








OFFICIAL LICENSEE

# LAMBORGHINI

## THE OFFICIAL RACE GAME



**RULES**   
**REGLE DU JEU**   
**REGOLAMENTO**   
**REGRAS SPIELANLEITUNG**   
**REGLAMENTO** 

*Versão Portuguesa: Paulo Santos*



Setembro de 2012

## CONTEÚDO

1 tabuleiro de jogo, 5 miniaturas Lamborghini Murciélago (1:87 escala), 5 cartas de carro, 10 cartas de Piloto, 39 cartas de Tecnologia (13 fornecedor Vermelho e 13 fornecedor Amarelo e 13 fornecedor Azul), 39 cartas de Manobra, 39 Cartas de Notas Bancárias (13 de 1.000 \$, 5.000 \$ 13 de, 13 de 20,000 \$).

## OBJETIVO DO JOGO

O Lamborghini The Official Race game é uma corrida de carros Lamborghini Murciélago R-GT. Podes encontrar duas versões do jogo: um jogo curto para os mais jovens e um jogo mais longo com uma gestão estratégica e económica para os mais velhos. No jogo curto, o objetivo do jogo é ser o primeiro a cruzar a linha de chegada.

No jogo mais longo, o jogador com a maior quantidade de dinheiro no fim do campeonato, é declarado o vencedor.

## PREPARAÇÃO DO JOGO

Escolhe em jogar um jogo curto (uma única corrida sem o dinheiro) ou um jogo longo (várias corridas com uma fase económica incluída). Neste último caso, decide o número de corridas a realizar: de 1 até 2 corridas a realizar em cada pista.

1. Posiciona o tabuleiro do jogo sobre a mesa e escolhe qual a pista a jogar.
2. Baralha, separadamente as cartas de Carro e as cartas de Piloto e coloca-as, viradas para baixo, em dois montes diferentes no tabuleiro. Cada carta indica as "características" do carro e as habilidades dos "pilotos".
3. Baralha, separadamente, as cartas de Manobra e as cartas de Tecnologia e posiciona-as, viradas para baixo, em dois montes diferentes no tabuleiro.
4. Escolhe em jogar com um Murciélago cada um (3, 4 ou 5 jogadores) ou dois Murciélago cada um (2 jogadores), mas não pegues ainda nas miniaturas Cada Murciélago terá um único piloto, mas não há qualquer limite de cartas de Tecnologia e de Manobra.
5. Dá a cada jogador 60,000\$ (de 2 até 4 jogadores) ou 52,000\$ (com 5 jogadores), se tiveres a jogar um jogo longo. Nenhum dinheiro é necessário se tiveres a jogar um jogo curto.

## TURNOS DO JOGO

O jogo é disputado em 3 turnos:

1. Estratégico – Económico
2. Preparação e Qualificação
3. A Corrida

## Fase Estratégica – Económica

Durante a fase Estratégica - Económica, os jogadores escolhem o seu carro, o piloto correspondente e as cartas de Tecnologia e Manobra. A ordem da escolha é diferente no jogo curto e no jogo longo.

Vira as 2 primeiras cartas de cada um dos quatro baralhos: 8 cartas ao todo (2 cartas de carro, 2 cartas de Piloto, 2 cartas de Tecnologia e 2 Cartas de Manobra) irão estar com a face para cima.

### Jogo Curto

Num jogo curto, o primeiro jogador a jogar é aquele que foi o último a ver um Lamborghini verdadeiro. Os outros jogadores seguem no sentido dos ponteiros do relógio.

Como escolher o carro, o piloto e as cartas de Manobra e de Tecnologia.

