2-6

8+

30min

WOLFGANG KRAMER'S

DOWN FORCE™

CORRIDA DE ALTO RISCO

LIVRO DE REGRAS

Uma curva mais apertada, pneus a chiar, e a força aerodinâmica que te cola ao assento e te mantém na pista enquanto fazes ultrapassagens. No mundo do automobilismo, a diferença entre a vitória e a derrota pode ser um único detalhe!

Fazer apostas altas em carros de corrida que valem milhões, isto é o jogo Down Force! Enquanto os carros correm lado a lado na pista, aposta em segredo quem vai ganhar. Para o vencedor, vai o maior prémio de todos!

mebo

iello™

COMPONENTES

- **1** Tabuleiro de jogo de dupla face
  Circuitos *Rio* e *Marina*.
- **6** Miniaturas de carros

- **42** Cartas Velocidade

- **6** Cartas Potência
- **6** Placas de Piloto
- **1** Bloco de folhas de pontuação

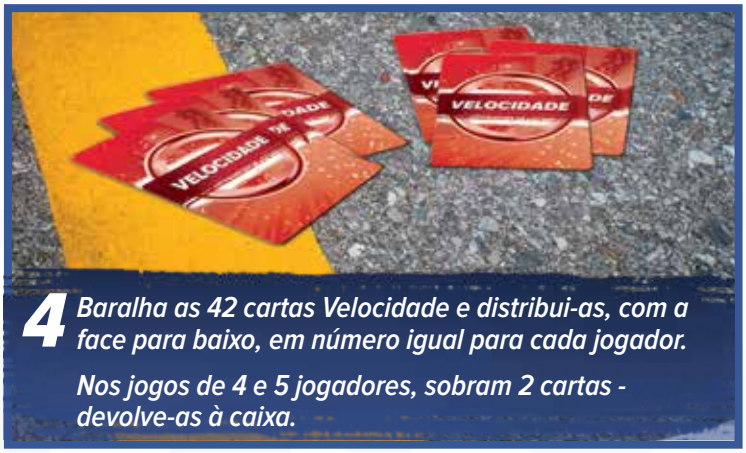
- **6** Cartas Velocidade Oito

PREPARAÇÃO

1 *Coloca o tabuleiro de jogo no centro da mesa. Escolhe um dos circuitos.*

2 *Dá a cada jogador uma folha de pontuação e alguma coisa para escrever (não incluído no jogo).*

3 *Baralha as 6 cartas Velocidade Oito e as seis cartas Potência separadamente e faz duas pilhas viradas para baixo.*



4 *Baralha as 42 cartas Velocidade e distribui-as, com a face para baixo, em número igual para cada jogador.*

Nos jogos de 4 e 5 jogadores, sobram 2 cartas - devolve-as à caixa.

5 *Coloca as placas de Piloto ao lado do tabuleiro.*

6 *Aleatoriamente, coloca os 6 carros nos espaços iniciais no tabuleiro.*

COMO JOGAR

Um jogo de *Down Force* tem 3 partes:

1. ***O Leilão***
Os carros são leiloados.

2. ***A Corrida***
Os carros correm no circuito.

3. ***As Apostas***
Durante a corrida os jogadores apostam em quem será o carro vencedor.

No fim da corrida, os jogadores somam todo seu dinheiro para ver quem vence.

1 O LEILÃO

Depois dos jogadores verem as suas cartas, os carros são leiloados, um de cada vez.

Vira a carta Velocidade Oito e a Carta Potência que estão no topo de cada pilha. Essas cartas mostram a cor do carro e carta Potência que vão a Leilão.

Para licitar, cada jogador escolhe uma carta Velocidade da sua mão e o coloca-a na mesa, virada para baixo. Depois todos viram as cartas escolhidas para cima. O número na carta que corresponde à cor do carro é o valor que o jogador licita pelo carro (em Milhões de Euros).

O jogador cuja carta Velocidade tem o valor mais alto da cor do carro mostrado ganha o leilão. O jogador anota na sua folha de pontuação o valor pago.

- Se duas ou mais cartas tiverem o mesmo valor, a carta com mais carros ganha.

- Se ambas as cartas empatadas tiverem o mesmo número de carros, aquela que NÃO tiver o Jóquer ganha.

