



RACE!

FORMULA 90



REGOLAMENTO

RACE! FORMULA 90

La macchina da corsa perfetta è quella che si rompe un attimo dopo il traguardo – E. Ferrari



Giocatori: 2-6

Età: 14+

Tempo di gioco: 90' - 270''

INTRODUZIONE

Race! Formula 90 è un gioco da tavolo strategico/gestionale che permette di correre un'intera gara automobilistica simulando tutte le variabili tipiche di una corsa: strategie, tempo meteorologico, pit stop, gestione dei pneumatici, sorpassi, doppiaggi e, naturalmente, guasti ed incidenti.

In **Race! Formula 90** ogni turno di gioco rappresenta uno o più giri completi del circuito e quindi la posizione dell'auto è irrilevante al fine di certe azioni (ad esempio è possibile effettuare un pit stop anche se l'auto sembra trovarsi lontana dalla corsia dei box); tuttavia nel gioco vi è anche un aspetto puntuale e quindi la posizione dell'auto è determinante per altre azioni (effettuare un sorpasso, impostare una traiettoria, ecc.).

Le regole che seguono chiariranno quando applicare l'aspetto estensivo e quando quello puntuale.

Ogni giocatore impersona un pilota. Il movimento della sua auto è essenzialmente definito dalle carte giocate nel turno. Questo movimento può essere influenzato dalle traiettorie presenti sul circuito, dalla posizione delle auto avversarie e dal susseguirsi di certi eventi durante la gara.

Grande importanza riveste la strategia impostata per la propria monoposto che, se sfruttata al meglio, permette di avvantaggiarsi notevolmente sugli avversari.

La propria auto è anche caratterizzata dal tipo e dal grado di usura dei pneumatici e dalla resilienza a danni e guasti. Un'accurata gestione della propria auto, unitamente alla scelta delle giuste strategie e uno spunto di opportunismo, sono ingredienti essenziali per la vittoria.

Le regole che seguono sono classificate in due livelli di difficoltà: il **gioco Base** e il **gioco Avanzato**. Quest'ultimo si fonda sul gioco Base ma aggiunge altri elementi che rendono più versatile e varia la gara. Consigliamo di imparare il gioco Base prima di passare a quello Avanzato. Una volta pronti, vi invitiamo a provare il gioco Avanzato per correre una gara davvero completa.

Meccanismi aggiuntivi del gioco Avanzato

Carte Circuito e Special	Amplia l'importanza e il corretto utilizzo della strategia adottata. Esalta le caratteristiche del circuito
Abilità pilota	Personalizza lo stile di guida conferendo al pilota un'abilità univoca
Setup auto	Permette di differenziare maggiormente le auto e di adattare la propria monoposto alle caratteristiche del circuito
Gestione carburante	Conduce a strategie più flessibili sia in fase di qualifica sia di gara
Tipologia di pneumatici e meteo	Fornisce maggiore flessibilità strategica con l'utilizzo di gomme dure o morbide e di gomme intermedie e rain (pioggia) per guidare al meglio anche in condizioni meteo avverse
Robot SUPERFAST	Introduce un avversario più temibile tra le auto che si muovono automaticamente sul circuito
Bandiere	Tramite l'utilizzo delle bandiere è possibile controllare variabili esterne come i doppiati, i robot e gli eventuali problemi sulla pista
Fuoripista e Safety Car	Gli incidenti possono causare un'interruzione della gara e l'occasione per piloti opportunisti di prenderne vantaggio

CONTENUTO

Due circuiti (Monza and Hungaroring)

Il tracciato di gara è diviso in diverse sezioni. Ciascuna sezione può essere uno di tre tipi differenti, come indicato dal colore delle linee laterali della pista: giallo (sezione di curva), viola (rettilineo) o grigio (sezione di frenata).

A lato del circuito è posto l'Indicatore dei Giri che serve a tener conto del numero di turni di gioco. Un **Turno di Gioco** è rappresentato da una casella dell'Indicatore dei Giri. Alcune caselle dell'Indicatore dei Giri contano come due o più giri ma rappresentano sempre un solo turno di gioco. Una riga dell'Indicatore dei Giri costituisce uno **Stage di Gara**.

Sul tabellone vi è anche la tabella meteo, usata nel gioco Avanzato, su cui è tenuta traccia delle condizioni meteorologiche della corsa, tramite l'apposito pedone.



12 Schede Auto (fronte/retro)

La Scheda Auto riassume lo stato della propria vettura. Su di essa sono posti i gettoni gomma rimanenti, sono indicati

i danni subiti dall'auto ed è messo il tassello indicante la strategia adottata. Inoltre sulla Scheda Auto è posta la carta col Target Check della vettura, indicatore critico di quanto sia facile o difficile forzare la macchina in quel momento. Le Schede Auto si differenziano tra loro per tre caratteristiche: gettoni gomma, numero di carte nella mano e numero di danni assorbibili.

GETTONI GOMMA - è il numero di gettoni gomma da prendere a inizio gara o dopo ogni pit stop. Utilizzare i gettoni gomma simula il consumo degli pneumatici durante la gara.

NUMERO DI CARTE - indica con quante carte si parte all'inizio della gara o dopo ogni pit stop.

DANNI ASSORBIBILI - il numero massimo di danni che la macchina può assorbire senza conseguenze.

184 Carte Corsa

Le Carte Corsa permettono di muovere la vettura sulla pista. Su di esse sono riportati:

- 1 - Un simbolo indicante il tipo di carta
- 2 - Il valore di movimento della carta
- 3 - Le azioni e gli eventi che si attivano nel giocare la carta
- 4 - Il Fattore di Check della carta
- 5 - Il numero identificativo della carta



Ci sono quattro tipi di Carte Corsa nel mazzo:

- le **Carte Velocità** (rosse) che permettono di muovere velocemente ma costano gettoni gomma e/o danni;
- le **Carte Guida** (verdi) che normalmente richiedono un check per essere giocate;
- le **Carte Cambio** (arancioni) che non sono particolarmente veloci ma permettono di pescare altre Carte Corsa;
- le **Carte Evento** (gialle) che innescano determinate situazioni di gara.



34 Carte Circuito Monza e 42 Carte Circuito Hungaroring

Le Carte Circuito sono usate solo quando si gareggia sul tracciato corrispondente e solo nel gioco Avanzato. Come le Carte Corsa anch'esse servono a muovere l'auto sulla pista e possono essere di velocità, guida, cambio o evento. Le Carte Circuito sono specifiche del tracciato in cui si gareggia e hanno caratteristiche uniche in funzione della curva che rappresentano.

Su di esse è riportato:

- 1 - Un simbolo indicante il tipo di carta.
- 2 - Il valore di movimento della carta.
- 3 - Le azioni e gli eventi che si attivano nel giocare la carta.
- 4 - Il Fattore di Check della carta.
- 5 - Un numero indicante la curva in cui la carta può essere utilizzata.
- 6 - Il numero identificativo della carta.

36 Tasselli Strategia

Un tassello strategia è posto



sulla Scheda Auto e indica bonus speciali e/o vantaggi particolari che la strategia selezionata garantirà alla propria auto. Vi sono sei strategie nel gioco: **SAVE TYRES, BALANCE, HAZARD, CHASE, LUCKY, BANGING WHEELS**. Nella versione avanzata del gioco, sfruttando bene la propria strategia è possibile realizzare uno SPECIAL che permette di ottenere una Carta Circuito.

18 Tasselli Abilita

L'abilità del pilota è una caratteristica univoca del guidatore ed è costante durante la gara. Vi sono sei abilità nel gioco: **VERSATILITY, REFLEXES, QUALIFYING, PITTING, TUNING e LAPPING**.



Altri Componenti

- 8 auto giocatori
- 2 robot neri (SUPERFAST)
- 3 robot gialli (FAST)
- 3 robot viola (SLOW)
- 1 safety car bianca
- 72 dischetti neri (gettoni gomma)
- 18 dischetti blu (bonus gomme soft)
- 24 dischetti rossi (danni riparabili)
- 6 dischetti marroni (danni permanenti)
- 4 pedoni blu (bandiera blu)
- 1 pedone arancione (bandiera arancione)
- 2 pedoni neri (indicatore dei giri e meteo)



- 12 tasselli Pneumatici
- 1 tassello Pneumatici robot
- 6 modificatori ai check
- 5 modificatori al movimento
- 8 segnalini Rifornimento Giocatori
- 30 segnalini Rifornimento/Qualifica Robot
- 27 tasselli per setup auto
- 1 segnalino LEADER
- 6 segnalini Just Pit
- 8 segnalini doppiati (lapped)
- 6 segnalini bandiera gialla

GIOCO BASE

PREPARAZIONE

Aprire la mappa del circuito su cui si vuole gareggiare e piazzare un pedone nero sulla casella dell'Indicatore dei Giri che indica il primo turno. Sistemare accanto al circuito i gettoni gomma e tutti gli altri componenti che si useranno durante il gioco. I dischetti danno (quelli rossi e marroni) vanno posti nella scatola o altro contenitore in maniera tale da essere estratti casualmente nel corso del gioco.

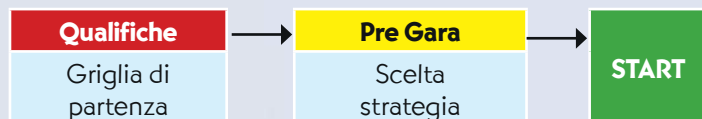
Ogni giocatore sceglie una Scheda Auto tra quelle disponibili, prende la miniatura auto del colore scelto e tanti gettoni gomma quanti indicati sulla Scheda Auto. Infine mischiare il mazzo di Carte Corsa e distribuire tante carte per giocatore quante sono segnate sulla propria Scheda Auto più una.

MULETTO

I giocatori visionano le loro carte. Se reputano che la mano di carte ricevute sia scarsa, hanno, solo per questa volta, la possibilità di scartare l'intera mano e ripescare una nuova mano di carte. Una volta effettuato il cambio non è più possibile tornare indietro e bisognerà partire con la nuova mano di carte, anche se di qualità inferiore alla precedente.

PROCEDURA DI PARTENZA

Prima di iniziare la gara è necessario effettuare le seguenti operazioni:



QUALIFICHE

ROBOT

Oltre alle auto dei giocatori, partecipano alla gara un certo numero di monoposto che muovono sul tracciato automaticamente. Alcune regole si applicano solo ai giocatori e non a queste vetture automatiche e viceversa. Per evitare confusione useremo il termine **giocatore** per indicare un pilota umano, **robot** per indicare un pilota non umano e **pilota** per un qualsiasi tipo di concorrente. Nel gioco base vi sono due tipi di robot: FAST (veloce) e SLOW (lento). In ogni gara vi è un numero di robot definito dalla tabella seguente. Prendere le auto robot necessarie e riporre nella scatola quelle restanti.

Numero di giocatori	Numero di robot
2 - 3	3 FAST, 3 SLOW
4 - 6	2 FAST, 2 SLOW

QUALIFICA

A questo punto, per stabilire la propria posizione in griglia, ogni giocatore gioca dalla propria mano una Carta Corsa, tenendola coperta. Anche i robot partecipano alle qualifiche pescando casualmente un segnalino di rifornimento/qualifica del tipo corrispondente al robot. Le carte e i segnalini sono rivelati contemporaneamente. Chi ha giocato il valore di movimento più alto si piazza prima in griglia. In caso di parità parte prima chi ha la carta/segnalino con il Fattore di Check più basso. Nel caso in

cui due o più auto abbiano anche lo stesso Fattore di Check, si decide casualmente chi parte davanti. Le Carte Corsa usate dai giocatori nella qualifica sono poste sulla propria Scheda Auto e rappresentano il Target Check di partenza.

CARBURANTE INIZIALE

Una volta completate le qualifiche, i turni di sosta ai box per il rifornimento sono stabiliti come segue. N.B.: i turni di sosta indicati sui segnalini di qualifica dei robot sono ignorati nel gioco base. Porre il segnalino di rifornimento del primo pilota in griglia sul turno 8, porre il segnalino di rifornimento del secondo pilota classificato sul turno 10, l'ultimo pilota in griglia avrà il segnalino di rifornimento posto sul turno 14 e tutti gli altri sono posti sul turno 12. Si noti che i segnalini di rifornimento dei robot sono sul retro di quelli di qualifica. I piloti dovranno fare un pit stop entro il turno dov'è posto il proprio segnalino di rifornimento (compreso). Dopodiché i piloti non avranno altri vincoli a compiere soste ai box



Fare la pole position, o comunque partire nelle prime posizioni dello schieramento, è un grande vantaggio. Per fare una buona qualifica è necessario utilizzare una carta di movimento alta che sarebbe stata molto utile in gara. Spesso un buon piazzamento implica anche partire con un valore di check basso e quindi rischiare di subire un danno già nelle prime fasi della corsa. Infine, nel gioco base si suppone che le prime due vetture dello schieramento abbiano imbarcato poca benzina e quindi saranno costrette a fermarsi ai box prima degli altri.

PRE GARA

SCelta DELLA STRATEGIA

Dal pilota in pole position e procedendo in ordine di partenza sulla griglia, ogni giocatore sceglie un talloncino strategia per la sua auto e lo pone sulla Scheda Auto. La strategia può essere cambiata solo con un pit stop oppure decidendo di saltare un turno di gioco.

Strategia	Beneficio
SAVE TYRES (Risparmia le gomme)	Questa strategia permette di ridurre il consumo di gomme della propria auto. Ogni qual volta il giocatore, nel giocare carte per il proprio movimento, deve pagare uno o più gettoni gomma, egli ne risparmia uno. N.B. quando si giocano più carte, il costo in gettoni gomma va cumulato e la strategia permette di risparmiare un solo gettone gomma sul totale. Se la carta o le carte giocate non richiedono di pagare gettoni gomma, non si ha alcun vantaggio con questa strategia.
HAZARD (Rischio)	Questa strategia permette di muovere più velocemente prendendosi dei rischi aggiuntivi. Ogni qual volta un giocatore gioca per muovere delle carte che richiedono un check oppure causano dei danni, aggiunge un +1 al suo movimento per ogni check riuscito e per ogni danno assorbito (inclusi i danni per check falliti); inoltre ogni volta che riesce in una Frenata Ritardata egli avanza di due sezioni anziché di una (se la prima sezione di curva è libera, altrimenti avanza solo di una sezione). N.B. grazie ad HAZARD un giocatore può aggiungere diversi bonus al suo movimento, ad esempio giocando una carta che causa un danno (+1), giocando una seconda carta che richiede un check (+1) e concludendo con una Frenata Ritardata (+2). È una strategia che permette grandi fughe o emozionanti recuperi ma costa parecchio in termini di risorse dell'auto.

Strategia	Beneficio
-----------	-----------

BALANCE
(Bilanciamento)

Questa strategia permette di sfruttare al meglio le traiettorie del circuito grazie all'ottimo bilanciamento della monoposto. Ogni qual volta l'auto comincia il suo movimento dal punto iniziale di una traiettoria, essa beneficerà del bonus traiettoria anche se il giocatore usa una carta diversa da quella richiesta.

Tuttavia BALANCE non funziona se una delle carte giocate per muovere è una carta Velocità (carte rosse); affinché BALANCE abbia effetto il giocatore deve usare solo carte di Guida, Cambio ed Evento.

Se una delle carte giocate è proprio la carta richiesta dalla traiettoria, il giocatore beneficia del normale bonus al movimento e BALANCE non offre particolari vantaggi.

LUCKY
(Fortunato)

Questa strategia offre maggiore scelta nella composizione della propria mano di carte a simulare l'aiuto della dea bendata per quel particolare giocatore. Chi sceglie questa strategia può pescare due Carte Corsa invece di una all'inizio del proprio turno e tenersi la migliore. L'altra carta va scartata immediatamente.

