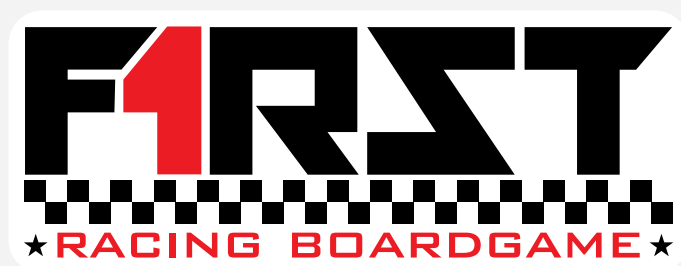


# LIVRO DE REGRAS

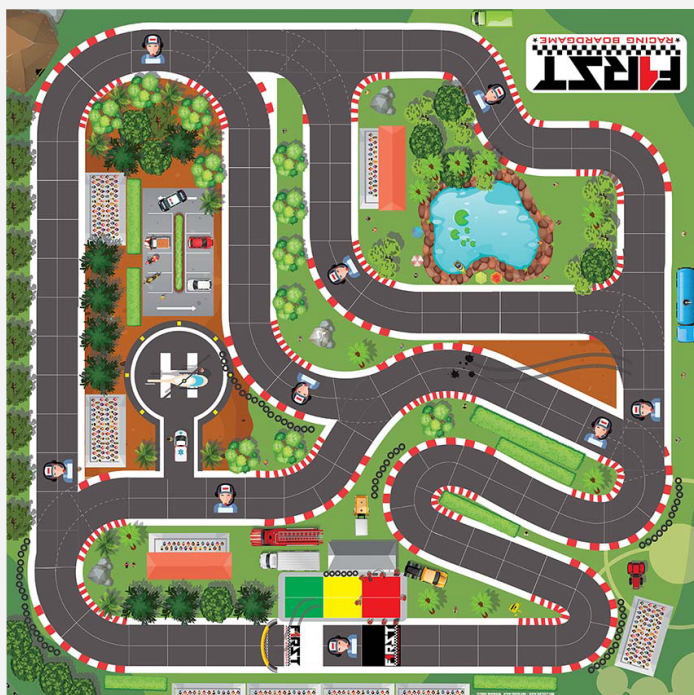
# ÍNDICE

APRESENTAÇÃO.....	2
COMPONENTES.....	3
PREPARAÇÃO.....	4
CORRIDA.....	4
CONFIGURAÇÃO DO CARRO.....	5
LARGADA.....	5
VENCEDOR .....	5
CARTAS.....	6
ULTRAPASSAGENS.....	7
SAFETY CAR.....	8
BOXES.....	8
PÓDIO.....	9



**BEM-VINDOS AO JOGO DE MINIATURAS DE CARROS NA ESCALA 1/64.  
F1RST RACING É UM JOGO COMPETITIVO PARA 2 ATÉ 6 PESSOAS,  
A PARTIR DE 6 ANOS DE IDADE.  
JOGUE COM SUA COLEÇÃO DE CARROS E PERSONALIZE SEU JOGO!  
SINTA A ADRENALINA DOS PILOTOS DE CORRIDA!  
FAÇA O MELHOR TEMPO NA CLASSIFICAÇÃO E SEJA O POLE POSITION!  
SINTA O PRAZER DA VITÓRIA!**