O 1º jogador escolhe uma das oito cartas com a face para cima e posiciona-a bem visível à sua frente. O 2º jogador vira 2 cartas: 1 do baralho das cartas de Tecnologia ou do baralho das cartas de Manobra e depois 1 do baralho de cartas de piloto ou do baralho de cartas de carro. Ele escolhe uma carta de entre todas as que estão agora com a face para cima (9) sobre a mesa. O 3º jogador e o 4º jogador seguem a mesma fórmula. O último jogador vira 2 cartas como os jogadores anteriores, mas tem 2 escolhas para compensar o facto de ser o último jogador a escolher. Após a escolha do último jogador, a ordem do turno de virar e pegar as cartas, regressa ao primeiro jogador, começando com o segundo a contar do fim de quem teve apenas uma escolha. A ordem flutua do primeiro para o último (que é sempre o único jogador a escolher 2 cartas) e regressa ao 1º até que cada Murciélago em prova esteja ligado a uma carta de carro e a uma carta de piloto. Quando o último conjunto carro/piloto for completado, esta fase termina. Num jogo curto a carta de carro e a carta de Piloto são gratuitas.

### Jogo Longo

Num jogo Longo, a ordem de escolha é determinada por um leilão. Os jogadores secretamente decidem a quantidade de dinheiro que querem apostar e posicionam as notas bancárias debaixo da mão (certifica-te que tens o dinheiro suficiente para depois comprares as tuas cartas de carro e de piloto!). Em seguida, os jogadores revelam simultaneamente a sua aposta. O vencedor do leilão é o 1º jogador a escolher, o 2º jogador é segundo no leilão e assim por diante. A quantidade de dinheiro também pode ser zero. Em caso de empate, o primeiro jogador é novamente o último que viu um Lamborghini verdadeiro. Todo o dinheiro oferecido no leilão é perdido e entregue de volta ao banco.

## Como escolher o Carro, o Piloto e as cartas de Manobra e de Tecnologia

A "fase de virar e de pegar as cartas" segue as mesmas regras como no jogo curto. A única diferença é que as cartas de Tecnologia e de Manobra são gratuitas, enquanto as cartas de Piloto e de Carro têm um preço impresso sobre elas: cada jogador tem de pagar a quantia em dinheiro impresso para comprá-las.

O primeiro jogador escolhe 1 carta entre 8, o segundo 1 carta entre 9, o terceiro 1 carta, entre 10, o quarto 1 entre 11 e o quinto 2 cartas entre os 12. O quinto 1 entre 12 e assim por diante.

**Importante!** As cartas de Tecnologia vêm de diferentes fornecedores: o azul, o amarelo e o vermelho. Cada Murciélago só pode ter a tecnologia de um fornecedor. Por isso, quando um jogador escolheu a sua primeira carta de Tecnologia, tem um acordo com esse fornecedor e é forçado a escolher apenas dessa cor nos turnos seguintes. Contudo, se estiveres a jogar com 2 jogadores, estás autorizado a escolher dois fornecedores diferentes: na fase seguinte de preparação, um fornecedor deve estar ligado a um carro e outro fornecedor ao outro carro.

## **FASE DE PREPARAÇÃO E QUALIFICAÇÃO**

No final da fase de estratégica - económica, **os jogadores pegam no Murciélago correspondente à sua carta de carro**. Em seguida, olham para as suas cartas escolhidas e organizam-as para a **preparação**.

**1.** Se estiverem a jogar com dois Murciélago, **liga** um piloto a cada carro. De seguida, liga um certo número de cartas de Tecnologia e de Manobra nas tuas mãos a cada Murciélago.

**2.** Os jogadores recebem mais cartas (adicionais) de Tecnologia e de Manobra (**fase de preparação**). Cada carta de Carro e de Piloto indicam outras características e habilidades: Os jogadores devem receber para o par carro/piloto todas as cartas de Tecnologia/Manobra representadas nas suas cartas de Carro e Piloto (ver símbolos representados nas cartas – ao lado direito nas cartas dos pilotos e no meio nas cartas de carros). As cartas de tecnologia só devem ser da cor previamente escolhida. *Exemplo: se um jogador tiver escolhido a "tecnologia vermelha", só pode receber cartas de tecnologia Vermelha.*

Se as cartas da cor apropriada tiverem terminado, o jogador só pode tirar cartas de um fornecedor de Tecnologia menor (ordem: azul, amarelo, vermelho), o que significa que, no caso da tecnologia vermelha o jogador não receberia qualquer carta. Se as cartas coloridas corretas tiverem esgotadas (todas elas

tenham sido tiradas na fase estratégica - económica), o jogador não receberia nenhuma carta adicional.