Quando um jogador ganha um lance, tem que:

- escrever o valor do seu lance na sua folha de pontuação
- adicionar à sua mão a carta Velocidade Oito que ganhou
- colocar à sua frente (face para cima) a carta Potência que ganhou
- colocar à sua frente a placa de Piloto da respectiva cor

Devolve todas as cartas usadas no Leilão aos respectivos jogadores. Estas podem ser usadas novamente para fazer novos lances.

Revela uma nova carta Velocidade Oito e uma carta Potência e faz um novo leilão.

Cada jogador tem de acabar com pelo menos um carro.

Quando o número de carros que resta for igual ao número de jogadores sem carros, somente estes sem carros podem fazer lances.

Quando resta apenas um carro, se houver um jogador sem carro, ele revela a carta que tem na mão com o menor valor dessa cor e obtém assim esse carro por esse valor.

Depois de todos os carros serem leiloados, qualquer jogador que tenha mais de uma carta Potência selecciona uma e devolve as outras para a caixa. A carta de Potência que escolheu aplica-se a todos os seus carros.

Para eventos de leilão improváveis, mas possíveis, consulte a página 8.

Exemplo de um Leilão

A carta Velocidade Oito verde e a carta Potência "Habilidoso" são reveladas.

Todos os quatro jogadores escolhem e revelam uma carta da sua mão.

***O jogador 1** escolheu uma carta sem a cor verde. Passou assim o leilão.*

***O jogador 2** escolheu uma carta com um 6 verde.*

***O jogador 3** escolheu uma carta com um 4 verde.*

***O jogador 4** escolheu uma carta com um 6 verde.*

Os jogadores 2 e 4 empatam. Mas o cartão do jogador 2 tem mais carros, por isso vence o leilão.

O jogador 2 marca na sua folha de pontuação o que pagou (6), recebe a carta Velocidade Oito de cor verde, a carta de Potência (Habilidoso) e a placa de Piloto verde.

Todos os jogadores recebem de volta para a sua mão as suas cartas usadas no leilão.

2 A CORRIDA

O jogador que controla o carro no espaço inicia o jogo, fazendo o seu turno. De seguida, segue-se o jogador à sua esquerda e assim sucessivamente. Durante a corrida, cada jogador joga à vez uma carta Velocidade da sua mão e resolve-a. O jogo continua até que todos os carros terminem a corrida ou que nenhuma outra carta possa ser jogada.

CARTAS VELOCIDADE:

Cada carro cuja cor aparece na carta Velocidade é movido o número de espaços indicados. Os carros são sempre movidos pela ordem de cima para baixo (a menos que o jogador tenha a carta Potência ASTUTO). Quando jogas uma carta, move todos os carros que a carta mostra, mesmo os que pertencem a outros jogadores (a menos que esse carro seja controlado por alguém com a carta Potência HABILIDOSO).

Depois de resolvida a carta, coloca-a com a face para cima na pilha de descarte.

JÓQUER:

Carros brancos são o Jóquer. Quando jogas uma carta com Jóquer podes escolher mover qualquer carro de uma cor que NÃO esteja na carta (a menos que tenhas a carta Potência IMPREVISÍVEL). Podes escolher um carro que já tenha terminado a corrida ou um que não possa ser movido porque está bloqueado por outros carros.

Se usares uma carta com dois carros Jóquer, tens que escolher dois carros de cor diferente.

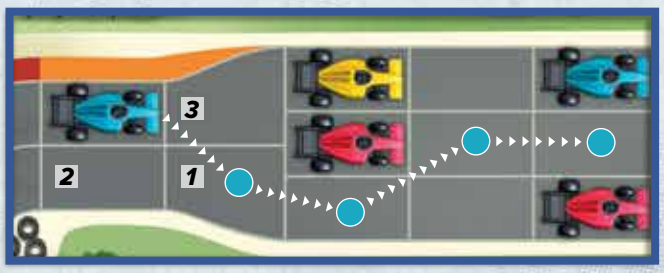
MOVER OS CARROS NA PISTA:

Os carros avançam na pista até o próximo espaço adjacente, seja em linha recta ou diagonalmente. Não podes mover um carro para os lados ou para trás. Não podes passar através de outros carros, embora possa mover diagonalmente entre dois carros que são adjacentes na diagonal. Um espaço é considerado "para a frente" se a extremidade dianteira do novo espaço estiver mais à frente do que a extremidade dianteira do espaço de onde saíste.