# COMPONENTES



**1 TABULEIRO MEDINDO 1X1 METRO  
COM 4 PISTAS DIFERENTES.**



**7 MINIATURAS DE CARRO**



**3 TOKENS DE TROFÉUS**



**5 TOKENS DE BLOQUEIO  
1 DADO D6 E 1 DADO D10  
6 TOKENS DE VOLTA**



**40 CARTAS DE RÁDIO**



**22 CARTAS DE ACELERAÇÃO**



**6 TOKENS DE ORDEM DE JOGADA**



**24 CARTAS DE MANOBRA**



**1 TABULEIRO DE LARGADA**



**18 TOKENS DE COMBUSTÍVEL  
18 TOKENS DE PNEUS**



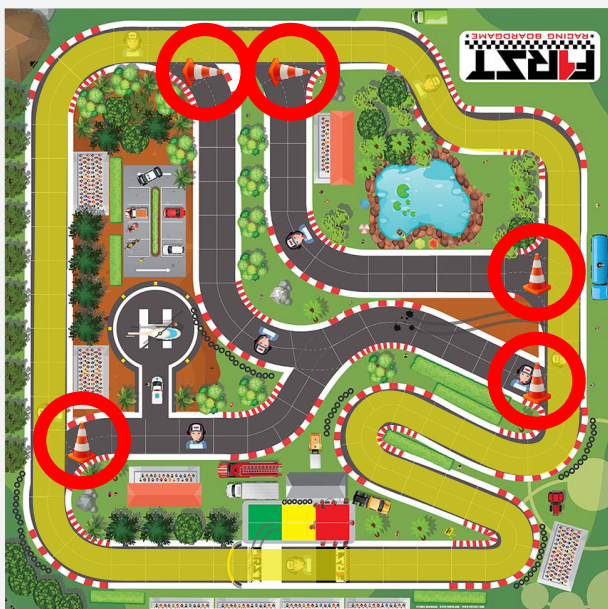
**6 FICHAS DE PILOTO**

# PREPARAÇÃO

1- Escolha qual caminho os pilotos deverão seguir (conforme imagem abaixo).



2- Uma vez escolhido o percurso, use os tokens de bloqueio de pista deixando as outras áreas do autódromo inacessíveis.



3- Determine o número de voltas da corrida. Mínimo 3, máximo 5 voltas.

# CORRIDA

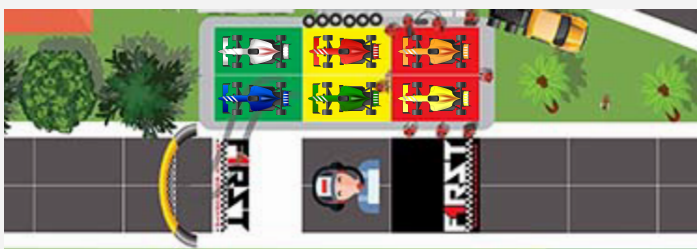
## PRIMEIRA VOLTA (GRID)

1- Escolha seu carro e ficha de piloto da cor respectiva ao carro.

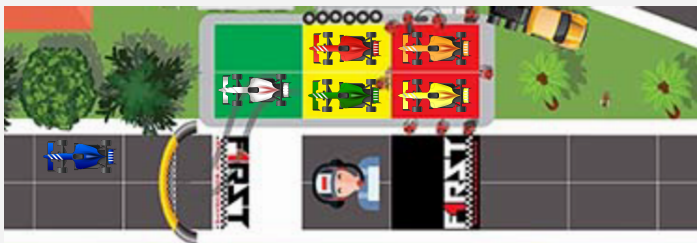
1.1- A primeira volta é livre (ícones de RÁDIO estão desligados e ultrapassagens não podem ser defendidas) para definir o GRID DE LARGADA.

1.2- Escolha a ordem dos jogadores.

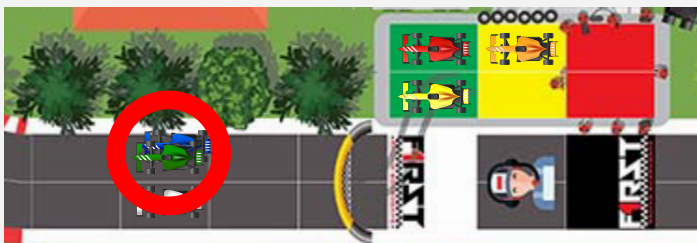
1.3- Coloque todos os carros dentro do box na ordem escolhida.



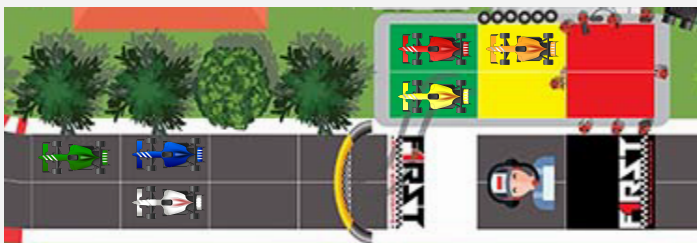
2- Role o dado (D10) para começar a volta de classificação. Mova o carro de acordo com o resultado do dado. Coloque o próximo carro no mesmo lugar do primeiro jogador e continue até que todos os carros estejam na pista.