Nota: Pode ocorrer que um ou mais jogadores não escolham cartas de Tecnologia na Fase estratégica - económica. Por isso, não têm qualquer acordo com qualquer fornecedor. Neste caso, quando o seu Murciélago deve receber as suas cartas de Tecnologia para a preparação, isto será feito de forma aleatória, misturando os fornecedores e progressivamente revelando as cartas até que o símbolo seja encontrado, independentemente da cor.

## **3. Rearranjo das restantes cartas: as cartas de velocidade**

Remove do jogo as cartas de carro e piloto que sobraram. Baralha em conjunto as restantes cartas de Tecnologia e de Manobra e as cartas de Notas Bancárias. Posiciona-as viradas para baixo no tabuleiro, a fim de formar o **baralho de cartas de velocidade**. Os Jogadores tiram uma carta de velocidade no início do seu turno. O valor na parte inferior das cartas determina a velocidade dos carros. Por isso, todas as cartas de tecnologia, manobra, e Notas Bancárias neste baralho são jogadas a partir de agora em diante apenas para o valor da velocidade e não mais para o seu significado original. Quando todas estas cartas forem biscadas, o baralho é novamente embaralhado e fica disponível para os próximos turnos.

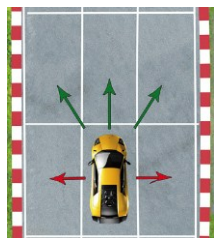
**4.** Agora é a hora de começar a **Qualificação** e definir a grelha de partida. Os jogadores tiram uma carta do baralho de velocidade e adicionam esse valor de velocidade aos valores da velocidade impressos nas suas cartas de Piloto e de Carro. O jogador com o maior valor fica com a "pole position". Ele coloca o seu Murciélago no primeiro lugar da grelha de partida. Os outros jogadores seguem-se pela ordem decrescente. Em caso de empate, jogadores devem repetir o procedimento de qualificação até que um deles ganhe o empate. Se um jogador está a jogar com 2 Murciélago, antes de tirar a carta, deve declarar para que carro ele está a jogar. A próxima carta será relacionada com o seu outro carro. Nesta fase não é permitido aos jogadores jogar cartas de Tecnologia e de Manobra.

## A CORRIDA

Os carros Murciélagos movem-se ao longo de faixas quadradas. O número de movimentos é dado pelos valores das cartas.

• O Murciélagos avança em frente ou na diagonal (através de quadrados em contacto), nunca para os lados.

• O Murciélagos nunca pode passar ou parar em quadrados ocupados.



Durante o seu turno, os jogadores tiram uma carta do baralho de velocidade (Valores de 5 a 12). Os jogadores adicionam o valor da velocidade das suas próprias cartas de carro e de piloto. A este valor, também podem adicionar o valor de 1 carta de manobra ou 1 carta de Tecnologia.

$$\begin{aligned} & \text{O valor da} \\ & \text{carta de velocidade} \\ & + \\ & \text{O valor} \\ & \text{da carta de carro} \\ & + \\ & \text{O valor da} \\ & \text{carta de piloto} \\ & + \\ & \text{valor das cartas de Tecnologia} \\ & \text{ou carta Manobra (opcional)} \\ & = \\ & \text{à velocidade do Murciélagos} \end{aligned}$$

Os jogadores podem escolher em jogar no máximo uma carta em cada turno, entre as suas cartas de tecnologia e de Manobra. O valor total de velocidade é o número total de quadrados os Murciélagos é movido na pista. O Murciélagos deve utilizar TODOS os movimentos. Não há maneiras de travar ou abrandar.