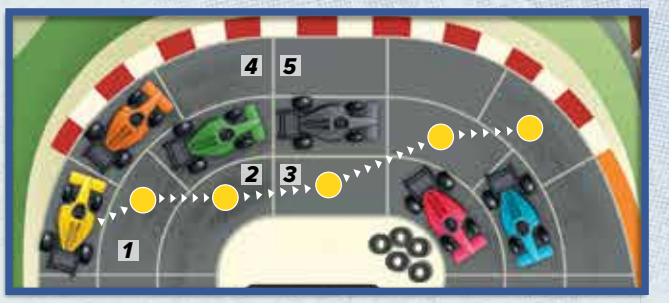
Tens de mover cada carro o número total de espaços indicado pela carta. Se não for possível, move o carro o máximo possível. Se houver um movimento legal para um carro, tens de o mover. Todavia podes mover um carro de modo a que ele fique bloqueado por outros carros e não possas assim fazer o movimento total.

► *Se jogaste esta carta move em primeiro lugar o carro vermelho 6 espaços. Depois move o carro amarelo 4 espaços, de seguida o carro preto 2 espaços e, finalmente o azul 1 espaço. Depois coloca a carta na pilha de descarte.*

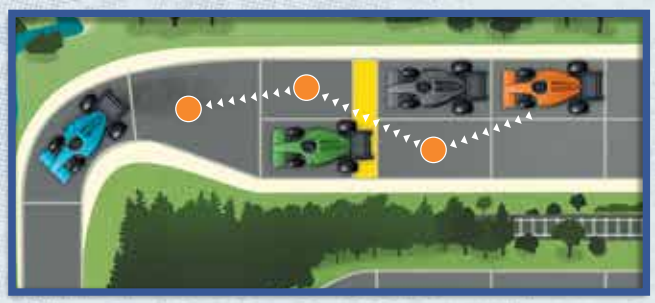
► *Se jogaste esta carta tens que em primeiro lugar mover o carro azul 6 espaços, depois o carro laranja 4 espaços. Agora, usando o carro Jóquer, podes escolher mover 2 espaços o carro vermelho, o verde ou o preto. (Não podes escolher o carro azul, laranja ou amarelo porque eles já estão na carta.) Por fim, move 1 espaço o carro amarelo.*



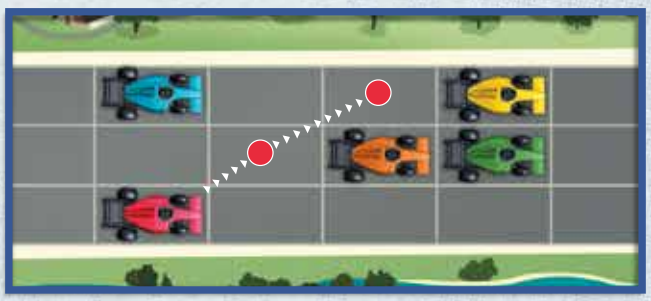
► *O carro Azul move 4 espaços. Podes move-lo para o espaço 1 porque é em frente na diagonal.*
NÃO o podes mover para o espaço 2 porque é um movimento lateral.
Podes move-lo para o espaço 3, mas depois não podes move-lo mais, pois fica bloqueado.



- *O carro Amarelo move 5 espaços. A única opção para o primeiro movimento é o espaço **1**, o que é possível porque a extremidade dianteira do novo espaço está mais à frente que a extremidade dianteira do espaço de onde saiu. Do mesmo modo, para os restantes movimentos o Amarelo só tem uma opção.*
- *O Verde não se pode mover para o espaço **2** ou **4** porque a extremidade dianteira do novo espaço NÃO está mais à frente que a extremidade dianteira do espaço onde está. O primeiro movimento do Verde TEM de ser o espaço **3** ou **5**.*



- *O Laranja move 6 espaços. Como o Azul está a bloquear o caminho, o Laranja só pode mover-se 3 espaços e perde o resto dos movimentos.*