CHASE
(Incalzare)

Questa strategia è particolarmente indicata quando si voglia seguire da vicino un avversario particolarmente forte. All'inizio di ogni turno di gioco, il giocatore con CHASE identifica la vettura più prossima davanti a lui sul circuito. Questo pilota è l'inseguito. Eventuali doppiati o comunque auto con un differente numero di giri sono ignorate al fine di identificare l'inseguito. All'inizio del proprio turno di gioco, il giocatore che utilizza CHASE può prendere una delle carte che l'inseguito ha appena usato per muovere la propria auto invece che pescare una carta dal mazzo di Carte Corsa.

Se l'inseguito è un robot, e in tutti quei casi in cui non è possibile identificare l'inseguito (ad esempio se il giocatore che utilizza CHASE sta conducendo la gara; oppure se accade che l'inseguito muova dopo l'inseguitore per qualsiasi motivo) all'inseguitore è concesso prendere la carta in cima al mazzo degli scarti delle Carte Corsa, invece che pescare dal mazzo.

BANGING WHEELS
(Ruota a ruota)

Questa strategia permette di superare più facilmente gli avversari e al contempo difendersi meglio da chi tenta un sorpasso ai propri danni. In una sezione di curva chi utilizza BANGING WHEELS ha un +3 da aggiungere al contest di sorpasso in aggiunta a qualunque altro bonus. Inoltre può anche superare avversari in sezioni di curva spendendo 2 punti movimento per ogni avversario da superare.

In una sezione di frenata chi utilizza BANGING WHEELS può sorpassare come in rettilineo (spendendo 1 punto movimento per ogni avversario da superare) anziché tentare una Frenata Ritardata. In una sezione di rettilineo questa strategia non dà alcun vantaggio. In partenza BANGING WHEELS permette di eseguire un sorpasso a scelta senza spendere punti movimento (il beneficio vale anche in caso di ripartenza dopo il rientro della Safety Car).



La scelta della giusta strategia di gara è uno degli elementi fondamentali di questo gioco. Ad esempio se pianificate un pit stop anticipato, perché siete nelle prime posizioni della griglia oppure perché avete molte carte Velocità o Guida, potreste essere avvantaggiati con HAZARD. Se pianificate un pit stop ritardato, perché ad esempio avete molte carte Cambio e/o parecchi gettoni gomma, potrebbe convenirvi SAVE TYRES oppure BALANCE. Se dovete eseguire molti sorpassi potreste scegliere BANGING WHEELS. Se avete una brutta mano di carte, optate per LUCKY e così via.



Esempio
Si corre una gara tra quattro giocatori: Alan, Bob, Carl e Dirk. Ognuno di essi sceglie la Scheda Auto preferita e una miniatura. Alan

prende l'auto rossa e la scheda italiana ricevendo 10 gettoni gomma e 7 (6+1) Carte Corsa; Bob prende l'auto verde e la scheda tedesca insieme a 10 gettoni gomma e 6 (5+1) Carte Corsa, e così via. Con quattro giocatori vi sono due robot FAST e due SLOW che partecipano alla gara. Prendere dunque due auto gialle e due viola e mettele a lato della pista.

Si determina la griglia di partenza: Alan, Bob, Carl e Dirk giocano ognuno una Carta Corsa coperta sul tavolo. Poi si pescano i segnalini di qualifica/ rifornimento per i robot:

FAST 1 - pesca un +4(40)
FAST 2 - pesca un +3(60) (vedere esempio di segnalino di qualifica)

SLOW 1 - pesca un +3(20)
SLOW 2 - pesca un +1(55)

QUAL: +3
Advanced: +4
Pit 14 60



Si scoprono le carte dei giocatori e questa è la situazione: Alan +2(76) (vedere esempio di carta), Bob +4(11), Carl +3(43), Dirk +3(65), FAST1 +4(40), FAST2 +3(60), SLOW1 +3(20), SLOW2 +1(55)

Per stabilire l'ordine di partenza si determina chi ha giocato il valore di movimento più alto: Bob +4(11) e FAST1 +4(40). Bob ha un Fattore di Check più basso di FAST1 e si piazza sul rettilineo di partenza davanti a tutti. Uno dei robot FAST si schiera come secondo. Carl +3(43), Dirk +3(65), FAST2 +3(60) e SLOW1 +3(20)



Inaspettatamente uno dei robot SLOW conquista la terza posizione. Seguono Carl, il secondo robot FAST e Dirk. Alan è in penultima posizione subito prima del secondo robot SLOW. La griglia di partenza è quindi la seguente: Bob +4(11), FAST1 +4(40), SLOW1 +3(20), Carl +3(43), FAST2 +3(60), Dirk +3(65), Alan +2(76), SLOW2 +1(55)

I segnalini Rifornimento dei piloti sono piazzati come segue: il segnalino di Bob va posto nel turno 8 ed egli dovrà fare un pit stop prima di tutti, un segnalino giallo per il robot FAST va posto nella casella corrispondente al turno 10, un segnalino viola per il robot SLOW in ultima posizione va nel turno 14, e tutti gli altri segnalini sono piazzati sul turno 12. Bob è il primo a scegliere la sua strategia e decide per BALANCE. Carl seleziona HAZARD e Dirk prende CHASE col chiaro intento di inseguire gli avversari che partono davanti. Infine Alan propende per BANGING WHEELS: egli sa, infatti, che dovrà effettuare parecchi sorpassi per risalire la china.



A questo punto è tutto pronto. Assicuratevi che il pedone indicatore dei giri sia posto sulla prima casella (turno 1). I piloti attendono il semaforo verde, il rombo dei motori sale... pronti? **VIA!**

TURNO DI GIOCO

La sequenza di un turno di gioco è la seguente:

1. **Avanzare l'Indicatore dei Giri**
2. **Attivare la sezione e risolvere eventuali contest**
3. **Giocare i turni individuali nella sezione attiva.** Ciascun turno individuale consiste di:
 - **Pit-stop** (opzionale)
 - **Pescare 1-2 carte**
 - **Giocare 1-2 carte** (opzionale)
 - **Pagare risorse, compiere check e risolvere eventi** (quest'ultimo solo per il gioco Avanzato)
 - **Muovere l'auto**
4. **Dopo che tutte le auto nella sezione attiva hanno effettuato il proprio turno, ritornare al punto 2.** Un turno di gioco termina quando tutte le auto hanno portato a termine il proprio turno individuale

AVANZARE L'INDICATORE DEI GIRI

Spostare il pedone indicatore dei giri di una casella in avanti (tranne che nel primo turno allorché il segnalino si trova già sulla prima casella). Se il pedone indicatore dei giri si porta sulla prima casella di una nuova riga, un nuovo stage di gara ha inizio. Se il pedone indicatore dei giri arriva in una casella dove è presente uno o più segnalini di rifornimento, le vetture corrispondenti dovranno fermarsi per un pit stop all'inizio del loro turno individuale pena l'eliminazione (rimarrebbero senza carburante). Se il segnalino rifornimento fa riferimento ad un robot, è il robot del tipo corrispondente in miglior posizione nella gara a doversi fermare.

ATTIVARE LA SEZIONE E RISOLVERE CONTEST

Il segnalino LEADER va utilizzato per indicare la vettura al comando della corsa. **La prima sezione da attivare è sempre la sezione dove è piazzato il segnalino LEADER. In seguito, la prossima sezione attiva è identificata muovendo all'indietro lungo la pista iniziando dal segnalino LEADER fino alla seguente sezione occupata da una o più vetture che devono ancora compiere il proprio turno.**

Una volta attivata la sezione, le auto in quella sezione possono compiere i propri turni individuali in accordo alle loro rispettive posizioni. In una sezione di curva deve essere risolto un contest (contesa) prima di stabilire la posizione relativa delle auto in quella sezione. Questo è vero anche se il LEADER è in una sezione di curva con altre vetture: si effettua un contest e il segnalino LEADER viene dato alla vettura nella prima posizione a valle del contest.

Si noti che il segnalino LEADER segue sempre la vettura che conduce la corsa. Di conseguenza, dopo che il LEADER ha mosso, solitamente la sezione attiva cambia immediatamente. Inoltre, se la vettura al comando cambia perché sorpassata da un avversario oppure perché compie un pit stop, il segnalino LEADER va immediatamente riassegnato alla nuova vettura in testa alla gara e la nuova sezione attiva diventa quella dove il segnalino LEADER è ora piazzato.

A causa di questo movimento del segnalino LEADER, potrebbe capitare che la stessa sezione sia attivata diverse volte nel turno o che la sezione attiva contenga vetture che hanno già giocato il loro turno individuale ed altre che ancora devono farlo. Ogni vettura gioca il proprio turno individuale solo una volta per turno di gioco. Semplicemente sono ignorate tutte quelle vetture che hanno già giocato il proprio turno individuale. Queste possono ancora difendersi in un contest ma non possono fare un altro turno.

Un'altra situazione può essere quella in cui ci sono delle vetture nella stessa sezione di quella che ha il segnalino LEADER ma che si trovano davanti a questi. Tipicamente queste sono auto lente che a un certo punto saranno doppiate. Poiché l'ordine di gioco parte dal

segnalino LEADER e poi si muove all'indietro lungo la pista, queste vetture muoveranno per ultime a meno che non siano doppiate durante questo turno di gioco.

Un esempio di ordine di gioco è presentato a pagina 13.

TURNI INDIVIDUALI

PIT STOP

La fermata al pit stop va dichiarata all'inizio del proprio turno di gioco, prima di compiere qualsiasi altra azione. Il punto del circuito ove si trova l'auto non ha importanza. Dichiarato il pit stop, la vettura va indietreggiata di tante sezioni quanto è il tempo del pit stop indicato sul circuito. Se il movimento termina in una sezione ove vi sono altre auto, posizionare l'auto che ha effettuato la sosta ai box in coda a qualsiasi altra auto nella sezione.

Se è chi conduce la gara a eseguire il pit stop e questi perde la conduzione come risultato dell'arretramento, il talloncino LEADER va immediatamente riassegnato alla nuova vettura al comando della gara.

Al pit stop, il giocatore può compiere le seguenti operazioni:

- **Riparare tutti i danni rossi**
- **Scartare** il numero di carte desiderato
- **Pescare** carte fino ad averne tante in mano quante indicate sulla Scheda Auto
- **Prendere nuovi gettoni gomma** fino ad averne tanti quanto indicato sulla Scheda Auto
- **Cambiare strategia**
- **Rimuovere il segnalino rifornimento** (se questo era il primo pit stop)

Per nessun motivo è possibile completare il pit stop avendo in mano più carte di quante indicate sulla Scheda Auto anche se il giocatore aveva più carte in mano prima di dichiarare il pit stop. Egli dovrà scartare un sufficiente numero di carte per soddisfare questo limite, eventualmente anche scartandone più del necessario per poi ripescarne fino al massimo indicato sulla Scheda Auto.

Dopo aver completato il pit stop, il turno continua con il pilota seguente in ordine di gioco. L'auto che ha appena eseguito la sosta ai box, infatti, riprenderà il suo turno quando l'ordine di gioco arriverà alla sezione in cui ora si trova la vettura. Utilizzare il segnalino "just pit" (appena ai box) come promemoria che questa vettura deve ancora eseguire il suo turno individuale.



Un aspetto critico di questo gioco è decidere il momento migliore per eseguire il proprio pit stop. Il pilota non dovrebbe né aspettare troppo né anticiparlo troppo e tener conto del proprio consumo gomme, dei danni e delle carte nella propria mano. Inoltre va ben valutata la posizione delle auto avversarie per tentare di uscire davanti all'avversario diretto e possibilmente con pista libera davanti.

MOVIMENTO

La fase di movimento di un giocatore comincia pescando una Carta Corsa dal mazzo. In questa fase chi ha la strategia LUCKY può pescare due carte e tenerne una. Chi ha la strategia CHASE invece può prendere una delle carte giocate dal giocatore inseguito oppure la carta in cima alla pila degli scarti delle Carte Corsa, come spiegato in precedenza.

A questo punto, **il giocatore può giocare una o due carte** dalla sua mano la cui somma segna il suo valore di movimento in quel turno. A questo possono sommarsi bonus dati dalla traiettoria percorsa o dalla strategia impostata. Questi bonus al movimento non sono opzionali: in altre parole il pilota è obbligato a usarli.

Se si gioca una sola carta, questa può essere qualsiasi. Se si giocano due carte, queste possono essere una coppia formata da una qualsiasi carta e un +1, oppure una coppia di +2. Altre combinazioni non sono permesse (quindi non è possibile giocare insieme un +4 +2, oppure un +3 +3). Quando si giocano due carte, sono eseguite le azioni di entrambe le carte e i valori di movimento si sommano. Nel Gioco Base tutte le carte usate sono solo Carte Corsa. Sul lato destro di ciascuna carta sono indicate diverse azioni che, quando la carta è giocata, **si eseguono in quest'ordine:**

- **Paga le risorse necessarie** (gettoni gomma, carte, danni)
- **Effettua uno o più check**
- **Pesca carte aggiuntive**
- **Innesca un evento** come cambio meteo o bandiere (solo nel Gioco Avanzato)

Le carte usate durante il turno di gioco (incluse tutte quelle usate per muovere, quelle per i check e le carte usate per pagare gettoni gomma) vanno scartate nell'ordine scelto dal giocatore che le utilizza. La pila degli scarti va tenuta in buon ordine. Un giocatore con la strategia CHASE, infatti, potrebbe pescare la carta in cima alla pila degli scarti.

Si noti che una carta non può essere giocata se il giocatore non può pagare le risorse richieste.

Un giocatore può volontariamente decidere di non giocare carte e saltare il turno. In questo caso la sua vettura rimane ferma nella sezione in cui si trova e non ha diritto ad alcun bonus. Tuttavia restando fermo, un giocatore ha la possibilità di cambiare la strategia impostata per la sua auto. Una volta eseguite le azioni previste dalle carte, il giocatore muove la propria auto spendendo i punti movimento: entrare in una nuova sezione costa sempre 1 punto movimento a prescindere dal tipo di sezione in cui si entra.



Turno 1 - Bob (la vettura verde) ha mosso di +4 giocando due carte (+3 e +1) collocandosi sulla traiettoria rossa nella seconda sezione della curva 1. Bob ha scelto la strategia BALANCE e nel turno successivo potrà sfruttare il bonus da +1 anche se non gioca carte Velocità.

Bob resta al comando e mantiene il segnalino LEADER. Il robot FAST e il robot SLOW che partivano rispettivamente secondo e terzo hanno mosso di +3 e +2. Carl (la vettura blu) ne ha approfittato per sorpassarli. Egli gioca una coppia +4 e +1 e aggiunge un ulteriore +1 poiché una delle carte usate gli causa un danno (strategia HAZARD). Carl muove di +6 usando 4 punti per muovere di 4 sezioni e 2 punti di movimento per superare i robot (nel primo giro tutte le sezioni sono come di rettilineo). L'altro robot FAST ha mosso di +3 e si è piazzato sulla traiettoria verde. Anche Dirk (la vettura grigia) muove di +3 e si accoda nella sezione di frenata dietro ai suoi avversari robot. Alan (la vettura rossa) muove invece di +4. Egli spende 3 punti movimento per entrare nella sezione di frenata, 1 punto movimento per sorpassare Dirk e infine sorpassa il robot FAST senza spendere punti movimento grazie al bonus di BANGING WHEELS. Chiude l'ultimo robot SLOW che comincia a perdere terreno.

Se nel corso del movimento s'incontrano avversari o altri ostacoli, potrebbe essere necessario spendere punti movimento aggiuntivi per avanzare, come spiegato più avanti. **Non è possibile per un pilota muovere volontariamente meno del valore di movimento risultante dalla propria giocata, inclusi tutti i bonus.**

USARE LE RISORSE



In genere non è una buona idea restare senza gettoni gomma o senza carte oppure accumulare troppi danni poiché si sarà seriamente limitati nel movimento. È spesso più vantaggioso eseguire un pit stop, ricaricare la propria vettura e cambiare strategia piuttosto che perdere un turno.

