regra especial de paragem na boxe. No entanto, não podes combinar a variante acções com a variante A: Apostas.

Todas as regras básicas estão activas com as alterações e acrescentos que se seguem.

Preparação

Cada jogador recebe 6 marcadores de corrida, um para cada carro, e um tabuleiro de acções. Posiciona os marcadores de corrida nos suportes fornecido, se ainda o não fizeste. A seguir, posiciona todos os 6 marcadores de corrida na coluna do teu tabuleiro de acções com o número 5, de maneira a que os outros jogadores não possam reconhecer as faces dos teus marcadores. Agora, os marcadores mostram que deténs 5 acções de cada carro, quando começas o jogo.

O dinheiro inicial para cada jogar é de 200.000 Top Race Euros por jogador, como é normal.

Tira as 3 cartas de sprint/avaria do baralho de cartas de velocidade e posiciona-as com a face virada ao lado da pista de corrida. Baralha as restantes cartas de velocidade e distribui-as aos jogadores de acordo com a tabela que se segue. De seguida, adiciona cartas às cartas de sprint/avaria de acordo como número de jogadores para formar uma exposição de cartas.

N.º de jogadores Cartas p/jogador Em exposição

2	22	4
3	15	3
4	11	4
5	8	5
6	7	6

3 Cartas não são usadas com 5 jogadores. Coloca estas cartas de regresso à caixa do jogo, elas não são usadas.

Se jogares com a regra especial da paragem na boxe, debes usar a distribuição alternativa da página 10.

Leilão

Um leilão tem lugar como no jogo básico. Contudo, os carros de corrida não são leiloados, mas as cartas em exposição e os lugares sentados em volta da mesa são leiloados! Se ganhares o primeiro leilão, tornaste no jogador inicial para a corrida. Além disso, podes seleccionar uma das cartas em exposição e tirá-la para a tua mão.

O jogador à esquerda do vencedor do leilão tem de começar o próximo leilão, tal como acontece no jogo básico; ele não pode passar. O vencedor do segundo leilão, também selecciona uma carta de entre aquelas que estão em exposição. A seguir ele senta-se à esquerda do jogador inicial. Os outros jogadores são dispostos à esquerda.

Desta forma, licitas para a sequência de jogar, assim como para uma carta exposta.

Assim que um jogador tenha ganho um leilão, não pode mais participar neste processo. O último jogador recebe a carta final, sem ter que pagar nada. Uma excepção ocorre num jogo com dois jogadores. Ambos os jogadores fazem ofertas até um jogador ter 2 cartas das que estão em exposição. O outro jogador recebe a(s) última(s) carta(s) sem ter que pagar por ela(s).

Uma vez que os carros de corrida não são leiloados, eles são conduzidos sem proprietários. Determina os espaços da grelha de partida, baralhando as 6 cartas de carros de corrida e revelando uma a uma, sendo que a primeira carta revelada representa o espaço 1 da grelha de partida, e assim em diante.

Modo de Jogar

O jogo é dividido em rondas de corrida e rondas de acções que alternam. Inicias com uma ronda de corrida, na qual todos os jogadores, na sua vez de jogar, jogam uma carta de velocidade e movem os carros de corrida em conformidade, conforme descrito no jogo básico.

Depois de todos os jogadores terem jogado, uma ronda de acções segue-se. Cada jogador tem de vender 2 acções secretamente e comprar 2 acções secretamente. Para fazer uma venda, move o marcador de corrida em 2 espaços para trás ou 2 marcadores em um espaço para trás. Para fazer uma compra, move os marcadores para a frente.

Atenção: só os marcadores de corrida são movidos para indicar a compra e venda; nenhum dinheiro muda de mãos!

As mesmas acções podem ser compradas ou vendidas na mesma ronda. Quais as acções que vendes e compras são distintas em cada ronda de acções. Podes também comprar uma acção que tenhas vendido numa ronda anterior, mudando outra vez de direcção. Deves sempre possuir 30 acções depois de cada ronda de acções. Não podes possuir menos de 0 acções de um carro ou mais de 15.



Exemplo: Na primeira ronda de acções, vendes uma acção roxa e uma acção preta. Compras duas acções do azul. Moves o marcador do carro roxo do espaço 5 para o 4, o preto da mesma maneira e o azul do 5 para o 7.