- *Os jogadores podem deliberadamente optar por mover um carro de modo que ele fique bloqueado e assim não possa completar o movimento total.*

3 AS APOSTAS

Existem três linhas amarelas em cada pista de corrida que indicam o momento de se fazer uma aposta. Assim que um carro cruza a primeira linha de aposta e depois de todos os movimentos na carta terem sido resolvidos, cada jogador marca secretamente na sua folha de pontuação qual dos seis carros acredita que terminará a corrida em primeiro lugar. Podes apostar nos teus próprios carros ou em carros de outros jogadores. As apostas são feitas da mesma maneira após o primeiro carro cruzar a segunda e terceira linhas de aposta. Os jogadores podem apostar no mesmo carro mais de uma vez ou em carros diferentes.

No final da corrida, os jogadores ganham dinheiro por cada uma das suas apostas, se os carros em que apostaram terminarem em primeiro, segundo ou terceiro lugar, conforme indicado na folha de pontuação.

TERMINAR A CORRIDA

Assim que um carro cruza a linha de chegada, ele é colocado no espaço apropriado do vencedor, no tabuleiro de jogo. Não importa quantos espaços o carro ultrapassa a linha de chegada.

Quando todos os carros de um jogador terminarem a corrida, ele descarta o resto das cartas que tem na mão e não joga mais nenhuma carta.

É possível que alguns carros não cruzem a linha de chegada. Esses carros param, não terminam a corrida e não dão a ganhar nenhum dinheiro a quem é dono deles ou apostou neles. No entanto, jogadores com carros parados ainda podem ganhar dinheiro pelas suas apostas ou em quaisquer outros carros que tenham.

VENCER O JOGO

Depois de todos os carros terem terminado a corrida, cada jogador marca a sua pontuação final na sua folha.

Total de Prémios de corrida - adiciona o dinheiro total ganho com cada um de teus carros na corrida (depende do lugar em que ficaram).

Total que ganhou nas Apostas - adiciona todo o dinheiro que ganhaste nas apostas 1, 2 e 3.

Total que gastou no Leilão - subtrai o total de dinheiro que gastaste no leilão inicial.

O resultado final é o teu lucro. O jogador com mais dinheiro ganha o jogo.

No caso de empate, ganha o jogador cujo carro terminou no lugar mais alto na corrida.

CARTAS POTÊNCIA:

Cada jogador tem uma carta Potência que pode afectar o movimento ou uma das outras regras. Quando um poder contradiz uma regra, o poder toma precedência sobre a regra.

AGRESSIVO

Exemplo: se controlas o carro vermelho e jogares esta carta, podes mover o carro vermelho 7 espaços em vez de 6.
Nota: Este poder não funciona se um Jóquer é o primeiro na carta, mesmo se o usares para o teu carro.

HABILIDOSO

Tu decides como se movem os teus carros, mesmo nos turnos de outras pessoas. Mas cabe-te a ti lembrares-te disso!

DETERMINADO

Para usar este poder, o carro durante o seu movimento regular só pode ter entrado em espaços que são rectângulos perfeitos. Move os espaços adicionais imediatamente a seguir ao teu carro ser movido, mesmo se houver outros carros na carta após o teu. O espaço inicial e os espaços onde fizeres o movimento de bónus podem ter qualquer forma.

rectângulos *NÃO rectângulos*

ESTRATÉGICO

Exemplo: se usares esta carta, podes ignorar um dos carros/cor. Ignora esse carro e segue para o próximo carro/cor.

ASTUTO

Exemplo: se usares esta carta, podes mover os carros pela seguinte ordem: laranja 1, amarelo 2, vermelho 4 e finalmente, preto 6.
Ou podes movê-los pela ordem normal - tu decides.

IMPREVISÍVEL

Exemplo: se usares esta carta, podes optar por usar o Jóquer para mover 2 espaços o carro azul, laranja ou amarelo (além das opções normais do vermelho, preto ou verde). Se usares uma carta com dois Jóquer, tens que escolher duas cores diferentes.