PAGARE GETTONI GOMMA

Il giocatore deve consumare i propri pneumatici scartando il numero indicato di gettoni gomma e/o carte dalla sua mano o un misto tra le due. Almeno una risorsa deve essere un gettone gomma, il resto possono essere altri gettoni gomma o carte dalla sua mano.

Il giocatore paga 1 gettone gomma



Il giocatore paga 2 gettoni gomma oppure 1 gettone gomma e 1 carta



Il giocatore paga 3 gettoni gomma oppure 2 gettoni gomma e 1 carta oppure 1 gettone gomma e 2 carte



Se si usano due carte per muovere, i gettoni gomma da pagare sono cumulati: per esempio giocando la coppia formata da una carta che costa 1 gettone gomma e una carta che costa 2, costerà 3 gettoni gomma in totale ed è quindi possibile pagare con 1 gettone gomma e 2 carte.

SUBIRE DANNI

Un'auto può subire danni quando il giocatore gioca una carta che causa danni oppure se fallisce un check o anche a causa di un contatto con un'altra auto durante un contest di sorpasso. In questo caso si pesca casualmente il numero di dischetti danno richiesto, piazzandoli negli appositi spazi sulla propria Scheda Auto. I dischetti marrone rappresentano danni non riparabili, mentre quelli rossi sono riparabili con un pit stop. Se la vettura non ha più spazi liberi sulla Scheda Auto per assorbire il nuovo danno, è eliminata dal gioco.

Il giocatore prende 1 disco di danno e lo pone nell'apposito spazio sulla Scheda Auto



Il giocatore prende 2 dischi danno e li pone negli appositi spazi sulla Scheda Auto



COMPIERE UN CHECK

Quasi certamente durante la gara un giocatore dovrà compiere uno o più check. Affinché un check abbia successo, il giocatore deve utilizzare una carta con un Fattore di Check di valore uguale o più basso del Target Check posto sulla sua Scheda Auto.

Si noti anche che il Target Check può essere modificato da una penalità di -20 (che quindi rende più difficile passare il test) oppure da un bonus di +20 (che lo rende più facile). Se ambedue le carte

usate per muovere richiedono un check, vanno eseguiti entrambi i check ma l'ordine può essere deciso dal giocatore.

Check

Il giocatore deve eseguire un check contro il suo target

Check +20

Il giocatore deve eseguire un check contro il suo target modificato di +20

Check -20

Il giocatore deve eseguire un check contro il suo target modificato di -20

La carta utilizzata per fare il check può essere:

- Una delle carte giocate per muovere nel turno (eventualmente anche la stessa che richiede il check)
- Una qualsiasi altra carta dalla propria mano
- Una carta pescata a caso dal Mazza Corsa (quest'ultima modalità di effettuare il check prende il nome di Blind Check - prova alla cieca - proprio per indicare che il giocatore non ha controllo sull'esito finale).

Il giocatore mostra agli altri il Fattore di Check della carta utilizzata e, se questo è uguale o più basso del Target Check posto sulla Scheda Auto (incluso qualsiasi modifica), il check riesce, altrimenti la monoposto subisce un danno. Indipendentemente se il check fallisce o riesce, la carta usata va posta sulla propria Scheda Auto in sostituzione di quella indicante il Target Check precedente, che è scartata.

Si noti che un giocatore può decidere volontariamente di giocare una carta con valore di check più alto del suo Target Check e così automaticamente fallire il check. In questo modo la monoposto subisce un danno ma al contempo aumenta il valore del suo Target Check, rendendo più semplici i check successivi.

Altre situazioni di gara possono richiedere un check (ad esempio un doppiaggio del LEADER, una Frenata Ritardata oppure una manovra Fuoripista). La procedura resta la stessa ma il Target Check e le conseguenze di un successo o fallimento potrebbero essere differenti da quanto descritto prima. La seguente tabella riassume tutte le possibili situazioni di check.



Spesso concludere un check con successo implica abbassare il proprio Target Check e quindi rendere più difficili i check successivi. Può essere conveniente, quando il proprio Target Check è troppo basso, fallire di proposito sostituendo la carta sulla Scheda Auto con una con fattore di check molto più alto.

PESCARRE CARTE

Non tutti gli effetti di una carta sono usuranti per la propria monoposto. Alcune azioni consentono al giocatore di pescare Carte Corsa aggiuntive dal mazzo. Si noti che non vi è limite al numero di carte che un giocatore può avere in mano. L'unico vincolo al numero di carte in mano è che all'uscita di un pit stop non è permesso avere più carte in mano di quante indicate sulla Scheda Auto.



Il giocatore pesca **N** Carta Corsa dal mazzo e le aggiunge alla sua mano

TRAIETTORIE

Sul circuito sono evidenziate diverse traiettorie con dei bonus al movimento raffigurati in uno dei quattro colori delle carte (rosso=carte velocità, verde=guida, arancione=cambio, giallo=evento). **Se un'auto comincia il suo movimento dal punto dove inizia la traiettoria e almeno una delle carte giocate per muovere è dello stesso colore della traiettoria stessa, essa beneficia di quel bonus al suo movimento.**

Un'auto può occupare il punto iniziale di una traiettoria terminando il proprio movimento esattamente in quella posizione. Il punto iniziale della traiettoria deve essere libero e ciascun punto può ospitare una singola auto. Non c'è modo per un'auto in avvicinamento di spostarne un'altra dal punto iniziale della traiettoria. Se un'auto abbandona il punto iniziale di una traiettoria per qualsiasi ragione, come per esempio per eseguire un pit stop, il punto iniziale della traiettoria non diventa automaticamente disponibile per un'altra auto che si trova già in quella sezione, ma rimane disponibile per qualsiasi auto che effettua il proprio turno in seguito ed è capace di terminare il proprio movimento esattamente su quel punto. Nel primo turno di gioco e in eventuali ripartenze le traiettorie non contano.

N.B.: la strategia BALANCE permette di usufruire del bonus traiettoria anche se nessuna delle carte giocate ha lo stesso colore della traiettoria, a condizione che nessuna delle carte giocate sia di velocità (carte rosse).



Nel decidere il proprio movimento il pilota dovrebbe tenere bene a mente la posizione dei bonus traiettoria e cercare di muovere del numero di sezioni giusto per terminare sul punto iniziale di una traiettoria. Non solo avrà il vantaggio del bonus al movimento nel turno successivo ma avrà anche sottratto quel bonus agli avversari che arrivano da dietro.

Situazione di Check	Target Check	Richiede	Successo	Insuccesso	Carta del Check
Check richiesto da una carta di movimento	Sulla Scheda Auto	Carta del movimento, o carta della mano o pescata dal mazzo (blind)	Muovere la vettura	Prendere un danno e muovere la vettura	Rimpiazza il Target Check
Check richiesto per il doppiaggio del LEADER	Sulla Scheda Auto	Carta della mano o pescata dal mazzo (blind)	Doppiare l'auto davanti	Perdere tutti i punti di movimento rimanenti	Rimpiazza il Target Check
Check richiesto per la frenata ritardata	Sulla sezione di frenata	Carta pescata dal mazzo (blind)	Avanzare 1(o 2 sezioni)	La vettura va Fuoripista	Scartata
Check richiesto lungo la Traiettoria Fuoripista	Sulla sezione di frenata	Carta dalla mano o pescata dal mazzo (blind)	Muovere verso il più vicino punto di rientro	Continua lungo la Traiettoria Fuoripista	Scartata

SORPASSI

Durante il movimento, un pilota può entrare in una sezione dove è presente un'altra auto. A questo punto l'unico modo per proseguire è eseguire un sorpasso. Il modo con cui si compie un sorpasso è funzione del tipo di sezione dove questo avviene.

SEZIONI DI RETTILINEO

Il rettilineo è il punto più semplice in cui compiere un sorpasso. Chi muove spende 1 punto movimento per effettuare il sorpasso e piazzarsi davanti all'avversario. Se vi sono più auto nel rettilineo, chi supera deve spendere 1 punto movimento per ogni auto che vuole sorpassare. Un pilota non può rinunciare a un sorpasso in rettilineo se ha punti movimento disponibili.

SEZIONI DI CURVA

Se la sezione in cui si intercetta l'auto avversaria è di curva, allora il pilota è costretto ad accodarsi in quella sezione e l'eventuale movimento restante è perso. Egli potrà tentare un contest all'inizio del turno successivo.

CONTEST:

Quando l'ordine di gioco arriva a una sezione di curva dove sono presenti almeno due auto, prima che qualunque pilota in quella sezione possa giocare il proprio turno, si deve seguire la procedura di contest.

Innanzitutto il pilota in coda nella sezione di curva dichiara se vuole fare il contest. A loro volta e in ordine inverso di posizione, ogni pilota nella sezione dichiara se vuole partecipare al contest. All'atto della dichiarazione il pilota deve giocare una o due carte coperte sul tavolo. Si intende che chi non gioca carte rinuncia a partecipare al contest.

Tutte le carte sono rivelate contemporaneamente e le posizioni delle auto sono risistemate in base a chi ha segnato il valore di movimento più alto, dato dalla somma dei valori di movimento delle carte utilizzate. I piloti che hanno rinunciato a partecipare al contest lasciano strada in ogni caso e vanno accodati nella sezione in base al loro ordine di posizione precedente.

Le seguenti regole si applicano nel contest:

- Tutti i piloti che tentano il sorpasso partecipando al contest, tranne quello che si trova in testa nella sezione, usufruiscono di un bonus oppure di una penalità al proprio valore di contest, come indicato sulla curva sulla mappa.
- Chi ha la strategia BANGING WHEELS beneficia un'ulteriore modifica di +3 al contest.
- Nel caso in cui due o più auto segnino esattamente lo stesso valore al contest (inclusi tutti i modificatori), queste entrano in contatto e si procurano un danno per ciascuna vettura con cui hanno pareggiato. Le posizioni tra loro restano invariate.

Le carte giocate nel contest restano congelate a terra per tutto il turno corrente. Non possono essere usate questo turno per segnare il proprio valore di movimento né per compiere check. Inoltre queste carte non possono essere scartate durante un pit stop, ma devono essere tenute in considerazione quando si contegge il numero totale di carte da conservare nella mano. Il pilota può riprenderle in mano all'inizio del successivo turno di gioco.



Le curve sono sezioni bloccanti. Se una sezione di curva è occupata da un'altra vettura, non è possibile procedere con la mossa e qualsiasi punto di movimento rimanente è perso. Ci si dovrà fermare e attendere il turno seguente, quando si potrà provare a superare attraverso un contest.

Attenzione! Il traffico nelle sezioni di curva può farvi davvero rallentare.

Dopo aver compiuto un contest, anche se le posizioni relative delle auto nella sezione cambiano, le posizioni sulle traiettorie restano inalterate. In altre parole, mediante un contest non è possibile scalzare un avversario che si sia già messo in traiettoria.

SEZIONE DI FRENATA

Nelle sezioni di frenata l'unico modo per sorpassare gli avversari è eseguire una Frenata Ritardata. Manovra rischiosa, ma anche veramente vantaggiosa, se condotta con successo. Un pilota che arriva in una sezione di frenata e trova avversari in quella sezione perde ogni restante punto di movimento. Può decidere di accodarsi oppure compiere una Frenata Ritardata che gli consente di superare tutti gli avversari in quella sezione in un colpo solo e avanzare immediatamente nella sezione successiva e là fermarsi.

Per riuscire nella frenata, il pilota deve eseguire un Blind Check avente come difficoltà il valore segnato sulla mappa nel punto di frenata. Egli pesca la carta in cima al Mazza Corsa e confronta il Fattore di Check di questa carta con il Target Check del punto di frenata. Se il primo valore è uguale o più basso del Target Check, il check riesce e la monoposto avanza immediatamente nella sezione successiva. Se il giocatore ha adottato la strategia HAZARD e la sezione successiva è completamente libera da avversari, deve avanzare di due sezioni anziché di una. Se il check fallisce, l'auto è posta fuori della pista lungo la Traiettoria Fuoripista e il pilota termina immediatamente il proprio turno. Non si prendono danni per aver fallito un check per la Frenata Ritardata.

La carta pescata per eseguire il Blind Check della Frenata Ritardata va scartata.

Un pilota può tentare la Frenata Ritardata anche se non ha punti di movimento rimanenti o se la sezione di frenata non contiene avversari. Nel secondo caso l'unico beneficio sarà quello di muovere di una sezione in più. Un pilota può compiere una sola Frenata Ritardata a turno.



Chiaramente, se volete compiere un sorpasso, il punto migliore per la manovra è in una sezione di rettilineo. Il vostro avversario invece tenterà di farvi superare in una sezione di curva o di frenata per rallentarvi e mettervi in difficoltà. A volte può essere vantaggioso aspettare il momento giusto piuttosto che tentare di bruciare le tappe.

TRAIETTORIA FUORIPISTA

Nel gioco base una vettura che sbaglia la Frenata Ritardata va a finire Fuoripista e rientra sul tracciato nel turno seguente senza ulteriori conseguenze. Il pilota che rientra dal Fuoripista muoverà dopo tutti i piloti che si trovano nella sezione di frenata che ha dato origine al Fuoripista e rientrerà nel primo punto di rientro della traiettoria Fuoripista senza compiere alcuna azione (non pesca né gioca carte, non muove e non può cambiare strategia). Nel rientrare egli si accoderà a qualunque auto sia già presente nella sezione e a quel punto la vettura sarà considerata a tutti gli effetti di nuovo in pista. Il proprio turno individuale è al quel punto completo.

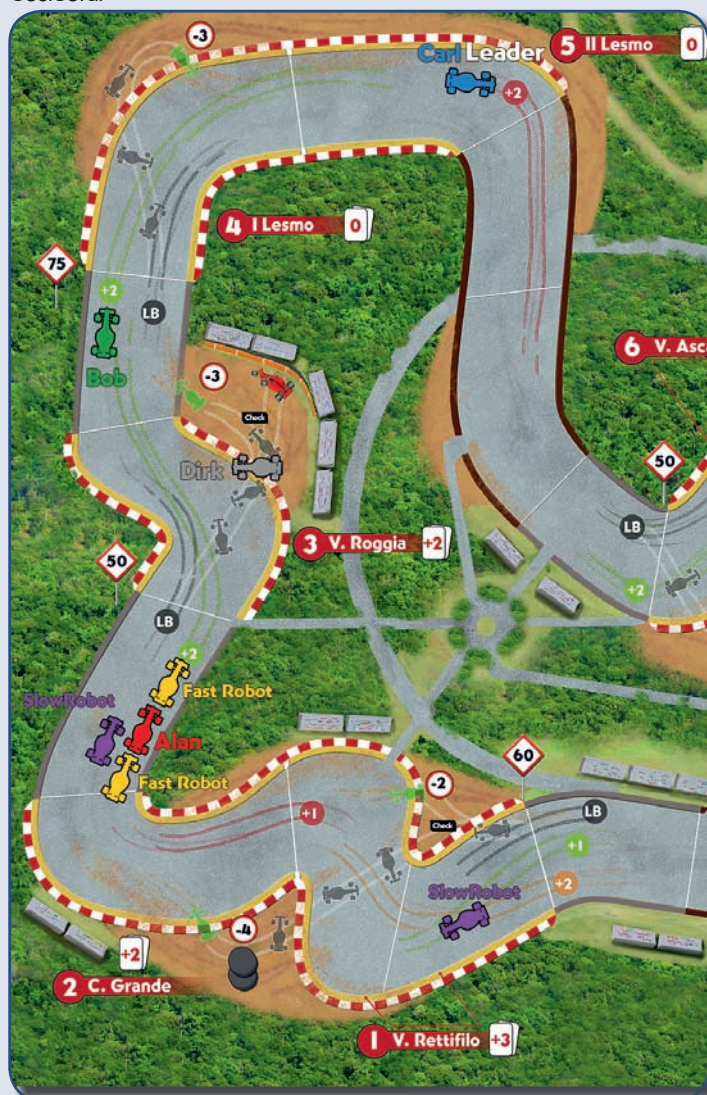
Se è il pilota al comando a essere uscito Fuoripista il segnalino LEADER va riassegnato alla prima vettura a pieni giri che si trova nella sezione di che ha dato origine al Fuoripista. Se non vi è tale vettura, il pilota Fuoripista mantiene il segnalino LEADER.

