

Créditos a Matthew Welch (Hit the Road), onezero (Racer) e Lauren Thompson (Caviar Dreams) pelas fontes usadas. Créditos a Vaibhav Radhakrishnan (gearbox) e Paul Verhulst (Gauge), do Noun Project, pelos ícones. Abraços especiais à Caroles Jesuíno pela curadoria das citações e à TV Quase pelo Choque de Cultura em si! Obrigado a você por jogar!

GRADECIDO

FIM DE JOGO

O jogo acaba quando não houver mais cartas nas mãos dos pilotos OU todos os pilotos tenham descartado uma carta em sequência. Some os valores das Cartas de Velocidade que você conseguiu colocar na mesa + 1 ponto a cada 2 cartas descartadas. Quem tiver mais pontos, vence!

CHOQUE DE CULTURA

Jogo de Cartas

Achou que não ia ter jogo com os maiores nomes do transporte alternativo do país? Achou errado, otário!

**Design de Jogo por
Gabriel Toschi**

MARCHAS

Cartas de Marcha definem a marcha atual dos pilotos e definem quais Cartas de Velocidade são válidas. Você pode jogar uma APENAS SE ela for um número abaixo OU acima (não igual) à marcha atual do jogo. Coloque-a virada pra cima no centro, em cima da Carta de Marcha anteriormente válida.

PREPARANDO

Embaralhe as cartas e distribua igualmente aos jogadores (2 a 4). Para 3 jogadores, tire uma Carta de Marcha 2 e uma Carta de Velocidade 3. O melhor piloto tem direito de começar a jogar. Esse é um jogo rápido e você pode jogar várias rodadas e ver quem ganha mais vezes.

VELOCIDADE

Cartas de Velocidade são a forma mais comum de pontuar. Você pode jogar uma delas durante seu turno APENAS SE o número da carta que você vá jogar seja igual ao número da marcha atualmente vigente no jogo. Caso escolha jogar uma delas, coloque-a virada para cima na mesa.

OBJETIVO

O objetivo do jogo é fazer o maior número de pontos que os demais ~~motoristas~~ pilotos (eu conheço a seriedade do trabalho de vocês). Todos os pilotos compartilham do mesmo sistema de transmissão do carro - **o jogo já começa engatado na primeira marcha.**

SEU TURNO

Em cada turno, você deve tirar uma carta da sua mão. Você pode jogar uma Carta de Marcha ou uma Carta de Velocidade caso seja possível (veja regras nas seções seguintes) ou ainda descartar uma carta. Caso descarte, coloque-a virada para baixo perto de suas Cartas de Velocidade.