OUTRAS FORMAS DE JOGAR

Jogo para principiantes

Para um jogo mais simples para jogadores mais jovens, faz as seguintes alterações:

- Não faças leilão de carros. Em vez disso, distribui aleatoriamente as 6 cartas Velocidade Oito (e as placas de Piloto correspondentes) por cada jogador, para que todos tenham o mesmo número de carros. Quaisquer cartas e placas de Piloto que sobrem permanecem fora de jogo e os carros correspondentes não são controlados por nenhum jogador (mas participam na corrida).
- Não uses as cartas Potência.
- Não distribua todas as cartas Velocidade no início do jogo. Cada jogador recebe apenas 3 cartas. O resto vai para uma pilha comum. Depois de um jogador usar uma carta, bisca uma nova carta da pilha.
- Não jogues com as regras de apostas.
- O carro do jogador que termina primeiro ganha o jogo.

Jogo para 2 jogadores

Para 2 jogadores, faz as seguintes alterações:

- Não coloques as cartas Velocidade Oito na tua mão. Coloca-as viradas para cima à tua frente.
- Depois do leilão, baralha as tuas cartas Velocidade e forma uma pilha. Bisca para a tua mão 7 cartas dessa pilha.
- No teu turno, podes usar uma carta da tua mão ou usares uma das tuas cartas Velocidade Oito não utilizadas (viradas para cima).
- Se usares uma carta da tua mão, bisca depois uma nova carta da tua pilha.
- O poder HABILIDOSO não é particularmente divertido num jogo a dois porque isso significa que um jogador nunca conseguirá mover os carros do outro jogador. Remove essa carta Potência de um jogo a dois.

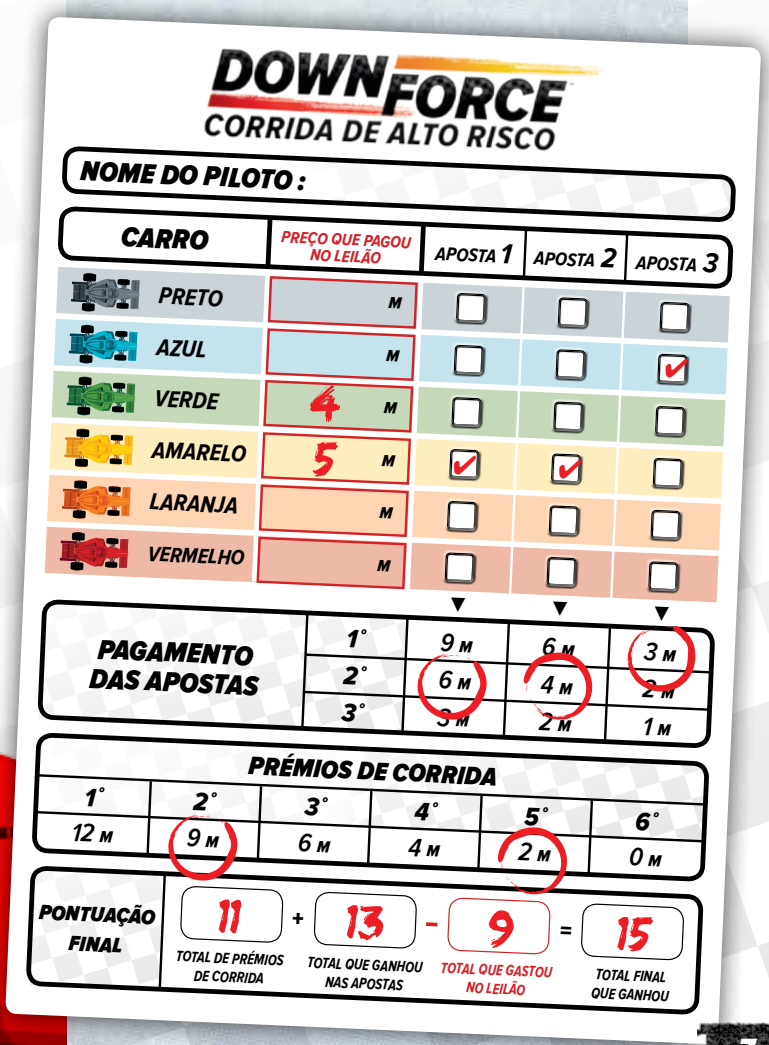
Corridas de Longa Distância

Se gostas de resistência, podes fazer uma corrida de longa distância! Nesta versão, ignora a linha de chegada e continua até que todas as cartas Velocidade tenham sido jogadas. O vencedor é quem controla o carro que terminou mais à frente. Se dois ou mais carros estiverem empatados, quem estiver na pista interna ganha.