2.1- Se a rolagem do dado (D10) fizer com que um carro pare exatamente num espaço ocupado por outro carro,

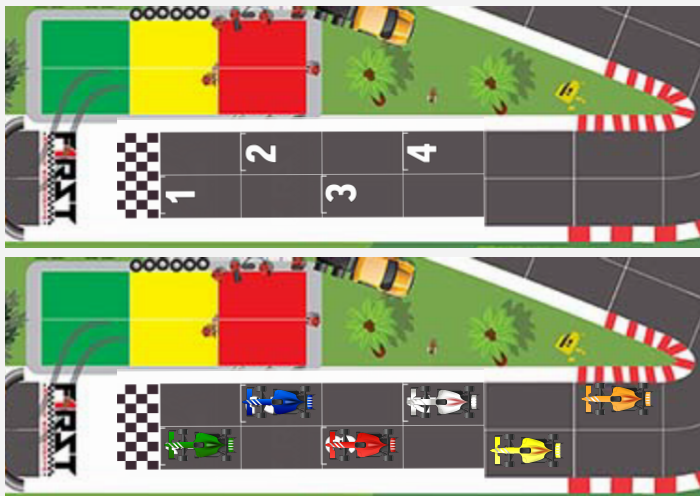


coloque-o no espaço vazio à frente (esta regra só vale para classificação).



2.2- Complete a volta. O GRID será formado na ordem de chegada dos pilotos.

3- GRID DE LARGADA. Após definidas as posições, coloque o TABULEIRO DE LARGADA na posição e os carros na ordem de classificação.



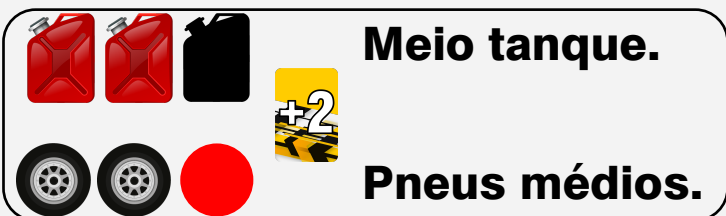
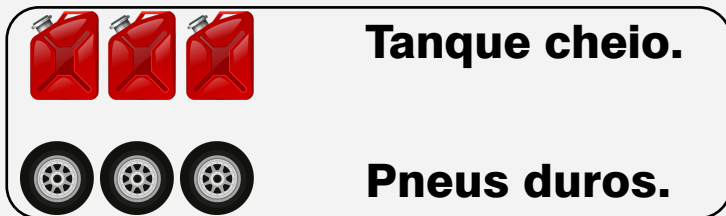
4- Coloque os tokens de colocação **1** e de volta  nas fichas de cada piloto.



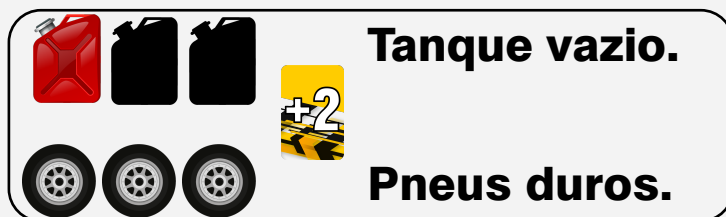
4.1- A ordem determinada no GRID é a mesma dos jogadores.

## CONFIGURAÇÕES DO CARRO

1- Utilize os tokens de gasolina, pneus e as cartas de aceleração (conforme exemplos).



4.1- Fique à vontade para escolher as configurações que preferir. No exemplo a seguir, o piloto escolheu TANQUE VAZIO e PNEUS DUROS, ficando com +2 de aceleração.



## LARGADA

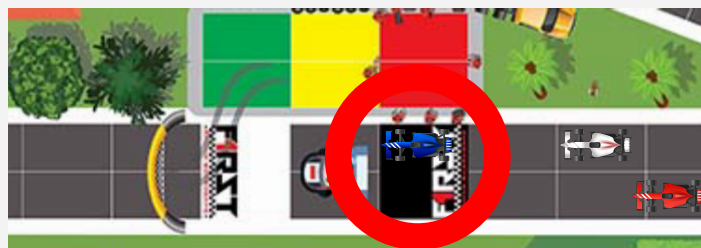
1- Após todos escolherem as configurações O primeiro piloto rola um dado (D10) e de acordo com o resultado, move o carro.