- Se um Murciélagos passar entre 2 carros na diagonal, movendo-se na diagonal oposta, tem de arriscar uma manobra. O jogador tira uma carta de Velocidade e vê as consequências (ver "Manobras").
- Se um Murciélagos alcançar quadrados completamente ocupados, é forçada a causar um acidente (ver "Manobras").

As cartas perdem o seu efeito, assim que são jogadas. As cartas de Velocidade são sempre descartadas. As de Tecnologia e de Manobra devem ser descartadas se estiveres a jogar um jogo curto. Se estiveres a jogar um Jogo longo, as cartas de Tecnologia e Manobra jogadas são viradas para baixo ao lado do jogador, pois não podem ser utilizadas para essa corrida, mas serão ativadas novamente nas próximas corridas. Durante o seu turno, o jogador é livre de decidir quando jogar as cartas.

O primeiro Murciélagos a jogar é o primeiro na grelha de partida. Os outros seguem-no de acordo com a sua posição. A partir do segundo turno, a ordem de jogar no turno, é determinada pela posição classificativa dos carros em pista: o primeiro carro a se mover, é o primeiro na pista, o segundo é o segundo em pista e assim por diante. Se um Murciélagos alcançar outro carro, o primeiro a se mover é aquele que estava em primeiro lugar no turno anterior.

## Cone de Ar

O Murciélagos, que alcance, com o seu movimento, o quadrado exatamente atrás de outro carro, imediatamente desfruta do benefício de um movimento gratuito. O carro é posicionado sobre um dos quadrados ao lado do Murciélagos alcançado e pode continuar o seu movimento se tiver movimentos disponíveis. Se o quadrado estiver ocupado, o Murciélagos deve ter um acidente. Um carro pode beneficiar do cone de ar apenas uma vez por movimento.

## AS CARTAS







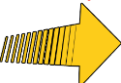


### Cartas de Tecnologia

Há três cartas de fornecedores de tecnologia: Azul, Amarela e Vermelha. A tecnologia azul é a melhor, a amarela é a segunda melhor e a vermelha é a pior. No entanto, as diferenças entre as tecnologias não são grandes, embora o jogador com o Tecnologia Azul terá mais vantagens durante a corrida.

<p><b>Aerodinâmica</b></p>	A velocidade é aumentada em + 3 ou + 4 quadrados (dependendo da Tecnologia), mas o carro não pode mudar de faixa durante esse turno.
<p><b>Travões</b></p>	A carta evita um número de danos, de acordo com o indicado na carta (Dependendo da tecnologia). A carta deve ser jogada antes do dano.
<p><b>Set Up</b></p>	A verificação de manobra é aumentada em +1, +2, +3 (Dependendo da tecnologia).
<p><b>Motor</b></p>	A velocidade é aumentada em +2 ou +3 (de acordo com a Tecnologia).
<p><b>Pneus</b></p>	A velocidade é aumentada em +1 por 2 ou 3 turnos seguintes (Dependendo da tecnologia). Durante esses turnos outra carta pode ser jogada, mas não deve afetar a velocidade. *
<p><b>Tanque de Combustível</b></p>	A velocidade é aumentada em +1 por 2 ou 3 turnos seguintes (Dependendo da tecnologia). Durante esses turnos outra carta pode ser jogada, mas não deve afetar a velocidade. *
<p><b>Equipa</b></p>	O piloto escolhe reparar danos e/ou aumentar em +1 a verificação de manobra.

\* A fim de lembrar o uso progressivo, sugerimos que posicione a carta sobre outra carta e move-a de acordo com o número de utilizações efetuadas.