Nel turno di rientro da un Fuoripista non è permesso compiere

pit stop. Se la vettura era obbligata al pit stop, per esempio per il rifornimento di carburante, non potendo fermarsi ai box, è eliminata dalla gara.

PROCEDURA SPECIALE DI SORPASSO PER IL PRIMO ED ULTIMO GIRO

Nel primo e ultimo giro, ovvero nel primo e ultimo turno, le normali regole di sorpasso non valgono. È possibile sorpassare qualsiasi auto nel corso del proprio movimento spendendo 1 punto movimento come se tutte le sezioni fossero di rettilineo. È però sempre possibile eseguire una Frenata Ritardata nelle sezioni di frenata, se il pilota lo desidera.



Turn 2 Innanzitutto si sposta l'indicatore dei giri sulla casella del turno 2. Poi si parte dalla sezione dove si trova il segnalino LEADER. Bob (verde) e Carl (blu) giocano il contest. Bob gioca una coppia +4 e +3, totalizzando +7. Carl gioca una coppia +2 e +2 a cui aggiunge il bonus di +3 della Variante del Rettifilo, totalizzando anche lui +7. È un pareggio e sia Bob che Carl pescano un disco danno ciascuno, le posizioni restano invariate e Bob mantiene il segnalino LEADER. Le carte giocate per il contest sono bloccate fino al prossimo turno e non possono essere giocate per muovere nel turno corrente. Bob pesca una carta dal mazzo e gioca per muovere nel proprio turno la coppia +2(37) Guida e +1(88) Evento (vedi esempio) per un valore di movimento complessivo di +4 grazie a BALANCE che fa aggiungere il bonus di +1 della traiettoria. La carta +2(37) richiede un check a +20. Il Target Check sulla Scheda Auto di Bob è in questo momento (40) ma essendo questo



un check a +20 il valore da battere per riuscire nel check è (60). Bob può eseguire il check usando la carta +2(37) che va a sostituire il suo Target Check sulla Scheda Auto. Alternativamente Bob potrebbe decidere di usare la +1(88) fallendo volontariamente il check. La sua auto subirebbe un danno, tuttavia il suo Target Check aumenterebbe da (40) a (88) rendendo più facili i check successivi. Se il Target Check di Bob fosse stato (10), nessuna delle due carte giocate gli avrebbe consentito di superare il check. In questo caso avrebbe potuto giocare una terza carta dalla propria mano al solo scopo di compiere il check oppure tentare la sorte pescando dal mazzo (Blind Check). Alla fine Bob decide di fare il check con la carta +2(37) evitando di prendere ulteriori danni. Egli muove di 4 sezioni terminando sulla traiettoria verde in frenata.

Tocca a Carl. Pesca una carta dal mazzo e gioca solo una carta da +3 che gli costa 2 gettoni gomma e 1 danno. Grazie ad HAZARD il danno subito gli conta come 1 punto di movimento aggiuntivo così muove di 4 sezioni fino alla sezione di frenata prima della curva numero 4. A questo punto Carl decide di tentare una Frenata Ritardata. Il valore da battere è (75) e pesca una carta dal mazzo con un Fattore di Check di (65). La manovra riesce e grazie a HAZARD avanza di altre due sezioni terminando sulla traiettoria rossa della curva numero 5. Carl è ora al comando e ottiene il segnalino LEADER.

La prossima sezione attiva è la prima della curva 1. Il robot FAST avanza di 3 sezioni piazzandosi sulla traiettoria verde prima della Variante della Roggia. La seguente sezione attiva è quella di frenata prima della curva numero 1. Il primo robot SLOW avanza di ben 4 sezioni grazie al bonus traiettoria di +2 e si accoda al FAST. Tocca ad Alan (rosso). Pesca una carta dal mazzo e gioca una coppia +4 Velocità +1 Cambio che lo costringe a pagare 2 gettoni gomma ma gli permette anche di pescare due carte dal mazzo. Alan spende 4 punti per raggiungere i due robot alla frenata prima della curva 3 e spende il punto movimento restante per superare il robot SLOW (BANGING WHEELS consente di superare in sezioni di frenata come in rettilineo). Alan avrebbe potuto invece tentare una Frenata Ritardata ma tale manovra alla Variante della Roggia è abbastanza rischiosa, per cui ha preferito soprassedere. Tocca al secondo robot FAST che muove 4 sezioni in virtù del bonus della traiettoria verde da cui partiva, terminando nella stessa sezione di frenata. Ecco Dirk (grigio). Inseguiva un robot FAST per cui decide di pescare dalla cima del mazzo degli scarti dove si trova la carta +4 Velocità usata da Alan. La gioca immediatamente, spende 2 gettoni gomma e avanza di 4 sezioni raggiungendo i quattro avversari che già si trovano in quella sezione di pista. Dirk è impaziente e tenta una Frenata Ritardata. Il valore da battere è (50) e pesca una carta da (78). Dirk esce Fuori pista e termina immediatamente il suo turno. Muove infine il secondo robot SLOW di due sezioni, sempre più fanalino di coda.

DOPPIAGGI

Un'auto è considerata doppiata quando è superata dal pilota che comanda la gara. Sotto le auto doppiate va posto un segnalino "-1 lap" (-1 giro) o "-2 laps" (-2 giri). Si noti che le auto muovono sempre in ordine di posizione sul tracciato, a partire dal LEADER della gara, per cui è perfettamente possibile che un'auto doppiata muova prima di un'auto non doppiata.

PROCEDURA DI DOPPIAGGIO

Doppiare una vettura è di solito più facile che superare un avversario con lo stesso numero di giri. Se l'auto da doppiare si trova in rettilineo, la procedura per superare è quella normale: l'auto che supera deve spendere 1 punto movimento per effettuare il doppiaggio ed eventualmente continuare col suo movimento. Se l'auto da doppiare si trova in una sezione di frenata, viene considerata come una sezione di rettilineo ai fini del doppiaggio, quindi anche qui basta spendere 1 punto di movimento per superare. Se invece l'auto da doppiare si trova in curva e si dispone di sufficienti punti di movimento rimasti, è possibile superarla subito spendendo 2 punti movimento (cioè i doppiati non bloccano in curva). Se non si hanno punti di movimento a sufficienza per doppiare un'auto in curva il pilota è costretto ad accodarsi terminando il proprio turno.

Sezione	Sorpasso	Sorpasso con BANGING WHEELS	Doppiaggio	Doppiaggio con abilità LAPPING
Rettilineo	-1 movimento	-1 movimento	-1 movimento	libero
Curva	Contest	-2 movimento	-2 movimento	-1 movimento
Frenata	Frenata Ritardata	-1 movimento	-1 movimento	libero

DOPPIAGGI DEL LEADER

Il pilota che conduce la corsa deve eseguire un check contro il suo Target Check per eseguire un qualsiasi doppiaggio. L'auto che ha il segnalino LEADER deve eseguire un check per ogni auto che vuole doppiare durante il suo movimento. Il check si compie durante il movimento e quindi solo dopo aver giocato e scartato le carte per muovere.

Si applicano le seguenti regole:

- Questo check non è richiesto se il doppiaggio avviene tramite un contest di sorpasso
- Questo check non è richiesto se il LEADER sta doppiando una macchina per la seconda o successiva volta (-2, -3 laps)
- A questo check non si applica la penalità di -20 per le condizioni di tempo piovoso (solo Gioco Avanzato)
- A questo check è applicato il vantaggio di +20 dato dall'abilità REFLEXES (solo Gioco Avanzato)

Se il check ha successo il LEADER può procedere e doppiare la macchina davanti pagando i punti di movimento necessari. Se il check fallisce il LEADER deve fermarsi, perdendo i punti di movimento rimanenti ma senza prendere danni.

Il LEADER non può volontariamente rifiutare di compiere questo check se ha abbastanza punti di movimento per doppiare la macchina davanti. Tuttavia può decidere di tentare un Blind Check se non intende usare carte dalla propria mano. In ogni caso la carta utilizzata per compiere il check deve rimpiazzare il Target Check sulla propria Scheda Auto.

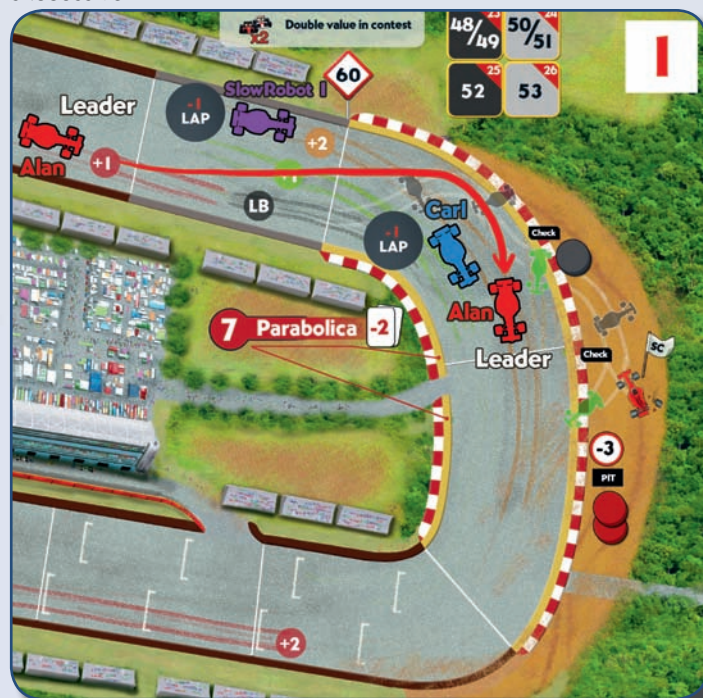
In definitiva, il pilota al comando della gara fa in genere più fatica nei doppiaggi rispetto agli altri piloti. Inoltre quando il LEADER raggiunge un'altra vettura, questa normalmente deve ancora muovere (il LEADER è sempre il primo a muovere). Se egli non riesce a doppiarla subito, ad esempio perché la macchina lenta è in una sezione di curva e il LEADER non ha 2 punti movimento restanti per superarla, l'avversario si allontanerà nel suo turno. Può accadere che, in accordo all'ordine di gioco, una vettura giochi il suo turno subito dopo essere stata doppiata, oppure che nella stessa sezione si vengano a trovare auto che hanno già giocato il loro turno e auto che debbano ancora farlo. Queste situazioni sono perfettamente lecite e in tutti questi casi le auto che devono ancora muovere giocano regolarmente il proprio turno tentando di sdoppiarsi se hanno punti movimento sufficienti per farlo, o battagliando tra loro se non ostacolate dai piloti che hanno già mosso (vedi paragrafo successivo).



Eseguire bene i doppiaggi è un aspetto importante del gioco. Le macchine lente non fanno molta resistenza ma possono rallentarvi facendovi perdere tempo prezioso. Se siete in testa, provate sempre a lasciare qualche doppiato tra voi e chi vi segue.

PROCEDURA DI SDOPPIAGGIO

Un giocatore doppiato può tentare di sdoppiarsi se lo desidera. Le regole di sorpasso sono le stesse di quelle del doppiaggio: in sezioni di rettilineo e di frenata l'auto che sorpassa deve spendere 1 punto movimento per sdoppiarsi, in curva deve spendere 2 punti movimento oppure effettuare un contest di sorpasso nel turno successivo.



ESEMPIO

Fig. 1 - Alan, con la vettura rossa, è ora al comando. Egli gioca +5 con due carte. Spende 1 punto movimento per entrare nella sezione di frenata, effettua un check e spende un ulteriore punto movimento per doppiare il robot viola che si trova in ultima posizione. Sotto il robot viola si pone un segnalino -1 giro ("1 lap"). Restano 3 punti movimento, sufficienti per entrare nella successiva sezione di curva (1 punto), effettuare con successo un check e doppiare l'auto blu (2 punti). Anche sotto l'auto blu si pone un segnalino -1 giro.

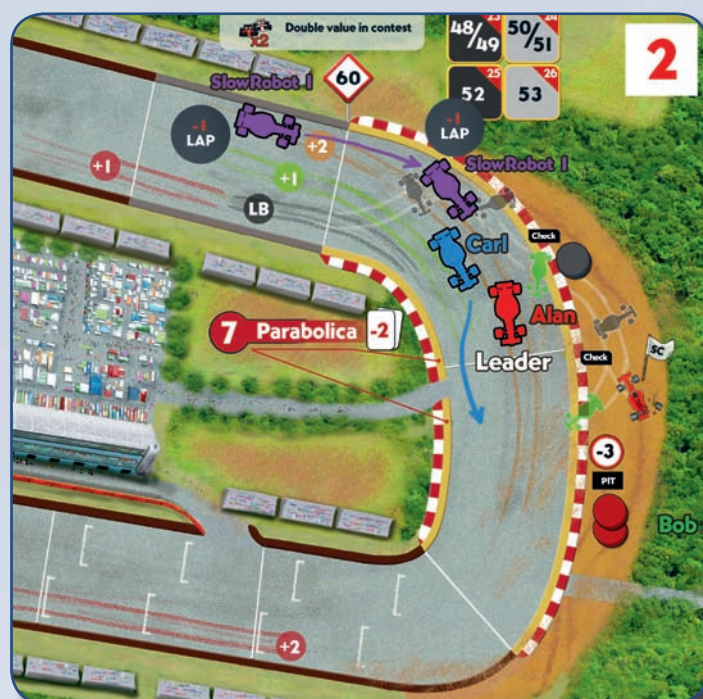


Fig. 2 -Tocca ora al blu muovere. Il pilota blu gioca un +3 riuscendo a sdoppiarsi in curva (2 punti) e muovere nella sezione di rettilineo successiva. Il segnalino -1 giro viene rimosso. Infine tocca al robot viola. Questi muove di +4 per effetto del bonus traiettoria, tuttavia, giunto dietro al rosso, il robot si deve fermare poiché i robot non tentano mai di sdoppiarsi. Nel turno successivo il pilota rosso (LEADER) muoverà per primo e avrà ancora la possibilità di doppiare la vettura blu.

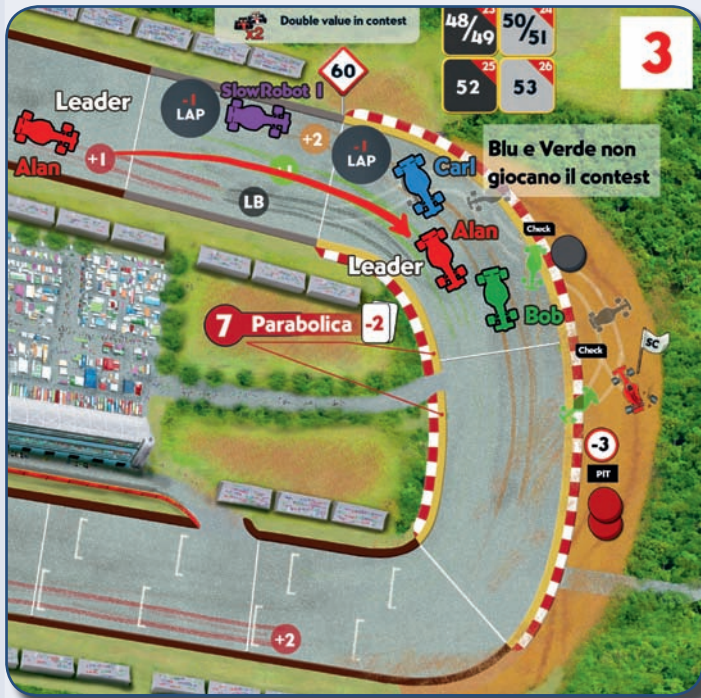


Fig. 3 - Nella prima sezione della curva Parabolica ci sono due vetture a pieni giri: la blu e la verde. La monoposto rossa (LEADER) muove di +5 e riesce a doppiare le auto viola e blu, ma non la verde (superare anche il verde avrebbe richiesto 2 punti di movimento aggiuntivi che il pilota rosso non aveva). Tocca ora giocare al blu. Si noti che le vetture verde e blu non fanno alcun contest tra loro perché ostacolate dal rosso che ha già mosso. Carl potrebbe spendere 2 punti movimento per recuperare il doppiaggio e poi fermarsi dietro Bob (le auto con lo stesso numero di giri bloccano in curva). Bob invece muoverà più tardi, quando l'ordine di gioco attiverà ancora la prima sezione della Parabolica.