1.1- Mantenha sempre a mesma linha da largada. Os carros só podem se mover lateralmente em casos de atacar ou defender posições, usando as cartas de MANOBRAS (veja CARTAS DE MANOBRAS).

## VENCEDOR DA CORRIDA

1- Vence a corrida aquele jogador que cruzar a linha de chegada em primeiro.

1.1- Vence a corrida mesmo que o primeiro colocado precise passar pelo box na última volta (veja BOXES).



# CARTAS

No F1rst Racing existem 3 tipos de cartas:  
De RÁDIO, de MANOBRA e de ACELERAÇÃO.



1- RÁDIO são mensagens da sua equipe. Toda vez que um piloto passar pelo ícone de RÁDIO na pista, compre uma carta e aplique o texto nela descrito (veja MANOBRAS).

1.1- Cartas com texto em **Vermelho**, devem ser colocadas na ficha de piloto.



Cartas com texto em **Azul**, devem ser aplicadas imediatamente.

Cartas com o texto em **Verde**, podem ser usadas na hora em que o piloto desejar.

1.2- TELEMETRIA: indica o quanto o piloto melhorou em determinado percurso. Aplique imediatamente e descarte.

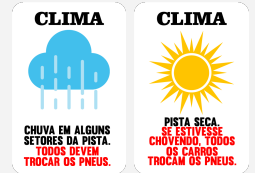


1.3 ENGENHEIRO: indica algum mau funcionamento no carro. Aplique imediatamente.

Estas cartas tem efeito até o final da volta. **COLOCAR CARTAS DE ENGENHEIRO NA FICHA DO PILOTO ATÉ O FINAL DA VOLTA.**



1.4- CLIMA: o dia sempre está ensolarado no Autódromo do F1rst Racing, mas pode mudar a qualquer momento. Estas cartas obrigam todos os pilotos fazerem um pit stop para troca de pneus. Caso compre uma carta de SOL primeiro, descarte essa carta. Se estiver **CHOVENDO** e sair carta SOL, faça outra troca de pneus.



1.5- ACIDENTE: faz com que o SAFETY CAR entre na pista. O SAFETY CAR é colocado à frente do carro que esteja liderando a corrida. Aplique imediatamente (veja SAFETY CAR).



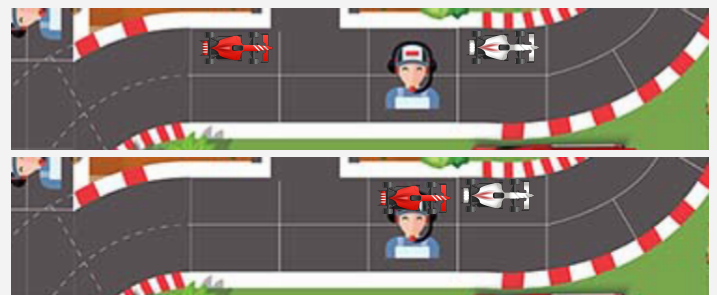
1.6- DIRETOR DA PROVA: fica atento a quebra de regras durante a corrida. Coloque na ficha do piloto até resolver.



1.7- PNEUS E COMBUSTÍVEL: são consumidos a cada volta. Se um dos dois itens chegar a zero o carro abandona a corrida. Aplique imediatamente.



1.8- VÁCUO: faz com que o carro se aproxime do carro à frente, se ele estiver ao menos 2 espaços de distância e na mesma linha. Coloque esta carta na ficha de piloto e use quando tiver oportunidade e descarte.

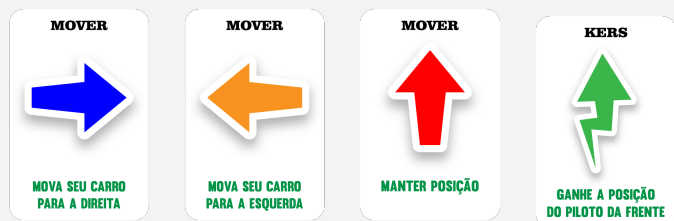


## 2- MANOBRAS.

Sempre que um piloto atacante tentar uma ultrapassagem, o piloto defensor poderá usar as cartas de MANOBRAS para tentar defender sua posição na corrida, movendo seu carro na direção escolhida.



