

Corrida de Fucas – Modo Solo

Objetivo: No modo solo seu objetivo é fazer o seu meeple FUCA cruzar a linha de chegada ou ir mais longe, antes do adversário (O Piloto)! O Piloto vai usar quatro cartas contra você por rodada (Colunas)! Não desanime! Os Fucas Coloridos e todos seus poderes estarão disponíveis para ajudar você a vencer essa corrida. **OBS: faça a leitura da REGRA 3 – Corrida de Fucas antes de iniciar o modo solo.**

Preparação:

01 - Separe 10 cartas de um mesmo carro (com o mesmo símbolo), exceto o de FUCAZUL.

02 - Agora embaralhe essas 10 cartas de um mesmo carro e distribua na mesa com a face para cima, conforme figura 1 e 2. Essas cartas servirão como a sua pista de corrida.

03 - Coloque os meeples de fucas (o seu meeple e o do Piloto) na frente da primeira carta.

04 – Você tem duas opções para preparar sua Corrida de Fucas – Modo Solo. Para uma partida no modo fácil coloque as cartas viradas com as faces para baixo conforme a **figura 1**. Já para uma partida no modo difícil coloque as cartas com as faces viradas para baixo conforme a **figura 2**.

05 – A sua mão será composta com as 10 cartas que sobrarem após a preparação. O piloto usará todas as outras cartas da mesa contra você na corrida!

06 – Coloque todas as 5 cartas de fucas coloridos abaixo da pista de corrida, com as faces viradas para cima. Essas cartas serão seus poderes, já vamos chegar lá!



Figura 1 Preparação Corrida de Fucas - Modo Solo Fácil. R= row, C = Coluna, L = Linha



Figura 2 Preparação Corrida de Fucas - Modo Solo Difícil. R = Row, C = Coluna, L = Linha

Vamos começar a corrida!

Na primeira rodada (Coluna 1) temos apenas o trunfo, que são as cartas de FUCAZUL, até o final da partida essa carta será um trunfo e sempre que você jogar a carta de FUCAZUL você **DEVE** trocar duas cartas da pista de lugar. Diferente de você, quando uma das cartas do Piloto reveladas for um Fucazul, o piloto **NÃO** deve trocar duas cartas da pista de lugar.

As cartas sempre serão reveladas de baixo para cima (da carta mais próxima da pista até a carta do topo da coluna). Cada coluna é uma rodada. Você sempre vai alocar sua carta para disputar a vaza no espaço vazio da coluna, seguindo a ordem de revelação. Exemplos:

1º Exemplo: modo fácil, na primeira rodada (Coluna 1) seu turno será somente após a revelação de todas as quatro cartas do piloto (Linha 1,2,3,4). Já na segunda rodada (Coluna 2), o piloto revela as três cartas (Linha 1, 2 e ,3), você joga uma carta (linha 4) e a carta do topo é revelada (linha 5). E a partida continua dessa forma respeitando a ordem de revelação das cartas.

2º Exemplo: modo difícil, na primeira rodada (Coluna 1) seu turno será o primeiro, por tanto você já deve jogar sua carta sem ver as cartas do Piloto (Linha 1). Após você alocar sua carta, é feita a revelação de todas as quatro cartas do Piloto (Linha 2,3,4 e 5). Já na segunda rodada (Coluna 2), o piloto revela uma carta, você joga uma (Linha 2) e o Piloto revela as próximas cartas (Linha 3,4 e 5).

Vence a rodada quem tiver a carta de maior valor:

Trunfo FUCAZUL > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2 > 1

01 - O vencedor da rodada sempre avança uma carta na pista.

02 - Caso você e o Piloto empatem com a carta de maior valor, os dois avançam uma carta.

A partir desse momento é encerrada a primeira rodada (Coluna 1) e já temos um super trunfo definido (Cartas com o mesmo número da carta em que o primeiro lugar da corrida está estacionado, no final da rodada).

Vamos para a segunda rodada!

Na segunda rodada (coluna 2), seguimos da mesma forma que na rodada 1. Sempre respeitando a sequência para revelação das cartas e a vez do seu turno. Lembre-se que agora temos o Super Trunfo, o trunfo e as cartas numéricas. Vence a rodada agora quem tiver a carta de maior valor:

Super Trunfo (Cartas com o mesmo número da carta em que o primeiro lugar da corrida está estacionado no final da rodada) > Trunfo FUCAZUL > Cartas de maior valor

Da mesma forma que a Regra 3 da Corrida de Fucas, a partir da segunda rodada temos outra ação que permite nosso carro avançar na pista. A outra ação que permite seu carro avançar na pista **é combinar uma carta da sua mão, com uma carta já jogada na rodada anterior. Essas cartas devem ser do mesmo carro (representadas com o mesmo naipe).**

OBS: FUCAZUL nunca será o Super Trunfo!