## Cartas de Manobra

<b>Habilidade</b> 	A velocidade é aumentada em + 3 quadrados. No entanto, o total movimento não deve ser mais do que 12 quadrados.
<b>Perigo</b> 	Esta permite que passas através de dois carros na diagonal sem um risco de manobra.
<b>Fortuna</b> 	Esta permite tirar uma nova carta de velocidade para substituir a anterior.
<b>Manobra</b> 	A verificação de manobra é aumentada em +2.
<b>Cone de Ar</b> 	O efeito do Cone de Ar é aumento em +1 quadrado (assegura-te que este permite ultrapassagens).
<b>Envolvimento</b> 	O carro de bom grado trava ou empurra o carro de um oponente (ver regra). O carro que se envolve aumenta o seu verificar de manobra em +1, o carro que sofre o envolvimento diminui o seu verificar de manobra em -1.
<b>Carro Rápido</b> 	A velocidade é aumentada em +4 quadrados. No entanto, o total do movimento não deve ser mais do que 14 quadrados.
<b>Vencedor</b> 	Benefício de +2 quadrados de velocidade se o carro é 2º ou 3º.
<b>Vontade</b> 	Benefício de +3 quadrados de velocidade se o carro é o último. Benefício de +2 quadrados de velocidade se o carro é penúltimo.

## Murciélago Louco

Cartas de velocidade com 10 numa seta amarela, 11 numa seta laranja e 12 numa seta vermelha, indicam que essa velocidade é demasiado elevada. O Murciélago perde o controlo e o piloto deve **verificar a sua capacidade de manobra**. Se um jogador tiver um desses valores, o piloto deve verificar a Manobra, tirando uma nova carta de Velocidade. Quanto mais elevada for a primeira velocidade, mais fácil é falhar. De facto, se a velocidade for:

- 10 Numa seta amarela, o valor de Manobra é contado normalmente;
- 11 Numa seta laranja, o valor de manobra é reduzido em -1;
- 12 Numa seta vermelha, o valor de manobra é reduzida em -2.

Uma vez terminada a verificação de manobra e os possíveis danos e as mudanças de posição serem aplicadas, a corrida continua.

## Colisões e Empurrões

Os jogadores podem colidir e empurrar carros oponentes a fim de os prejudicar. Se um jogador colocar o seu Murciélago:

- Atrás de um carro adversário e declara um acidente, ocorre um acidente;
  - Ao lado de um carro adversário e declara um empurrão, ocorre um empurrão.
- Ambos os carros devem verificar o resultado do envolvimento com uma verificação de Manobra: o carro atacante é o primeiro e o carro defensor é o segundo. Os carros tocados podem iniciar um uma série de acidentes em cadeia.

## Manobras

Sempre que um piloto está disposto ou é forçado a manobrar, deve verificar os efeitos. O jogador tira uma carta de Velocidade (o amarelo, laranja e vermelha não são tidos em conta) e altera o valor com:

- Os valores de manobra do carro e das cartas de piloto;
- A carta de Tecnologia/Manobra que o jogador deseja jogar, porque está relacionada com a manobra;
- As penalidades devido ao Murciélago louco (se houver).

O resultado é comparado com as consequências relatadas na tabela.

### Verificações de Manobra para velocidade elevada, colisões e empurrões:

Valor da carta de velocidade  
 + Valor de manobra da carta de carro  
 + Valor de manobra da carta de piloto  
 +/- Penalidade do piloto Murciélago louco (se houver)  
 + Carta de Tecnologia /Manobra (se houver)

Verificação de Manobra	
Valor	Consequência
5, 6 ou 7	Acidente = dano (ver acidente de carro)
8-9	Nada ocorre. O movimento continua sem alterações.
10-11	+1 Quadrado de movimento.
12 ou +	+1 Quadrado de movimento (em caso de colisão e empurrar, -1 para a verificação de manobra para o carro que o sofre).

A cada Murciélago é permitido 2 verificações de manobra por turno. Se o jogador usa ambas, o carro pode passar através de quadrados ocupados, quando a largura da faixa está completamente ocupada, violando qualquer regra, de modo a terminar o seu movimento.

## Acidente de Carro

Se a verificação de manobra implicar um acidente de carro (valores de manobra (5, 6 ou 7), o Murciélago, que sofreu o acidente:

1. Deve imediatamente tirar **uma carta de Velocidade** e ver a direção que o carro toma (se o carro que colide ou empurra não tenha terminado os seus movimentos) no seu próximo turno. A direção é o primeiro quadrado do movimento.