2.1- A carta de movimento escolhida deve ser aplicada movendo os carros (veja ULTRAPASSAGENS).



2.2- KERS: faz com que o carro atacante realize a ultrapassagem, não importando a carta do defensor. Esta carta só poderá ser usada uma vez a cada volta.

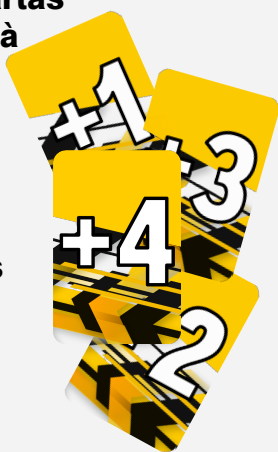
2.3- DIREITA: Move seu carro para o espaço à direita.

2.4- ESQUERDA: Move seu carro para o espaço à esquerda.

2.5- MANTER POSIÇÃO: O carro defensor permanece no mesmo lugar. O carro atacante segue em frente caso não tenha sido bloqueado pelo defensor.

3- ACELERAÇÃO: essas cartas estão diretamente ligadas à ESTRATÉGIA. Quanto maior o risco, maior o desempenho.

Adicione o número da carta de ACELERAÇÃO ao número do dado para mais desempenho nos carros nas ultrapassagens (veja PREPARAÇÃO e ULTRAPASSAGENS).

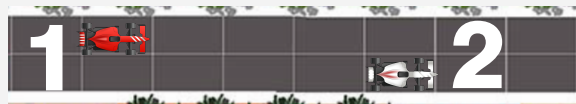


## ULTRAPASSAGENS

F1rst Racing não é apenas um jogo de dados e cartas, mas sim de ESTRATÉGIA. Use as cartas de MANOBRAS para atacar ou defender uma posição.

1- Exemplos:

1.1- O carro 1 tirou 5 no dado (D10) e vai atacar o oponente 2 que está a 3 de distância.



O carro 1 avança 3 espaços até que esteja a 0 (zero) de distância do carro 2.



O carro 2 vai optar em usar as cartas de MANOBRAS para se defender. Nesse caso, cada um dos envolvidos pegam suas cartas de MANOBRAS, colocam em suas mãos, escolhem uma das cartas sem mostrar ao adversário e colocam no tabuleiro com a face virada para baixo.



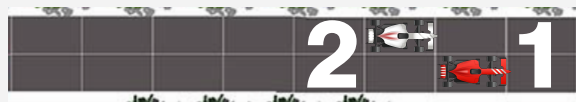
Logo em seguida ambos revelam suas cartas ao mesmo tempo.



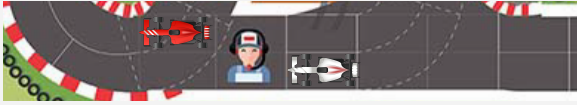
Cada um faz o movimento respectivo de sua carta. 1 direita e 2 esquerda.



O piloto 1 conseguiu realizar a ultrapassagem e pode terminar sua jogada movendo o carro 2 espaços restantes, adicionando movimentos de acordo com a carta de ACELERAÇÃO.



**1.2- ULTRAPASSAGEM E ÍCONE DE RÁDIO:**  
Em alguns casos, pode haver um ícone de RÁDIO entre os carros durante um ataque. Nesse caso, resolva primeiro a disputa pela posição, e em seguida compre uma carta de RÁDIO e execute o texto.



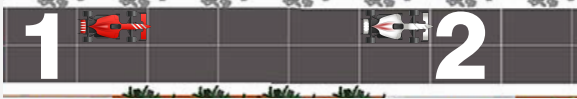
**1.3- DADO E ESPAÇOS:**  
No exemplo a seguir o carro 1 está a 4 espaços do carro 2.



O carro 1 tirou 4 no dado (D10). Ele move o carro até ficar ao lado do carro 2.



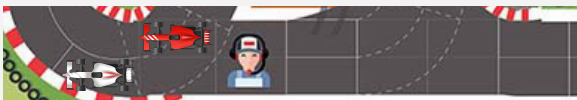
Caso eles estivessem na mesma linha,



permitiria ao carro 1 ficar ao lado do carro 2 sem ultrapassar.