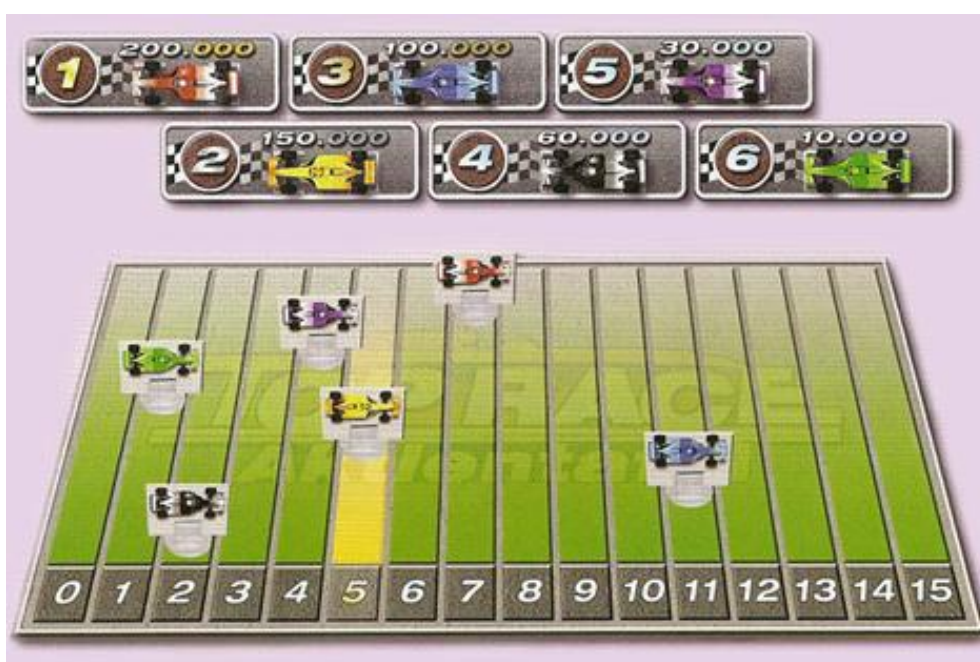
Os jogadores podem comercializar acções ao mesmo tempo. Quando todos os jogadores tiverem terminado, uma ronda de corrida tem início outra vez, seguida depois por uma ronda de acções, e assim em diante. Assim que o primeiro carro de corrida passe a linha de chegada, não existem mais rondas de acções.

Fim da corrida

A corrida termina como no jogo básico, assim que os 5 carros terminem, ou se todas as cartas de velocidade tenham sido jogadas. Uma vez que não deténs o teu próprio carro, participas na corrida até ao final e tens de jogar uma carta, sempre que é a tua vez de jogar.

Agora, tem lugar a contagem das acções. Por cada carro, recibes o prémio monetário do lugar em que o carro terminou multiplicado pelo número de acções que deténs desse carro.

O jogador com mais dinheiro é o vencedor. Se existir um empate, então o jogador com mais acções do primeiro classificado é o vencedor. Se o empate prevalecer, verifica quem tem mais acções do segundo classificado, e assim em diante. Se os jogadores tiverem exactamente as mesmas acções, então o jogador sentado mais afastado do jogador inicial, no sentido dos ponteiros do relógio, é o vencedor, que deve ser a pessoa que ganhou o seu lugar mais tarde.



Exemplo: Os carros de corrida terminaram pela ordem apresentada na ilustração. De acordo com o teu stock de acções, recibes o reembolso apresentado na tabela a seguir.

No total recibes 3.500.000 top race euros. No leilão no início do jogo tinhas gasto 60.000, por isso ficaste com 140.000. Terminaste a corrida com 3.690.000 Top Race Euros.

Ordem de Chegada	Cor do Carro	Prémio Monetário	Acções Detidas	Total a Receber
1	Red	200.000	7	1.400.000
2	Yellow	150.000	5	750.000
3	Blue	100.000	11	1.100.000
4	Black	60.000	2	120.000
5	Lilac	30.000	4	120.000
6	Green	10.000	1	10.000

Acções e Paragem na Boxe

Se jogares com a variante acções com a regra especial paragem na boxe, alteras a distribuição das cartas no início do jogo, de acordo com a tabela à direita. Assegura que as 3 cartas de sprint/avaria estão sempre em exposição.

Número jogadores	Cartas por jogador	Cartas em exposição	Cartas na Boxe
2	19	4	6
3	13	3	6
4	9	4	8
5	7	5	8
6	6	6	6

Versão Portuguesa:

Paulo Santos

<http://dreamwithboardgames.blogspot.com/>