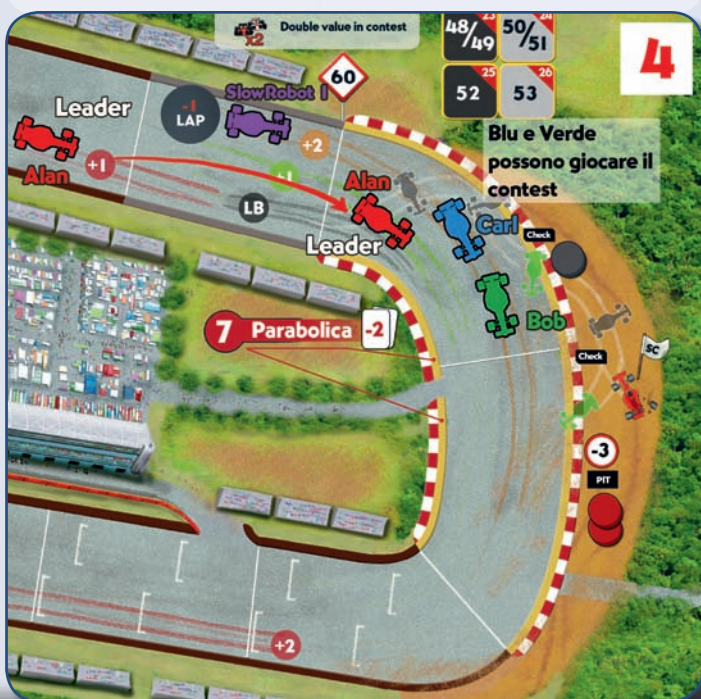


Fig. 4 - Un'altra situazione. Il rosso ha terminato il proprio movimento in curva esattamente dietro al blu per aver fallito il check di doppiaggio. In questo caso, quando l'ordine di gioco raggiungerà la prima sezione di curva della Parabolica, il pilota blu potrà dichiarare un contest di sorpasso contro il verde poiché la vettura rossa non è frapposta tra i due.

ROBOT

I robot non hanno Scheda Auto, non giocano carte e non sono interessati da danni, gettoni gomma, check e strategie. Muovono automaticamente senza spendere alcuna risorsa. In particolare:

- Le auto robot **SUPERFAST** (nere) hanno sempre **4 punti di movimento** da spendere (solo Gioco Avanzato)
- Le auto robot **FAST** (gialle) hanno sempre **3 punti di movimento** da spendere
- Le auto robot **SLOW** (viola) hanno sempre **2 punti di movimento** da spendere

Quando terminano il loro movimento in una sezione con un bonus di traiettoria, i robot si dispongono preferibilmente sulla traiettoria libera col bonus più alto. Se più traiettorie hanno lo stesso bonus sono preferenzialmente piazzati sulla traiettoria più esterna. I robot possono usufruire dei bonus traiettoria senza bisogno di giocare alcuna carta, aumentando così il loro valore di movimento.

In linea generale i robot sorpassano con le stesse regole dei giocatori umani ma hanno i seguenti vantaggi e limitazioni:

- I robot si superano tra loro automaticamente senza spendere alcun punto movimento. In particolare, i robot non fanno mai contest tra di loro in curva.
- **In rettilineo**, se hanno sufficienti punti movimento, spendono 1 punto movimento per superare piloti umani
- **In sezioni di curva**, un robot partecipa al contest solo per tentare di sorpassare un giocatore avanti a lui o per difendersi da un contest dichiarato da un giocatore dietro di lui. In un contest i robot giocano due carte pescate a caso dal Mazza Corsa.
- **In sezioni di frenata**, i robot non tentano mai (nel Gioco Base) la Frenata Ritardata.

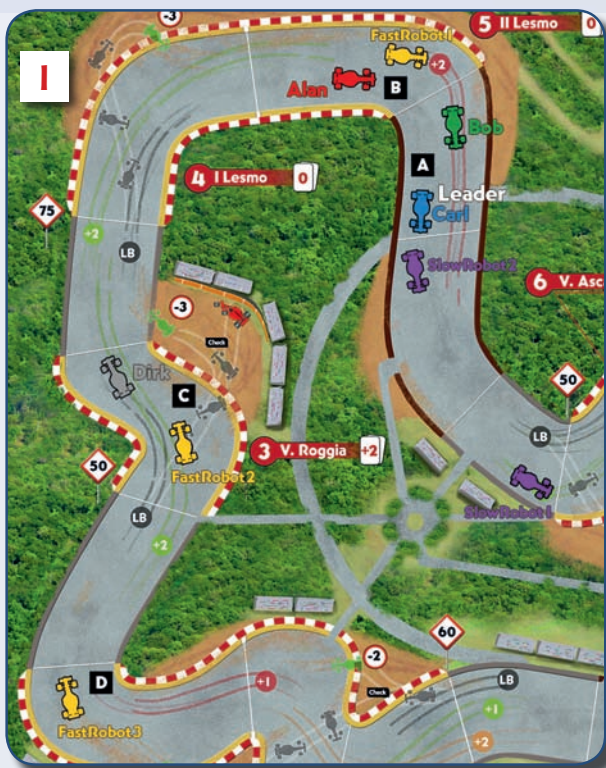
Per quanto riguarda i doppiaggi:

- Le auto robot si doppiano tra loro senza spendere alcun punto movimento, qualsiasi sia il tipo di sezione.
- I robot eseguono i doppiaggi dei giocatori umani esattamente secondo le normali regole: quindi pagano 1 in sezioni di rettilineo e frenata, 2 in curva.
- Se il LEADER della gara è un robot, deve anch'esso compiere un check prima di doppiare qualsiasi vettura. Questo sarà un Blind Check contro un valore fisso di Target Check di 70.
- Le auto robot perdono qualsiasi punto movimento restante quando arrivano dietro a un pilota a più giri. Ci sono solo due casi in cui un robot può sdoppiarsi: quando la vettura davanti è Fuoripista e il robot muove prima che l'altra rientri in pista e quando un robot ha successo in una Frenata Ritardata (solo Gioco Avanzato).
- Inoltre, in sezioni di curva i robot non si difendono in un contest contro piloti che stanno tentando di doppiarle.

Tutte le carte usate dai robot, per esempio quelle utilizzate in un contest o per un Blind Check, sono immediatamente scartate secondo l'ordine crescente dei loro fattori di check, cioè da 1 a 99 (questo può essere rilevante per i giocatori che utilizzano CHASE e vogliono pescare dal mazzo degli scarti). Quando l'indicatore dei giri entra in una casella dove è presente un segnalino di rifornimento di un robot, il robot del tipo corrispondente nella migliore posizione di gara deve compiere il pit stop all'inizio del proprio turno individuale. Il segnalino di rifornimento è poi scartato.

FINE GARA

La durata della gara è misurata dall'Indicatore dei Giri. La gara finisce quando l'ultima casella dell'Indicatore di Giri è raggiunta dal pedone indicatore. L'ordine di arrivo è determinato dopo che tutti i piloti hanno compiuto la loro mossa nell'ultimo turno della gara. Si rammenti che nell'ultimo giro è possibile superare qualsiasi auto nel corso del proprio movimento spendendo solo 1 punto di movimento, come se tutte le sezioni fossero di rettilineo. Il vincitore è il LEADER della gara alla fine dell'ultimo turno. Se più piloti hanno terminato la gara nella stessa sezione, è il pilota primo nella sezione ad essere dichiarato vincitore. Se il mazzo di Carte Corsa termina prima del completamento della gara, rimischiare la pila degli scarti e formare un nuovo mazzo di Carte Corsa.



Turn 8

Fig. 1 – All'inizio del turno 8 Carl è il LEADER e la sezione A è la prima ad essere attivata.

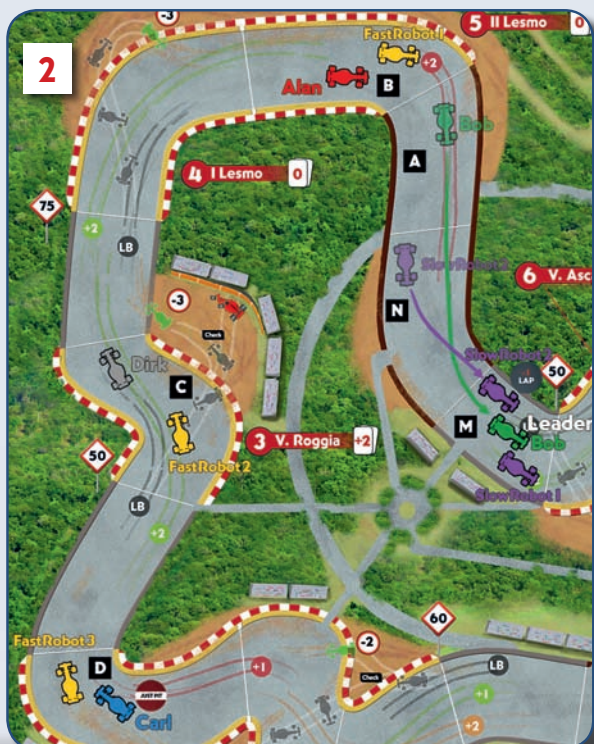


Fig. 2 – Carl dichiara il suo pit stop e muove indietro di 6 sezioni finendo nella sezione D dietro un robot FAST. Carl ricostituisce la sua mano di carte, rimuove tutti i dischi danno rossi, riprende tutti i gettoni gomma e cambia strategia. Il suo turno individuale riprenderà quando l'ordine di gioco raggiunge la sezione D, e per ricordare tale evenienza gli viene assegnato il segnalino "just pit". Bob è il nuovo LEADER della corsa. Bob muove di 2 sezioni doppiando il robot SLOW davanti a lui e finendo nella sezione M dietro un altro robot SLOW. E' ora attiva la sezione M, ma nessun altro è lì dietro il LEADER, per cui la prossima sezione da attivare è la N e il robot SLOW piazzato in quella sezione effettua il proprio turno finendo anch'esso nella sezione M.

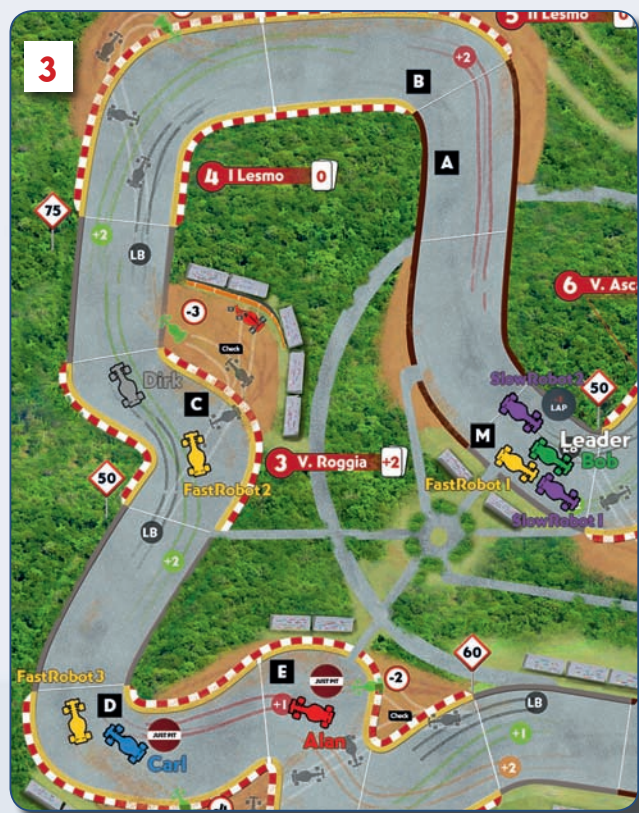


Fig. 3 – L'ordine di gioco ora raggiunge la sezione B. La vettura di Alan non è in buone condizioni, non avendo gettoni gomma rimanenti e solo un paio di carte in mano. Alan non dichiara un contest e il robot FAST può ora muovere con 5 punti di movimento (2 in più per il bonus della traiettoria) doppiando un robot SLOW e finendo insieme a tutte le altre auto nella sezione M. Alan poi dichiara il suo pit stop e si muove indietro di 6 sezioni finendo nella sezione E, con il segnalino "just pit". L'ordine di gioco ora è alla sezione C. Qui il robot FAST dichiara automaticamente un contest contro Dirk e il risultato determinerà chi muoverà per primo fuori della Variante della Roggia. Poi saranno attivate le sezioni D e E. Si noti che la sezione M sarà riattivata ancora verso la fine del turno e il robot SLOW, che sta ancora aspettando di effettuare il proprio turno, finalmente si muoverà sfuggendo via dal LEADER.

GIOCO AVANZATO

PREPARAZIONE

Seguire la preparazione del gioco base. In aggiunta, mischiare il mazzo di Carte Circuito che si riferisce alla pista utilizzata e sistemarlo in maniera da essere facilmente raggiunto da tutti i giocatori



PROVE LIBERE

ABILITÀ PILOTA

Ogni giocatore sceglie una Abilità (Skill) per il proprio pilota tra quelle disponibili. La Abilità rappresenta una caratteristica speciale del pilota e non può più essere cambiata durante la gara.

Abilità	Beneficio
VERSATILITY (Versatilità)	Questo pilota può facilmente riadattare la propria strategia nel corso della gara. Un giocatore con VERSATILITY può cambiare strategia all'inizio del proprio turno. Quest'Abilità si disattiva dopo essere stata usata (mettere di traverso il tassello) ed è possibile riattivarla solo con un pit stop.
REFLEXES (Riflessi)	Pilota con riflessi eccezionalmente pronti i cui Target Check beneficiano tutti di un +20, inclusi i Blind Check per una Frenata Ritardata e i check per i doppiaggi del LEADER. Utilizzare il segnalino +20 per indicare il beneficio.
QUALIFYING (Qualifica)	Un pilota molto performante nella sessione di qualifica. Ottiene un +2 al valore della carta giocata nella qualifica e, dopo aver determinato la griglia di partenza, pesca immediatamente due Carte Circuito, aggiungendole alla sua mano. Quest'abilità non ha ulteriori utilizzi dopo la fine della sessione di qualifica.
PITTING (Sosta veloce)	Pilota particolarmente abile nell'entrata e uscita dai box. Il suo tempo di pit stop è ridotto di 2 sezioni rispetto al tempo di sosta indicato sul circuito. Inoltre, ogni volta che ha completato un pit stop, il pilota pesca anche due Carte Circuito e le aggiunge alla sua mano in aggiunta al numero di carte permesso dalla sua Scheda Auto.
TUNING (Regolazione)	Il pilota è capace di trovare il migliore assetto per la propria monoposto. Ottiene due punti aggiuntivi da spendere durante il setup dell'auto, cioè può costruire la vettura con 8 punti. Tuttavia non è possibile superare il valore massimo di 3 punti per ogni caratteristica dell'auto. Quest'abilità non ha ulteriori utilizzi dopo la fine della sessione di prove libere.
LAPPING (Doppiaggio)	Pilota esperto nel doppiaggio di altre vetture. Spenderà 1 punto di movimento per doppiare in sezioni di curva e 0 (zero) punti di movimento per doppiare nelle sezioni di rettilineo e di frenata. Se sta conducendo la gara, il pilota che utilizza quest'abilità deve comunque compiere un check prima del doppiaggio. Non c'è beneficio nel combinare LAPPING con la bandiera blu.