**1.4- DADO, ESPAÇO E ÍCONE DE RÁDIO:**  
Na mesma cena descrita no tópico 1.3, supondo que depois do emparelhamento dos carros, o piloto 1 tenha que comprar uma carta de RÁDIO e acabe comprando a carta de AVANCE, ele então faria a ultrapassagem automaticamente sem dar chance de defesa ao carro 2.

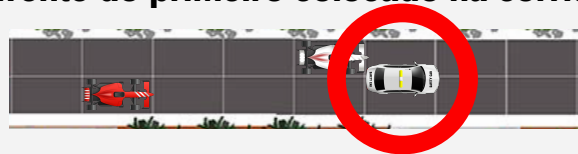


**1.5- CAMINHO BLOQUEADO:**  
Não são permitidas ultrapassagens.



## SAFETY CAR

1- Sempre que algum piloto comprar uma carta de bandeira amarela (ACIDENTE) o SAFETY CAR entra imediatamente na pista à frente do primeiro colocado na corrida.



1.1- Ícones de RÁDIO ficam desabilitados e ultrapassagens estão proibidas enquanto o SAFETY CAR permanecer na pista.

1.2- O SAFETY CAR não pode ser ultrapassado.

1.3- Os pilotos atrás do primeiro colocado jogam os dados normalmente, podendo alcançar outros pilotos e emparelhando com os carros.



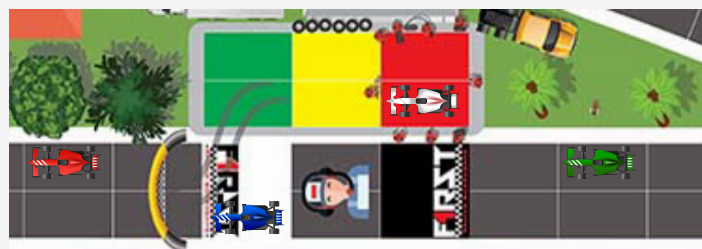
1.4- Após o último piloto, na ordem da largada, realizar sua jogada, o SAFETY CAR rola o dado (D6) e avança de acordo com o resultado no dado. Recomeça o turno.



1.5- Cada movimento do SAFETY CAR inicia um novo turno. RETIRE O SAFETY CAR APÓS A JOGADA DO ÚLTIMO PILOTO, de acordo com a quantidade de turnos na carta ACIDENTE.

## BOXES

1- Está ficando sem combustível? Pneu está muito gasto? Precisa mudar a estratégia? Os BOXES são onde muitas vezes uma corrida é definida.





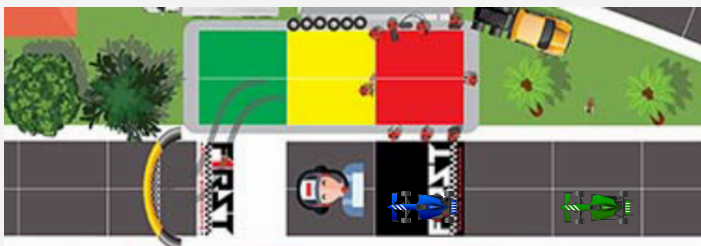
**1.1- MOTIVOS DE PIT STOP (BOXES):** quando os tokens de **COMBUSTÍVEL** ou **PNEUS** chegarem ao fim.



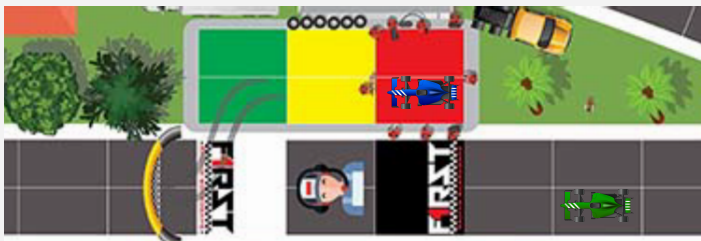
**1.2- Nas condições descritas no subtópico 1.1, caso o piloto compre uma carta de consumo de PNEUS ou COMBUSTÍVEL, estará automaticamente fora da corrida.**