Valor	Consequência
5,6 ou 7	O jogador da direita escolhe a direção do carro
8-10	Na diagonal para a direita
9-11	Na diagonal para a esquerda
12 ou +	O jogador escolhe a direção livremente (em frente, direita ou esquerda).

Se a primeiro quadrado for fora da pista, a velocidade é reduzida em 3 nesse turno.

2. **Sofre um dano.** Cada dano envolve uma redução permanente da velocidade e da capacidade de manobra. Cada Murciélago pode sofrer um máximo de 2 danos em cada turno.

Número de Danos Recebidos	Consequência
1º	A velocidade e a manobra são reduzidas em -1
2º	A velocidade e a manobra são reduzidas em -2
3º	O Murciélago sofre um dano permanente e vai até o fim de seus movimentos. O carro sofre uma redução de velocidade, em -3 nesse turno. A partir dos próximos turnos a velocidade é reduzida em -1 em cada turno (-4, -5...) até que o carro pare. O Murciélago é deixado na pista e é considerado um obstáculo.

O Murciélago danificado que cruza a linha de chegada pode ganhar como qualquer outro carro.

## FINAL DA CORRIDA

A corrida termina quando todos os carros cruzam a linha de chegada depois de 3 voltas. Os carros devem terminar o seu último movimento. O carro que foi o primeiro a cruzar a linha de chegada e no mesmo turno não é ultrapassado por outro carro é declarado o vencedor.

*Exemplo, o carro verde é o primeiro e termina o seu movimento a 7 quadrados após a linha de chegada. O carro preto é o segundo, mas termina o seu movimento a 10 quadrados após a linha de chegada. O carro preto é o vencedor da corrida.*

## Jogo Curto

O vencedor é o jogador cujo carro ganhou a corrida.

## Jogo Longo

No final da corrida, os jogadores cujos carros cruzaram a linha de chegada recebem um prémio em dinheiro. O prémio é de acordo com a posição do seu carro. Carros que ficaram parados ao longo da pista são considerados como últimos. Recomendamos que deixes os carros na pista até que todos os prémios sejam atribuídos. O vencedor é premiado com 50,000\$, o segundo com 35,000\$, o terceiro com 20,000\$, o quarto com 10,000\$ e o último, com 5.000\$.

Para as corridas seguintes, as mesmas regras são aplicadas. No entanto, as seguintes alterações devem ser aplicadas durante a preparação da corrida.

1. As cartas de velocidade devem ser separadas em 3 baralhos originais (Manobra, Tecnologia e Notas Bancárias).
2. Todos os danos devem ser reparados com o custo de 1.000\$, cada. Se o jogador não tiver dinheiro suficiente, deve manter o dano.
3. As cartas de Tecnologia e Manobra jogadas são ativadas (elas são viradas).
4. Começa uma nova fase económica. Esta fase é opcional. A ordem é contrária à chegada de cada um. Os jogadores podem:
  - a) Devolver 2 cartas de Tecnologia e de Manobra. A seguir podem, escolher 1 carta de tecnologia ou 1 carta de manobra. As cartas devolvidas ficam disponíveis na mesa para os outros jogadores;
  - b) Vender os seus carros e receber o dinheiro do banco. O preço de venda é de 5,000\$ a menos do que a compra anterior (indicado na carta);
  - c) Dispensar um piloto e receber o dinheiro do banco. O preço de venda é 5,000\$ menos do que a compra anterior (indicado na carta de piloto);

Se os jogadores venderem um carro ou um piloto, devem comprar outro carro ou piloto.

No final das corridas que escolheste para jogar, os jogadores contam o seu dinheiro. O jogador com a maior quantidade de dinheiro é o vencedor. Em caso de empate, o vencedor é o que Murciélago com melhor classificação na última corrida.