EXEMPLOS DE PONTUAÇÃO FINAL

- *Ordem de chegada dos carros :*

- *Tu controlas os carros amarelo e verde. Terminaram em 2º e 5º lugar respectivamente. Por isso ganhas €11M (9 + 2).*
- *Da 1º aposta ganhas € 6 milhões, € 4 milhões da segunda e € 3 milhões da terceira, totalizando € 13 milhões.*
- *O custo dos teus carros foi € 5M e € 4M fazendo um total de € 9M.*
- *No total, ganhaste:*
€ 11M + € 13M - € 9M = € 15M.



REGRAS DE LEILÃO RARAS

Se ninguém quiser licitar um carro (e a respectiva carta Potência), reserva-os. No fim do leilão, se algum jogador estiver sem carro, ele faz uma licitação sobre um dos carros retirados. Se esses carros forem passados pela segunda vez, eles ficam sem dono. Esses carros correm sem ninguém ser o seu dono. Mas os jogadores podem apostar neles.

Se um jogador não tiver nenhuma carta que corresponda à cor de um carro que está em leilão, pode usar um Jóquer para fazer uma licitação nesse carro. Se também não tiver nenhum Jóquer, pode usar qualquer carta, utilizando sempre o valor mais baixo.

HISTÓRIA DO JOGO

1996 foi um óptimo ano para o lendário designer de jogos Wolfgang Kramer. Ele não tinha apenas um, mas dois dos seus jogos recomendados para o maior de todos os prémios de jogos, o Spiel des Jahres (prémio alemão). Um deles foi El Grande, que acabou por ganhar o prémio. O outro jogo era o Top Race.

O jogo Top Race começou em 1974 como Tempo, um jogo de corrida numa pista recta. Foi o primeiro jogo publicado de Wolfgang Kramer. Em 1980, foi licenciado e trazido de volta sob o nome "Niki Lauda's Formel 1", agora com a tematica de corrida de carros, o que lhe deu muito destaque. Durante a década seguinte, o jogo foi impresso sob vários nomes e diferentes licenças, incluindo Daytona 500, lançada pela Milton Bradley em 1990. Foi com essa versão que Rob se divertia muito brincando com seus filhos à volta da mesa da família.

Então, de repente, o jogo desapareceu. Por mais de 20 anos, o jogo ficou praticamente indisponível. Então decidimos trazê-lo de volta.

Escolher um jogo que teve tantas versões diferentes e todas elas com excelente reputação é uma grande responsabilidade. Mas para este "restauro", sabíamos que não tinhamos que mexer muito nas regras do jogo. Fizemos apenas alguns alguns ajustes aqui e ali para modernizar-lo, mas o objectivo principal era dar a este jogo a actualização que ele merecia.

Rob Daviau e Justin D. Jacobson
Game Restoration

CRÉDITOS

Jogo restaurado a partir de: Top Race, criado por Wolfgang Kramer e publicado ASS Altenburger Spielkarten.

A equipa da Restoration:
Restauro do jogo: Rob Daviau e Justin D. Jacobson
Design Gráfico: Jason Taylor
Ilustração da capa: Tavis Coburn
Ilustração do tabuleiro: Michael Crampton
Design dos carros: Hakan Diniz
Gestor de Projecto/Produção Artistica: Lindsay Daviau

©2017 Restoration Games, LLC. As seguintes marcas são registadas da Restoration Games, LLC: Restoration Games, a marca Restoration Games, Downforce, a marca Downforce, a frase/assinatura "Every Game Deserves Another Turn" e todos os seus usos. Restoration Games, LLC - 12717 W SUNRISE BLVD, #244, Sunrise, FL 33323, USA.

Edição Portuguesa e distribuição exclusiva em Portugal:
MEBO Games Lda.
Rua dos Bem Lembrados, 141 - Manique
2645-471 Alcabideche, Portugal

Qualquer assunto sobre este jogo: **info@mebo.pt**

www.mebo.pt