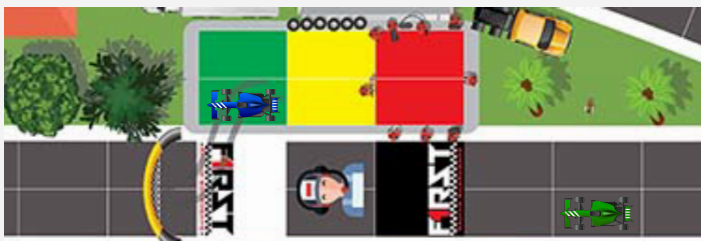
**1.3- MECÂNICA DOS BOXES:** se o carro precisar parar nos **BOXES**, assim que cruzar a linha de chegada,



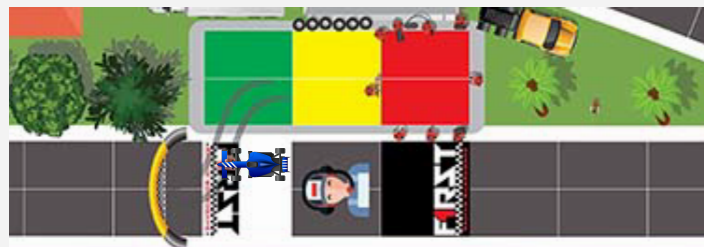
automaticamente faz o pit stop.



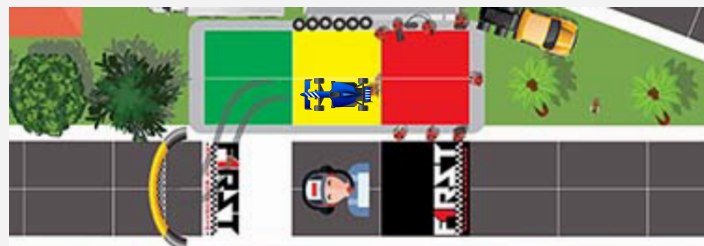
O piloto rola um dado (D6) e acertando 1 ou 6, ele já poderá ir para a área de saída.



No próximo turno, ele poderá realizar sua jogada normalmente (D10) e voltar à pista.



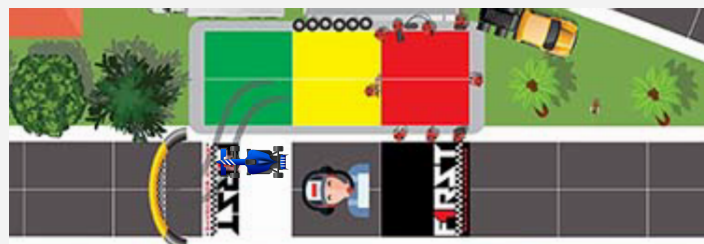
**1.4- Caso não tenha tido sucesso no dado (D6), ele permanece parado até sua próxima jogada, quando pode avançar até a zona AMARELA e rolar novamente o dado (D6).**



**1.5- CARTAS DE DIRETOR DE PROVA:** estas cartas, de acordo com sua descrição, fazem com que o piloto permaneça na área dos **BOXES** por 1 ou 2 turnos.



**1.6- SAÍDA DOS BOXES:** será sempre no mesmo espaço para todos os jogadores (primeiro espaço a esquerda na zona branca).



## PÓDIO

Coloque os troféus na ficha de piloto de acordo com a ordem de chegada.



PRIMEIRO



SEGUNDO




TERCEIRO

**BOM JOGO A TODOS!**



**CONTACT**

 [@f1rst\\_racing](https://www.instagram.com/f1rst_racing)

 55+1599167-6976

 [@f1stracingboardgame@gmail.com](mailto:@f1stracingboardgame@gmail.com)

**CRÉDITOS:**

**DESIGN DO JOGO: RODRIGO TATA**

**DESIGN GRÁFICO: RODRIGO TATA**

**DESIGN EMBALAGEM: MARCO CRODA**

**EDIÇÃO DE VÍDEO: LEONARDO MENDES**

**SITE: LEANDRO ALBUQUERQUE**

**REVISÃO DE TEXTOS: FLÁVIA SILVA/RODRIGO LOPES**

**BETA TESTERS: RODRIGO TATA, FLÁVIA SILVA,**

**LEONARDO MENDES, LEANDRO ALBUQUERQUE,**

**MARCO CRODA, RODRIGO LOPES E RONALDO LOPES.**

**VETORES INICIAIS: WWW.FREEPICK.COM**