Scegliere una buona combinazione di Abilità e Strategia è fondamentale. La vostra Abilità è un vantaggio unico che avete sugli avversari e dovete provare a sfruttarla al massimo durante la gara. Se accompagnata dalla giusta Strategia può essere davvero formidabile.



SETUP AUTO

Nel gioco Avanzato i giocatori hanno la possibilità di modificare le caratteristiche prestampate sulla Scheda Auto e costruire la propria macchina personalizzata. Ogni giocatore sceglie un insieme di tasselli di setup per le tre categorie di Gettoni Gomma, Numero di Carte e Numero di Danni assorbibili, piazzandoli sopra le caratteristiche prestampate dell'auto.

Ciascun tassello ha un valore in punti di setup che varia tra 1 e 3 in funzione della capacità indicata dal tassello. Un giocatore può usare un massimo di 6 punti di setup totali. Le caratteristiche sono riassunte nella tabella sottostante.

Caratteristica	1 pt.	2 pt.	3 pt.
Gettoni Gomma	8 gettoni	10 gettoni	12 gettoni
Numero Carte	5 carte	6 carte	7 carte
Numero Danni	4 spazi	5 spazi	6 spazi

Chi ha scelto la Abilità TUNING può utilizzare 8 punti di setup per costruire la propria vettura, ma non può mai superare i 3 punti massimi per ogni caratteristica.

QUALIFICHE

ROBOT

Nel gioco Avanzato entrano in scena i robot SUPERFAST in aggiunta ai robot FAST e SLOW. I robot SUPERFAST muovono di 4 caselle ogni turno e possono dare molto filo da torcere ai giocatori. In gara vi sono sempre 2 robot SUPERFAST.

GESTIONE CARBURANTE

Al momento di giocare la propria carta per la qualifica, ogni giocatore decide segretamente quanto carburante vuole mettere in serbatoio a inizio gara. Le scelte possibili sono 8, 10, 12, 14, 16 turni. Chi sceglie 8 turni beneficia di un +2 alla qualifica (vettura leggera), chi mette 10 turni ha +1 alla qualifica, chi seleziona 12 turni non ha modificatori, chi mette 14 turni ha -1 alla qualifica e infine chi preferisce 16 turni ha -2 alla qualifica (vettura pesante).

I giocatori utilizzano il lato e l'orientamento del segnalino Rifornimento, posto segretamente sotto la carta di qualifica, per indicare la scelta. A qualifica completata, lo stesso segnalino Rifornimento va poi posto sull'Indicatore dei Giri per ricordare entro quale turno (incluso) sarà necessario fermarsi ai box per il rifornimento.

Per ogni robot si pesca a caso un segnalino di Qualifica/

Rifornimento del tipo corrispondente, come nel Gioco Base. Il segnalino indica il tempo di qualifica complessivo del robot e il turno in cui ci sarà obbligo di sosta. Si noti che il valore di qualifica dei robot nel Gioco Avanzato è maggiore che nel Gioco Base. A qualifica completata, lo stesso segnalino di Qualifica/Rifornimento va posto sull'Indicatore dei Giri per indicare il turno in cui il robot di quel tipo nella migliore posizione di gara si fermerà ai box per il rifornimento. Una volta che l'obbligo di rifornimento è soddisfatto il robot non si fermerà più per il carburante e il segnalino può essere scartato.

I giocatori, invece, devono tenere traccia del consumo di carburante anche dopo ogni pit stop. Ogni sosta fornisce 10 turni di carburante. Se un giocatore vuole imbarcare più carburante, deve allungare il suo tempo di sosta ai box di 1 (quindi arretrando di una sezione in più) per ogni 3 turni di carburante aggiuntivo imbarcato. Il segnalino di Rifornimento del giocatore avanza sull'Indicatore dei Giri del numero di turni stabilito e, se non supera l'ultimo turno di gara, il giocatore sarà obbligato a fermarsi per un nuovo rifornimento entro il nuovo turno indicato dal segnalino Rifornimento (incluso).

GRIGLIE DI PARTENZA

La griglia di partenza si stabilisce come nel Gioco Base: chi ha segnato il tempo di qualifica più alto si piazza prima in griglia e a parità parte prima chi ha giocato il Fattore di Check più basso.



ESEMPIO

Si corre una gara tra quattro giocatori: Alan (rosso), Bob (verde), Carl (blu) e Dirk (grigio). Con quattro giocatori vi sono due robot SUPERFAST, due robot FAST e due robot SLOW che partecipano alla gara, 10 macchine in totale. Prendere dunque due auto nere, due gialle e due auto viola per i robot e mettetele a lato della pista.

Si determina la griglia di partenza: Alan, Bob, Carl e Dirk giocano ognuno una Carta Corsa coperta sul tavolo insieme al segnalino Rifornimento sotto la carta. Si pescano quindi i segnalini di Qualifica/Rifornimento per i robot:

SUPERFAST 1 – pesca un +5(30), sosta turno 10
 SUPERFAST 2 – pesca un +4(10), sosta turno 10
 FAST 1 – pesca un +4(20), sosta turno 10
 FAST 2 – pesca un +3(45), sosta turno 16
 SLOW 1 – pesca un +3(35), sosta turno 10
 SLOW 2 – pesca un +2(55), sosta turno 16

Si scoprono le carte e i segnalini dei giocatori:

Alan +2(76), +1 con 10 turni di carburante, totale +3(76)
 Bob +4(11), +1 con 10 turni di carburante, +2 avendo scelto l'abilità QUALIFYING, totale +7(11)
 Carl +3(43), +0 con 12 turni di carburante, totale +3(43)
 Dirk +4(55), -2 con 16 turni di carburante, totale +2(55)

L'ordine di partenza è determinato in base a chi ha giocato il valore di movimento più alto e a parità a chi ha il Fattore di Check più basso:

Bob +7(11) pole position, sosta obbligatoria al turno 10
 SUPERFAST1 +5(30), sosta obbligatoria al turno 10
 SUPERFAST2 +4(10), sosta obbligatoria al turno 10
 FAST1 +4(20), sosta obbligatoria al turno 10
 SLOW1 +3(35), sosta obbligatoria al turno 10
 Carl +3(43), sosta obbligatoria al turno 12
 FAST2 +3(45), sosta obbligatoria al turno 16
 Alan +3(76), sosta obbligatoria al turno 10
 Dirk +2(55), sosta obbligatoria al turno 16
 SLOW2 +2(55), sosta obbligatoria al turno 16

Dirk e il robot SLOW2 hanno esattamente lo stesso valore di qualifica e lo stesso fattore di check, così è stato deciso casualmente chi parte prima.

È stata una sessione di qualifica eccellente per Bob: non solo è primo ma ha anche messo ben quattro robot tra lui e gli avversari.

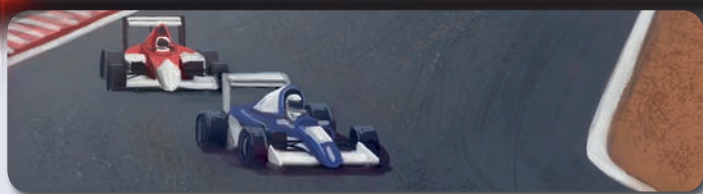
Bob pesca anche due carte circuito grazie all'Abilità QUALIFYING.

Bob sarà obbligato a fermarsi ai box prima del turno 10, o esattamente in quel turno di gioco, come indicato dal suo segnalino Rifornimento.

Turno 10. Bob compie il pit stop. La gara è ancora lunga e Bob decide di imbarcare benzina sufficiente per altri 13 turni. Il suo tempo di sosta ai box è dunque -7 (-6 è il tempo base per Monza e il -1 supplementare è per i 3 turni aggiuntivi di carburante). Il suo segnalino Rifornimento si sposta al turno 23. Bob ha impostato una strategia a 2 pit stop e si dovrà fermare ancora entro il turno 23 per imbarcare benzina sufficiente per finire la gara.

Oltre Bob anche quattro robot devono fermarsi ai box nel turno 10. Muoverli indietro all'inizio del loro turno individuale e rimuovere dall'Indicatore dei Giri il segnalino Rifornimento corrispondente. Si ricordi che non è necessario ricordare quale robot si è fermato e quale no. Sono i robot del tipo corrispondente e nella migliore posizione di gara a doversi fermare per il rifornimento ogni volta che un turno di rifornimento è raggiunto.





PRE-GARA

DETERMINAZIONE DELLE CONDIZIONI METEO

Determinare le condizioni meteorologiche alla partenza pescando una Carta Corsa dal mazzo e ponendo il pedone indicatore sulla casella della tabella meteo corrispondente al numero di check della carta. Per maggiori informazioni sulle implicazioni delle condizioni meteo si rimanda alla sezione seguente.

SCelta DEI PNEUMATICI

Dal pilota in pole position e procedendo in ordine di partenza sulla griglia, ogni giocatore sceglie il tipo di gomme da montare sull'auto. Ve ne sono quattro tipi disponibili: soft (morbide), hard (dure), intermediate (medie) e rain (pioggia). Per maggiori informazioni sull'utilizzo di questi pneumatici si rimanda alla sezione seguente.

SCelta DELLA STRATEGIA

Dal pilota in pole position e procedendo in ordine di partenza sulla griglia, ogni giocatore sceglie un tassello strategia esattamente come nel Gioco Base. Si noti che le strategie per il Gioco Avanzato si trovano sul retro dei tasselli di strategia usati nel Gioco Base. Nel Gioco Avanzato le strategie hanno una funzione aggiuntiva. Su ogni tassello strategia vi sono specificate alcune condizioni: quando un giocatore soddisfa queste condizioni, realizza uno SPECIAL che gli consente di pescare immediatamente una Carta Circuito dal mazzo.



Tentate sempre di realizzare uno SPECIAL. Le Carte Circuito che prenderete sono più vantaggiose delle Carte Corsa e arricchiranno la vostra mano dandovi più flessibilità in gara. È a causa dello SPECIAL che la scelta della giusta strategia nel Gioco Avanzato è ancora più importante che nel Gioco Base.

METEO E PNEUMATICI

PNEUMATICI

Le **gomme Soft** permettono di usufruire di tre bonus da +1 al movimento, da usare quando si desidera ma solo uno per turno. Tuttavia le gomme Soft si consumano prima e per questo motivo il numero di gettoni gomma da prendere è ridotto di 3. Inoltre ogni giocatore ha al massimo due treni di gomme Soft da usare durante la gara. Qualsiasi bonus non utilizzato è scartato all'atto della sosta ai box.

Le **gomme Hard** forniscono una Carta Circuito aggiuntiva e permettono di ottenere l'intero numero di gettoni gomma a disposizione.

Le gomme **Intermediate** e **Rain** non forniscono bonus ma il giocatore prende tutti i gettoni gomma indicati sulla sua Scheda Auto. Queste gomme sono usate in condizioni di tempo meteorologico incerto e piovoso.

Per cambiare il tipo di pneumatico è necessario compiere un pit stop.



Le gomme Soft sono vantaggiose perché permettono di fare una partenza bruciante e danno più flessibilità al proprio movimento, consentendo ad esempio di raggiungere il punto iniziale di una traiettoria. Tuttavia le gomme Soft implicano un intervallo tra soste ai box più breve e quindi tutta la strategia di gara va impostata adeguatamente

CONDIZIONI METEOROLOGICHE

Se un'auto ha degli pneumatici non adatti alle condizioni meteorologiche attuali della pista, subisce delle penalità al movimento come riportato nella tabella sottostante.

Tipo Pneumatico	Asciutto	Incerto	Pioggia
SOFT		-1	-2
HARD		-1	-2
INTERMEDIATE	-1		-1
RAIN	-2	-1	

STRATEGIA	SPECIAL
SAVE TYRES	Quando un giocatore con SAVE TYRES è costretto a pagare almeno un gettone gomma realizza uno SPECIAL. Poiché questa strategia consente di risparmiare un gettone gomma, la o le carte giocate per ottenere lo SPECIAL devono richiedere il pagamento di almeno 2 gettoni gomma totali, in modo tale da dover pagare effettivamente almeno un gettone gomma.
HAZARD	Quando un giocatore con HAZARD muove di almeno 6 sezioni dopo aver superato un check (incluso un check per la Frenata Ritardata) oppure aver subito almeno un danno (compreso un danno per aver fallito un check o per aver pareggiato in un contest di sorpasso) realizza uno SPECIAL per ogni check riuscito e per ogni danno preso. Con HAZARD è possibile realizzare più SPECIAL nello stesso turno. Il check di doppiaggio del LEADER e i check effettuati sulla Traiettoria Fuoripista non procurano SPECIAL.
BALANCE	Quando un giocatore con BALANCE comincia il suo turno da una traiettoria giocando una carta dello stesso tipo della traiettoria realizza uno SPECIAL. Si ricordi che BALANCE non funziona con le carte Velocità (rosse) e quindi non è possibile ottenere uno SPECIAL sulle traiettorie rosse.
LUCKY	Quando un giocatore con LUCKY pesca all'inizio del suo turno due Carte Corsa esattamente con lo stesso valore di movimento realizza uno SPECIAL. Le due carte devono essere mostrate agli altri giocatori e comunque una delle due deve essere scartata.
CHASE	Quando un giocatore con CHASE termina il suo movimento esattamente nella stessa sezione in cui si trova il giocatore inseguito realizza uno SPECIAL. Non è possibile ottenere SPECIAL se il giocatore che utilizza CHASE è il LEADER della gara o se si insegue un robot.
BANGING WHEELS	Un giocatore con BANGING WHEELS realizza uno SPECIAL ogni volta che vince un contest di sorpasso o riesce in un sorpasso mediante una Frenata Ritardata. Se coinvolto in un contest con più auto, lo SPECIAL si realizza se vince il contest con tutte le auto coinvolte nella sezione. Con BANGING WHEELS è possibile realizzare due SPECIAL nello stesso turno (il primo vincendo un contest di sorpasso e il secondo riuscendo in una Frenata Ritardata).



Il giocatore può spostare il pedone indicatore meteo di un passo nella direzione preferita

Quando un giocatore utilizza una Carta Corsa o una Carta Circuito col simbolo del meteo, può spostare il pedone indicatore meteo di un passo nella direzione da lui preferita oppure lasciarlo

dove si trova. Per effetto dello spostamento le condizioni meteo possono cambiare da asciutto a incerto, pioggia o viceversa. Le condizioni del tempo cambiano immediatamente nel momento in cui il pedone raggiunge la sua nuova posizione.

Inoltre, in condizioni di pioggia, **tutti i piloti hanno -20 ai loro check** date le difficili condizioni del tracciato.

I robot montano solo gomme Hard o Rain e selezionano il tipo da usare in base alle condizioni meteorologiche all'inizio della corsa: Hard in caso di tempo asciutto e Rain in caso di tempo piovoso. Se il tempo è incerto, si sceglie il tipo di gomme corrispondente alla condizione di tempo stabile più vicina sulla tabella meteo. Se il segnalino è posizionato proprio al centro della tabella tra le condizioni di pioggia e asciutto, allora le gomme dei robot vanno determinate a caso. Tutti i robot usano lo stesso tipo di pneumatici. Usare l'apposito tassello delle gomme dei robot per tenere traccia del tipo di gomme montate.

Quando le condizioni della pista cambiano da asciutto a pioggia o viceversa, tutti i robot eseguono immediatamente un pit stop per montare le gomme corrette. In caso di tempo incerto, i Robot non si fermano ai box e continuano a utilizzare le gomme precedentemente montate, senza soffrire penalità al movimento. Infatti, i robot non subiscono mai penalità al movimento dalle condizioni meteo: o rientrano immediatamente ai box o continuano senza penalità.