TEM MAIS UM DETALHE!!! Diferente de você, o Piloto pode combinar as suas quatro cartas jogadas por rodada. Por tanto, o Piloto pode avançar entre 0-4 cartas na pista em uma única rodada, conforme combine as cartas de mesmos naipes. Além disso, ele pode avançar mais uma carta na pista se vencer a rodada. ENTÃO, TOME CUIDADO! O Piloto pode avançar até 5 cartas em uma rodada. Você pode usar seus poderes para impedir esses avanços ou avançar mais.

PODERES FUCAS COLORIDOS!

FUCÃO PRETO!

Essa carta permite você ver o futuro da rodada! Você ativa o poder do Fucão Preto antes de descer a sua carta no espaço vazio e revela todas as cartas não reveladas acima do seu espaço da rodada (Coluna). Agora que você viu o futuro, você pode jogar a melhor carta para levar a rodada. **OBS:** Após ativar o poder vire a carta do Fucão Preto.

FUCABACATE!

Essa carta permite você alterar o passado. Ao ativar o poder do Fucabacate você pode alterar uma carta da rodada (coluna) anterior. Assim, você pode combinar o naipe com uma carta jogada na rodada anterior ou impedir que o piloto combine uma das suas cartas. **OBS:** Após ativar o poder vire a carta do FUCABACATE.

FUCA AMARELO!

Essa carta permite você eliminar uma carta do piloto na rodada. Com isso você pode impedir que o Piloto combine uma carta ou vença uma rodada para avançar seu meeple Fuca na pista. **OBS:** Após ativar o poder vire a carta do FUCAAMARELO.

FUCA VERMELHO!

Essa carta permite você alterar o espaço vazio para alocar sua carta na roda. Ao ativar o poder do Fuca Vermelho, você pode alterar o espaço vazio para alocar a sua carta. Com essa ação você pode escolher um lugar melhor de encaixe da sua carta e pode impedir que o Piloto combine uma carta com a rodada anterior. **OBS:** Após ativar o poder vire a carta do FUCA VERMELHO

FUCA BRANCO

Essa carta permite você troque até três cartas ainda não reveladas do Piloto com até três cartas da sua mão. Com isso, você pode renovar sua mão no meio da partida e continuar com uma mão melhor na corrida. **OBS:** Após ativar o poder vire a carta do FUCA BRANCO.

FIM DA CORRIDA!

A partida continua até que você ou o piloto avance o suficiente para sair da pista ou até acabar as cartas de todos os jogadores. Logo, você será o vencedor se sair da pista antes do piloto o avançar mais que o piloto até avançar as cartas. Em casos de empates, você perdeu!

Pontuação Corrida de Fucas Solo

Chegou na frente do Piloto? Parabéns, você venceu a corrida, será que você é uma lenda?

Antes de tudo! Se você vencer a corrida sem usar os poderes, automaticamente você virá uma lenda. Vale lembrar que tem o modo Fácil e o Difícil para vencer!

Como fazer sua pontuação? Ao final da partida você vai subtrair a posição da carta da pista do 1º lugar, com a posição da carta do segundo lugar. **EXEMPLO:** Seu meeple de Fuca terminou a corrida na 9ª Carta e o meeple do Piloto terminou na 8ª Carta. Pontuação total = **1 Ponto!**

PONTUAÇÃO

Qualquer pontuação negativa – Você perdeu a corrida, não vai nem virar notícia na revista de carros

0 Pontos – Você pelo menos saiu na foto da linha de chegada. Tente outra vez, você precisa vencer a corrida

1 Ponto – Parabéns, você venceu a corrida e agora tem seus 15 minutos de fama. Aproveite o pódio!

2-3 Pontos – Parabéns! Você está qualificado para participar do mundial da corrida de FUCAS! Já é um destaque nacional

4 Pontos – Incrível! Você acaba de entrar no Hall da Fama da corrida de FUCAS, INCRÍVEL!!!!!!

5 Pontos – VOCÊ É UMA LENDA!!!!!! Registre esse momento e marque o Esporte na mesa!

Link para assistir a Gameplay do Modo Solo com o Autor -
<https://www.youtube.com/watch?v=BLNvmXHocEw>