Si noti che una sosta dei robot per il cambio gomme vale anche come pit stop per il rifornimento carburante e quindi vanno rimossi tutti i segnalini Rifornimento dei robot dall'Indicatore di Giri.



Se avete una buona sequenza di carte col simbolo del meteo, potete provare a mettere in difficoltà i vostri avversari forzando un brusco cambiamento delle condizioni meteorologiche della pista. Il miglior modo per avvantaggiarsi di questa situazione è aspettare che gli avversari si fermano ai box e solo dopo far cambiare il meteo. A quel punto potrete fare voi il vostro pit stop, montando le gomme giuste mentre i vostri avversari saranno costretti a un nuovo pit stop non pianificato oppure a soffrire delle penalità al movimento.

Se avete una buona sequenza di carte col simbolo del meteo, potete provare a mettere in difficoltà i vostri avversari forzando un brusco cambiamento delle condizioni meteorologiche della pista. Il miglior modo per avvantaggiarsi di questa situazione è aspettare che gli avversari si fermano ai box e solo dopo far cambiare il meteo. A quel punto potrete fare voi il vostro pit stop, montando le gomme giuste mentre i vostri avversari saranno costretti a un nuovo pit stop non pianificato oppure a soffrire delle penalità al movimento.

BANDIERE

Una Carta Corsa o una Carta Circuito può avere un simbolo bandiera. L'effetto di una bandiera dura per un intero stage di gara (una riga sull'Indicatore dei Giri). Quando il pedone si sposta una riga in basso sull'Indicatore dei Giri, tutte le bandiere in gioco sono scartate e comincia un nuovo stage di gara.



BANDIERA GIALLA

Si è verificato un incidente o un problema in pista. Il giocatore che ha giocato la bandiera gialla sceglie una sezione di curva e vi pone un segnalino di

bandiera gialla. Se vi sono auto nella sezione di curva scelta, il giocatore decide in quale posizione mettere la bandiera gialla tra le auto presenti. La bandiera gialla va sempre posta prima delle traiettorie, quindi le vetture che sono già su un bonus traiettoria non possono avere la bandiera gialla davanti. Ogni

pilota che trova una bandiera gialla davanti a se deve spendere 1 punto movimento per proseguire nel suo movimento. Inoltre, in una sezione con bandiera gialla, sorpassi e contest, inclusi i doppiaggi, sono vietati. Non è permesso piazzare più di una bandiera gialla nella stessa sezione.



BANDIERA VERDE

Via libera. Chi gioca una bandiera verde può rimuovere immediatamente una e una sola bandiera gialla dalla pista prima di muovere la propria vettura.



BANDIERA BLU

Precedenza nei doppiaggi. Il giocatore che ha giocato la bandiera pone un pedone blu sulla propria Scheda Auto. Per tutta la durata della validità della

bandiera egli potrà doppiare in rettilineo e sezioni di frenata senza spendere punti movimento e potrà doppiare in curva spendendo 1 solo punto movimento. Un LEADER con la bandiera blu deve comunque compiere un check prima del doppiaggio. Si tenga presente che la bandiera gialla ha sempre precedenza e quindi impedisce i doppiaggi nella sezione ove essa si trova.



BANDIERA ARANCIONE

I robot diventano aggressivi. Un giocatore che gioca una bandiera arancione prende il pedone arancione e lo pone sulla propria Scheda Auto.

Per tutta la durata della validità della bandiera può forzare un robot che termini il proprio movimento in una sezione di frenata a tentare una Frenata Ritardata, in questo modo aiutando il robot a superare un avversario oppure aumentando le possibilità di far uscire la Safety Car. Vi è un solo pedone arancione in gioco e in ogni stage di gara solo il primo giocatore che ha giocato la bandiera ha questo tipo di controllo sui robot. Se il pedone arancione è già assegnato e un altro giocatore gioca una bandiera arancione, questa viene semplicemente ignorata.



Usate le bandiere gialle per rallentare le altre auto e quelle verdi per evitare i colpi bassi degli avversari. Le bandiere blu sono fondamentali quando siete nel traffico e avete parecchie auto lente davanti. Le bandiere arancioni sono invece utili se avete interesse nel far uscire la Safety Car oppure se volete essere certi che non esca.

CARTE CIRCUITO

Le Carte Circuito (Track Cards) sono specifiche del tracciato utilizzato per la corsa.

Una Carta Circuito può essere utilizzata per muovere la propria auto se questa **parte da** una delle sezioni che appartengono alla curva specificata sulla carta, oppure se l'auto **muove attraverso** una delle sezioni della curva specificata, oppure se **termina il proprio movimento** in una delle sezione della curva. In altre parole la monoposto deve usare almeno una sezione appartenente alla curva specificata sulla carta. Quando è utilizzata una coppia di Carte Circuito per il movimento, entrambe devono soddisfare le limitazioni descritte prima. Le Carte Circuito sono normalmente più vantaggiose di una Carta Corsa, ma il loro limite è proprio che possono essere utilizzate solo nella parte di circuito attorno alla curva che rappresentano.

Una Carta Circuito può essere giocata per il movimento da sola oppure in coppia ad un'altra carta in accordo alle normali regole. Una Carta Circuito può anche essere usata come carta check, per eseguire un contest di sorpasso oppure come scarto quando si devono pagare gettoni gomma, proprio come le Carte Corsa.

Le Carte Circuito devono essere scartate in una pila separata. Se il mazzo delle Carte Circuito si esaurisce prima della fine della gara, rimischiare le carte già giocate per ricostituire un nuovo mazzo.

Simboli speciali sulle Carte Circuito

Le Carte Circuito offrono benefici che non sono disponibili con le Carte Corsa. Queste caratteristiche sono indicate in basso a sinistra della carta.



Il valore di questa carta conta doppio quando giocata in un contest che ha luogo nella curva a cui fa riferimento la carta. Può essere giocata anche in contest che hanno luogo in altre curve ma in quel caso conta il valore normale.



Quando si gioca questa carta per il movimento è possibile sorpassare nella curva a cui fa riferimento la carta, come se si fosse in una sezione di rettilineo, quindi spendendo 1 punto movimento per ogni pilota da superare.



Questa carta può essere utilizzata per compiere con successo una Frenata Ritardata nella sezione precedente la curva a cui fa riferimento la carta. Il giocatore usa questa carta invece di eseguire il Blind Check.



Questa carta può essere giocata come carta di movimento in coppia a qualsiasi altra carta, cioè senza seguire le normali regole sulle limitazioni di movimento delle coppie di carte. Naturalmente la vettura deve muovere da, attraverso oppure nella curva cui fa riferimento la carta.

Carl vuole giocare la Carta Circuito mostrata sotto per muovere la vettura. Per farlo deve transitare attraverso la curva 3. Le due posizioni iniziali A e B della figura sono consentite ma quella dalla sezione di frenata della curva 4 è illegale (posizione C) poiché partendo da quella posizione Carl non passerà mai attraverso la curva 3 durante il suo movimento. La Carta Circuito ha due simboli speciali. Carl potrebbe aggiungere una qualsiasi altra carta per formare una coppia e incrementare il proprio movimento per questo turno, oppure potrebbe non usare questa carta per il movimento e tenerla per superare un check di Frenata Ritardata prima della curva 3, nel momento in cui riesca a terminare il proprio movimento nella posizione A.



FUORIPISTA E SAFETY CAR

FUORIPISTA

Nel Gioco Avanzato, se un pilota tenta una Frenata Ritardata e fallisce, perde il controllo della propria vettura ed esce di pista per seguire la **Traiettoria Fuoripista** come nel gioco Base. Tuttavia, a differenza di quest'ultimo, non è garantito che riesca a rientrare indenne in pista.

Nel Gioco Avanzato, infatti, il turno non termina nel momento in cui si fallisce la Frenata Ritardata, bensì il pilota deve continuare a muovere lungo la Traiettoria Fuoripista, compiendo le azioni indicate dai simboli sottostanti. Si noti che finché il pilota si trova Fuoripista la strategia impostata e l'Abilità non sono operative.

Check

Il pilota deve eseguire un nuovo check contro il Target Check della sezione di frenata in cui ha perso il controllo. Se il pilota è un robot, questo sarà necessariamente un Blind Check. Se il pilota è un umano, il giocatore può utilizzare una carta dalla propria mano per passarlo, oppure effettuare un Blind Check. Se il pilota riesce nel check continuerà a muovere verso il punto di rientro più vicino ma, se fallisce il check, deve continuare a muovere lungo la traiettoria Fuoripista, rischiando di rovinare la propria vettura.



Il pilota rovina le gomme nel Fuoripista e deve immediatamente pagare il numero di gettoni gomma indicato. Non può scartare carte, ma solo gettoni gomma. Se non ne ha a sufficienza il giocatore è eliminato dalla gara. I robot non sono influenzati da questo effetto.



Il pilota danneggia l'auto nel Fuoripista e deve immediatamente prendere il numero di danni indicato. Se non ha spazio libero sufficiente sulla Scheda Auto per allocare i danni, il giocatore è eliminato dalla gara. I robot non sono influenzati da questo effetto.



Il pilota perde tempo nel Fuoripista e nel turno successivo subirà la penalità indicata al proprio movimento.



Il pilota è costretto a eseguire un pit stop nel turno successivo a quello del suo rientro in pista.



Crash Out / SC. Il pilota distrugge la vettura che è dunque eliminata dal gioco. Se il simbolo "SC" è presente, allora la Safety Car entra immediatamente in pista.

Rientro in pista

Se il pilota riesce a riprendere il controllo della propria auto, questa è disposta a bordo pista sul punto di rientro previsto dalla Traiettoria Fuoripista (simbolo di vettura verde). Un pilota a bordo pista non blocca in alcun modo altri piloti. Egli termina immediatamente il proprio turno senza fare altre azioni. Nel turno seguente (turno di rientro) il pilota non potrà partecipare a nessun contest di sorpasso. Giocherà il suo turno muovendo dopo ogni altro pilota che si trovi nella sezione di frenata in cui ha inizialmente perso il controllo della vettura. Rientrare sul circuito costa 1 punto movimento, e la vettura è accodata a chiunque si trovi già nella sezione. Se il pilota ha subito penalità al movimento, questa va sottratta al suo valore di movimento totale per quel turno. Se il movimento risultante fosse negativo o pari a zero, l'auto viene semplicemente posta nella sezione di rientro in coda a chiunque altro sia già presente.

Nel turno di rientro da un Fuoripista non è permesso effettuare pit stop. Se la vettura era obbligata al pit stop per il rifornimento di carburante, non potendo fermarsi ai box essa è eliminata.



Non rischiate inutilmente. Ci sono alcuni momenti di una gara davvero decisivi e in quei casi vale la pena tentare una Frenata Ritardata ma, in parecchi altri casi, non è percorrendo una sezione in più che cambierete le sorti della vostra gara.

VETTURE ELIMINATE

Quando un pilota è eliminato rimuovete la miniatura dell'auto corrispondente dalla mappa. Se è un giocatore a essere eliminato va anche rimosso il segnalino Rifornimento dall'Indicatore dei Giri e va restituito nella riserva ogni componente posto sulla Scheda Auto, incluse bandiere, gettoni gomma e dischi danno. Se è un robot a essere eliminato, rimuovete l'ultimo segnalino Rifornimento del tipo corrispondente dall'Indicatore dei Giri.

SAFETY CAR

Nel momento in cui la Safety Car entra in pista la posizione delle auto va immediatamente rideterminata. Tutti i rimanenti turni individuali sono perduti. Si dispone la Safety Car bianca nella stessa sezione ove si trova il LEADER della gara, esattamente davanti a questi. Le altre auto sono poste dietro al pilota in testa, in accordo alla loro posizione relativa in pista, distanziate di una sezione tra ognuna di esse, vanificando in questo modo tutti i distacchi precedenti.

Se ci sono delle vetture Fuoripista quando entra in gioco la Safety Car, queste sono considerate posizionate dopo le auto che si trovano nella sezione di frenata che ha causato il Fuoripista e rimesse in pista. Se ci sono auto che devono effettuare un pit stop obbligatorio per il rifornimento, queste effettuano immediatamente la sosta e sono posizionate, nell'ordine rispettivo, in coda a tutte le altre auto.

A questo punto il pedone indicatore dei giri avanza di una casella e comincia un nuovo turno. Chi non aveva ancora mosso nel turno in cui è uscita la Safety Car perde il proprio turno.

Mentre la Safety Car è attiva, i movimenti e le azioni permesse ai piloti sono limitati. Strategie, Abilità e bonus di movimento non sono utilizzabili. I giocatori nel loro turno pescano una carta dal Mazza Corsa e muovono forzatamente di una sezione soltanto senza giocare carte. I sorpassi non sono permessi. Alla fine del proprio turno individuale, un giocatore deve scartare una carta dalla propria mano (la carta scartata può anche essere la stessa carta pescata nel turno). I pit stop sono permessi in regime di Safety Car e chi li esegue si pone una sezione dietro l'ultima auto in pista.

RIPARTENZE

La Safety Car lascia la pista all'inizio dello stage di gara successivo, contemporaneamente alla rimozione delle bandiere attive. A questo punto si applicano tutte le normali regole e la gara può ripartire. Nel turno in cui la corsa riparte, è possibile eseguire i sorpassi e i doppiaggi come se tutte le sezioni fossero di rettilineo, spendendo 1 punto di movimento. Se la Safety Car entra in pista proprio nell'ultimo stage della gara, le monoposto concludono la corsa dietro la Safety Car con le rispettive posizioni congelate.



Come nelle gare reali l'uscita della Safety Car avvantaggia alcuni piloti e danneggia altri. Gli imprevisti sono aspetti tipici delle corse automobilistiche.

REGOLE OPZIONALI

RIENTRO DEI PILOTI ELIMINATI

Se a inizio gara tutti i giocatori si accordano per utilizzarla, allora questa regola si applica, altrimenti va ignorata. Un giocatore eliminato può rientrare in gara in sostituzione del robot in ultima posizione. Il giocatore recuperato rimuove tutti i danni accumulati e riprende i gettoni gomma e le carte come per un pit stop.

VARIANTE BREVE

Se a inizio gara tutti i giocatori si accordano per utilizzarla, allora questa regola si applica, altrimenti va ignorata. La gara dura circa un terzo in meno rispetto ad una gara regolare, fino al turno appositamente indicato sull'Indicatore dei Giri. Nella corsa breve quando si pagano gettoni gomma non è permesso scartare carte al loro posto ma è obbligatorio usare solo i gettoni gomma.

VARIANTE JUNIOR

Se volete giocare con i vostri pargoli, utilizzate il seguente regolamento semplificato:

PROCEDURE DI PARTENZA

Come nel Gioco Base ma:

- Non utilizzate i tasselli carburante e le regole per rifornimento del carburante.
- Non utilizzate le strategie.

MOVIMENTO

Come nel Gioco Base ma:

- Quando si pagano gettoni gomma non è permesso scartare carte al loro posto ma è obbligatorio usare solo i gettoni gomma
- Tutti i check sono effettuati come Blind Check

SORPASSI

Come nel Gioco Base ma:

- Tutti i sorpassi in sezioni di rettilineo e frenata costano 1 punto movimento
- Tutti i sorpassi in sezioni di curva costano 2 punti movimento
- Non vi sono contest di sorpasso e non vi sono Frenate Ritardate

FINE GARA

Come nel Gioco Base ma:

- La durata della gara è quella della Corsa Breve

CREDITI

Autore e sviluppatore: **Alessandro Lala**

Team principale di playtest: **Lucio Abbate, Davide De Martino, Carlo Galdi, Ettore Iannelli**

Altri playtester: **Kelvin Allton, Simon Gatherer, Shaun Derrick, Fabio Pellegrino, Ottavio Ricchi**

Grafica: **Erebus (Giorgio De Michele - erebus-art.com)**

Versione italiana del regolamento: **Lucio Abbate**



Monza, turno 18

Fig. 1 - Bob (verde) è al comando della gara inseguito da due robot SUPERFAST e Alan (rosso). Bob, il primo SUPERFAST e Alan hanno già mosso. Il secondo SUPERFAST muove di 4 sezioni arrivando nella sezione di frenata prima della Variante Ascari. Dirk, che controlla la bandiera arancione, decide che il robot SUPERFAST debba tentare una Frenata Ritardata. Il valore da battere è (50) ma la carta pescata ha un fattore di check di (75). Il SUPERFAST fallisce ed esce Fuoripista. Sulla Traiettorie Fuoripista è previsto un secondo check. Il valore da battere è di nuovo (50) ma la carta pescata ha un fattore di check di (62). Il SUPERFAST distrugge la vettura ed è eliminato dalla gara. Così come indicato dalla traiettoria Fuoripista la Safety Car entra in pista.
















Fig. 2 - Tutti gli altri piloti perdono il turno e la Safety Car si dispone di fronte a Bob con tutte le altre auto piazzate a una sezione di distanza l'una dall'altra. Grazie a questo incidente Carl e Dirk hanno recuperato diverse sezioni su Alan e Bob.



GLOSSARIO

Abilità Pilota (Driver Skill)	<i>Una caratteristica unica del pilota che dà dei vantaggi durante la gara e una volta scelta non può essere più cambiata.</i>	Rain (Pioggia)	<i>Un tipo di pneumatico usato in condizioni di tempo piovoso. Le gomme da pioggia forniscono tutti i gettoni gomma previsti.</i>
Blind Check (Prova alla cieca)	<i>Check effettuato pescando una carta a caso dal mazzo delle Carte Corsa invece che giocandola dalla propria mano. Il check per una Frenata Ritardata è sempre un Blind Check.</i>	Rientro	<i>Punto di rientro dalla Traiettorie Fuoripista, indicato dal simbolo di una auto di colore verde sulla mappa.</i>
Carte Circuito (Track Cards)	<i>Si usano solo nel Gioco Avanzato e sono specifiche del tracciato in cui si gareggia. Possono essere usate come carte di movimento solo se si transita attraverso almeno una delle sezioni della curva specificata sulla carta.</i>	Robot	<i>Vetture che muovono automaticamente sulla pista. Ve ne sono di tre tipi: SUPERFAST (super veloce), FAST (veloce) e SLOW (lenta).</i>
Carte Corsa (Race Cards)	<i>Le carte normalmente usate per muovere la propria auto e effettuare molte altre azioni nel gioco. Possono essere giocate in qualsiasi punto del circuito a patto di avere le risorse richieste.</i>	Safety Car	<i>Vettura bianca che permette alle auto di raggrupparsi a seguito di un incidente.</i>
Check (Prova)	<i>Procedura richiesta quando si giocano alcune carte o quando si tentano manovre pericolose quali la Frenata Ritardata o il doppiaggio di auto lente da parte del LEADER.</i>	Setup Auto	<i>Nel gioco Avanzato è possibile configurare (setup) la propria vettura tramite l'utilizzo degli appositi tasselli che vanno posti sulla Scheda Auto.</i>
Contest (Contesa)	<i>Duello tra due o più auto in una sezione di curva per decidere l'ordine di gioco nella sezione.</i>	Sezione	<i>Una parte del tracciato delimitata da una riga bianca longitudinale, contraddistinta da righe di colore diverso sui bordi. Vi sono tre tipi di sezione: rettilineo, frenata e curva.</i>
Doppiato (Lapped car)	<i>Vettura a più di un giro di distacco dal LEADER della gara.</i>	Soft (Morbida)	<i>Un tipo di pneumatico utilizzato in condizioni di tempo asciutto. Le gomme morbide forniscono tre bonus di +1 al movimento ma deducono 3 gettoni gomma dalla riserva.</i>
Fattore di Check	<i>Il valore di check posto in basso a destra sulle carte.</i>	Special	<i>Se il giocatore sfrutta a fondo la sua strategia, realizza uno SPECIAL che gli permette di pescare una Carta Circuito.</i>
Frenata Ritardata (Late Braking)	<i>Manovra spericolata da compiersi in una sezione di frenata per sopravanzare tutti gli avversari in quella sezione e avanzare di una sezione.</i>	Stage di gara	<i>Equivale a una riga dell'Indicatore dei Giri.</i>
Fuoripista (Off-track)	<i>Una vettura che sbaglia una Frenata Ritardata esce Fuoripista con risultati diversi a seconda che si stia giocando il Gioco Base o quello Avanzato.</i>	Strategia (Strategy)	<i>Una caratteristica della propria vettura che se sfruttata bene permette di avvantaggiarsi sugli avversari.</i>
Gettoni gomma (Tyre Chips)	<i>Sono rappresentati dai dischetti neri e danno indicazione dello stato di usura degli pneumatici.</i>	Target Check	<i>Valore di check da battere per passare la prova. Normalmente il Target Check è dato dalla carta posta sulla Scheda Auto ma, in caso di Frenata Ritardata, il Target Check è indicato sulla mappa.</i>
Giocatore	<i>Uno dei partecipanti umani alla gara.</i>	Traiettorie	<i>Specifico punto del tracciato dove è possibile ottenere un bonus al movimento se l'auto inizia il movimento da quel punto e gioca una carta corrispondente al tipo di traiettoria.</i>
Hard (Dura)	<i>Un tipo di pneumatico usato in condizioni di tempo asciutto. Le gomme dure forniscono una Carta Circuito e tutti i gettoni gomma previsti.</i>	Turno di gioco	<i>È indicato da una casella dell'Indicatore dei Giri.</i>
Intermediate (Intermedia)	<i>Un tipo di pneumatico usato in condizioni di tempo incerte. Le gomme intermedie forniscono tutti i gettoni gomma previsti.</i>	Valore di movimento	<i>La somma dei valori di movimento delle carte giocate, più o meno qualsiasi modificatore per effetto della strategia, della traiettoria, ecc.</i>
Leader	<i>Il segnalino LEADER indica il pilota momentaneamente al comando della gara.</i>		
Muletto	<i>Vettura di riserva. Nel gioco è simulata dalla possibilità di cambiare la mano di carte iniziale.</i>		
Pilota	<i>Un robot oppure un giocatore umano.</i>		
Pit Stop	<i>Sosta ai box, durante la corsa, in cui avviene il rifornimento di carburante, la sostituzione delle gomme e la riparazione della vettura.</i>		

LISTA SIMBOLI

-  Il giocatore paga 1 gettone gomma
-  Il giocatore paga 2 gettoni gomma oppure 1 gettone gomma e 1 carta
-  Il giocatore paga 3 gettoni gomma oppure 2 gettoni gomma e 1 carta oppure 1 gettone gomma e 2 carte
-  Il giocatore prende 1 disco danno e lo pone nell'apposito spazio sulla Scheda Auto
-  Il giocatore prende 2 dischi danno e li pone negli appositi spazi sulla Scheda Auto
-  **Check** Il giocatore deve eseguire un check contro il suo target
-  **Check +20** Il giocatore deve eseguire un check contro il suo target modificato di +20
-  **Check -20** Il giocatore deve eseguire un check contro il suo target modificato di -20
-  Il giocatore pesca N Carte Corsa dal mazzo e le aggiunge alla sua mano
-  Il giocatore può spostare il pedone meteo di un passo nella direzione preferita
-  Il giocatore che ha giocato la bandiera gialla sceglie una sezione di curva ponendovi un segnalino giallo
-  Il giocatore che ha giocato la bandiera verde può rimuovere immediatamente una e una sola bandiera gialla dalla pista prima di muovere
-  Il giocatore che ha giocato la bandiera blu pone un pedone blu sulla propria Scheda Auto. Per tutta la durata della validità della bandiera egli potrà doppiare in rettilineo e sezioni di frenata senza spendere punti movimento e potrà doppiare in curva spendendo 1 solo punto movimento. Un LEADER con la bandiera blu deve comunque compiere un check prima del doppiaggio.
-  Il giocatore che ha giocato la bandiera arancione pone un pedone arancione sulla propria Scheda Auto (se non già piazzato). Per tutta la durata della validità della bandiera egli può forzare un robot che termini il proprio movimento in una sezione di frenata a tentare una Frenata Ritardata.
-  **x2** Il valore di questa carta conta doppio quando giocata in un contest che ha luogo nella curva a cui fa riferimento la Carta Circuito. Può essere giocata anche in contest che hanno luogo in altre curve ma

in quel caso conta il valore normale.



Quando si gioca questa carta per il movimento è possibile sorpassare nella curva a cui fa riferimento la carta, come se si fosse in una sezione di rettilineo, quindi spendendo 1 punto movimento per ogni pilota da superare.



Questa carta può essere utilizzata per compiere con successo una Frenata Ritardata nella sezione precedente la curva a cui fa riferimento la carta. Il giocatore usa questa carta invece di eseguire il Blind Check.



Questa carta può essere giocata come carta di movimento in coppia a qualsiasi altra carta, cioè senza seguire le normali regole sulle limitazioni di movimento delle coppie di carte. Naturalmente la vettura deve muovere da, attraverso oppure nella curva cui fa riferimento la carta.

Race! Formula 90

Rulebook ver. 9.3

Se avete commenti, domande o suggerimenti, si prega di scriverci a:

Gotha Games Ltd

Unit 201

Room2Spare

Great Weston Trade Park

Weston Super Mare

BS22 8NA

UNITED KINGDOM

o contattateci attraverso il nostro sito web www.ilgotha.org

COPYRIGHT AND TRADEMARKS:

The Race! Formula 90 Integrated Game System (otherwise referred to as "Race!") is © 2012 Alessandro Lala, who is hereby declared the Author of Race! for all purposes.

Unless otherwise specified, all materials appearing on our games, including the text, game design, graphics, logos, icons and images, as well as the selection, assembly and arrangement thereof, are the property of Gotha Games and are protected by international copyright laws. All other copyrighted materials are the property of their respective owners.

Trademarks and brands are property of their respective owners. Any reference to third party trademarks or brands (whether direct or indirect) is for educational purposes only and no proprietary interest is implied.

AIUTI DI GIOCO

SORPASSO E DOPPIAGGIO

Sezione	Sorpasso	Sorpasso con BANGING WHEELS	Doppiaggio	Doppiaggio con abilità LAPPING
Rettilineo	-1 movimento	-1 movimento	-1 movimento	libero
Curva	Contest	-2 movimento	-2 movimento	-1 movimento
Frenata	Frenata Ritardata	-1 movimento	-1 movimento	libero

STRATEGIA

Strategia	Beneficio	Special -> Ottiene 1 Carta Circuito
SAVE TYRES	Risparmia un gettone gomma	Quando spende almeno un gettone gomma (Special singolo)
HAZARD	Ottiene +1 al movimento per ogni check superato e per ogni danno subito. Ogni volta che riesce in una Frenata Ritardata avanza di due sezioni anziché di una	Quando muove di 6 sezioni o più dopo aver superato un check o subito un danno (Special multipli)
BALANCE	Usa qualsiasi tipo di traiettoria quando gioca solo carte Guida, Cambio o Evento (non carte Velocità - rosse)	Quando gioca una carta per muovere dello stesso tipo della traiettoria (non carte Velocità - Special singolo)
LUCKY	Pesca due Carte Corsa e ne conserva una	Quando pesca due Carte con lo stesso valore di movimento (Special singolo)
CHASE	Prende una delle carte giocate dall'inseguito o, se non possibile, pesca dalla cima del mazzo degli scarti delle Carte Corsa	Quando il movimento termina nella stessa sezione dove si trova l'inseguito (Special singolo)
BANGING WHEELS	Contest di sorpasso con un bonus di +3, sorpassa in curva pagando 2 punti di movimento, sorpassa in una sezione di frenata pagando 1 punto di movimento. Un sorpasso libero in partenza.	Quando vince un contest di sorpasso o supera con una Frenata Ritardata (Special multipli)

SETUP AUTO

Caratteristica	1 pt.	2 pt.	3 pt.
Gettoni Gomma	8 gettoni	10 gettoni	12 gettoni
Numero Carte	5 carte	6 carte	7 carte
Numero Danni	4 spazi	5 spazi	6 spazi

CHECK

Situazione di Check	Target Check	Rechiede	Successo	Insuccesso	Carta del Check
Check richiesto da una carta di movimento	Sulla Scheda Auto	Carta del movimento, o carta dalla mano, o pescata dal mazzo (blind)	Muovere la vettura	Prendere 1 danno e muovere la vettura	Rimpiazza il Target Check
Check richiesto per il doppiaggio del LEADER	Sulla Scheda Auto	Carta dalla mano o pescata dal mazzo (blind)	Doppiare l'auto davanti	Perdere tutti i punti di movimento rimanenti	Rimpiazza il Target Check
Check richiesto per la Frenata Ritardata	Sulla sezione di frenata	Carta pescata dal mazzo (blind)	Avanzare 1 (o 2 sezioni)	La vettura va Fuoripista	Scartata
Check richiesto lungo la Traiettoria Fuoripista	Sulla sezione di frenata	Carta dalla mano o pescata dal mazzo (blind)	Muovere verso il più vicino punto di rientro	Continuare lungo la Traiettoria Fuoripista	Scartata

ROBOT

Numero di giocatori	Numero di robot GIOCO BASE	Numero di robot GIOCO AVANZATO
2 - 3	3 FAST, 3 SLOW	2 SUPERFAST, 3 FAST, 3 SLOW
4 - 6	2 FAST, 2 SLOW	2 SUPERFAST, 2 FAST, 2 SLOW

CARATTERISTICHE PNEUMATICI

Tipo Pneumatico	Asciutto	Incerto	Pioggia
SOFT		-1	-2
HARD		-1	-2
INTERMEDIATE	-1		-1
RAIN	-2	-1	

ABILITÀ

Abilità	Beneficio
VERSATILITY	Questo pilota può facilmente riadattare la propria strategia nel corso della gara. Un giocatore con VERSATILITY può cambiare strategia all'inizio del proprio turno. Quest'Abilità si disattiva dopo essere stata usata (mettere di traverso il tassello) ed è possibile riattivarla solo con un pit stop.
REFLEXES	Pilota con riflessi eccezionalmente pronti i cui Target Check beneficiano tutti di un +20, inclusi i Blind Check per una Frenata Ritardata e i check per i doppiaggi del LEADER. Utilizzare il segnalino +20 per indicare il beneficio.
QUALIFYING	Pilota molto performante nella sessione di qualifica. Ottiene un +2 al valore della carta giocata nella qualifica e, dopo aver determinato la griglia di partenza, pesca immediatamente due Carte Circuito e le aggiunge alla sua mano. Quest'abilità non ha ulteriori utilizzi dopo la fine della sessione di qualifica.
PITTING	Pilota particolarmente abile nell'entrata e uscita dai box. Il suo tempo di pit stop è ridotto di 2 sezioni rispetto al tempo di sosta indicato sul circuito. Inoltre, ogni volta che ha completato un pit stop, il pilota pesca anche due Carte Circuito e le aggiunge alla sua mano in aggiunta al numero di carte permesso dalla sua Scheda Auto.
TUNING	Il pilota è capace di trovare il migliore assetto per la propria monoposto. Ottiene due punti aggiuntivi da spendere durante il setup dell'auto, cioè può costruire la vettura con 8 punti. Tuttavia non è possibile superare il valore massimo di 3 punti per ogni caratteristica dell'auto. Quest'abilità non ha ulteriori utilizzi dopo la fine della sessione di prove libere.
LAPPING	Pilota esperto nel doppiaggio di altre vetture. Spenderà 1 punto di movimento per doppiare in sezioni di curva e 0 (zero) punti di movimento per doppiare nelle sezioni di rettilineo e di frenata. Se sta conducendo la gara, il pilota che utilizza quest'abilità deve comunque compiere un check prima del doppiaggio. Non c'è beneficio nel combinare LAPPING con la bandiera blu.

