



RACE!

FORMULA 90



Companion Book della 2^a Edizione

COPYRIGHT AND TRADEMARKS:

The Race! Formula 90 Integrated Game System (otherwise referred to as "Race!") is © 2022 Alessandro Lala, who is hereby declared the Author of Race! Formula 90 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.

RICONOSCIMENTI

Autore: Alessandro Lala

Grafica e Illustrazioni: Mario Barbati e Giorgio De Michele

Traduzione del Regolamento (*non ufficiale*): Maurizio Bignoli (*Gylas*)

Playtester: Lucio Abbate, Carlo Gualdi, Davide De Martino, Ettore Iannelli, Stan Hilinski, Carl Hilinski, Ryan Freels, Giuseppe Rossini

Playtester Aggiuntivi: Fabio Pellegrino, Claudio Marasco, Emanuele Porta, Franco Casucci, Leonardo Loria, Oliviero Carena



Published by Gotha Games Ltd
Unit 201
Room2Spare
Great Weston Trade Park
Weston Super Mare
BS22 8NA
UK
www.gothagames.co.uk

NOTA PER I LETTORI

In questo regolamento abbiamo usato le seguenti convenzioni:

Un valore di Movimento è indicato da un numero seguito da mp o MP oppure, in alternativa, da un numero tra parentesi quadre. Quindi, [3] ha lo stesso significato di 3 MP o 3 MP e indica un Valore di Movimento di 3 punti.

Un numero tra parentesi tonde rappresenta invece il Valore di Controllo di una carta. Quindi, (38) indica una carta con un Valore di Controllo di 38.

 Questa icona indica un esempio di gioco

 Questa icona introduce dei consigli

 Questa icona evidenzia un rimando ad altre regole del gioco

REGOLE BASE

Preparazione

Aperte la mappa del circuito che avete scelto per la corsa e sistemate il pedone del Turno nel riquadro che rappresenta il primo Turno di gara. Piazzate vicino alla mappa i gettoni Gomme e tutti gli altri componenti che verranno utilizzati durante la corsa.

I seguenti componenti del gioco possono essere ignorati perché non saranno usati nella versione base delle regole:

- Carte Circuito
- Tessere Abilità
- Tessere Gomme
- Tessere Modificatori Movimento e Controllo
- Tessere Preparazione Gomme/Carte/Danni
- Pedoni Blu e Arancio e tessere Bandiera Gialla
- Pedone Nero
- Robot SuperVeloci

Nel gioco ci sono 10 carte Strategia diverse, ma nelle prime partite userete soltanto le seguenti: "Save Tyred" (*Risparmio Gomme*), "Balance" (*Guida Bilanciata*), "Hazard" (*Guida Pericolosa*), "Chase" (*Inseguimento*), "Banging Wheels" (*Guida Aggressiva*). Riportate nella scatola quelle non utilizzate.

Notate che verrà usata solo la parte "Condizioni Bonus" di ogni carta Strategia. Potete ignorare la Sezione "Condizioni Speciali".

Ci sono 5 gettoni Qualifica per ogni giocatore, ma nel Gioco Base ne userete soltanto uno. Estratene uno a caso e riportate tutti gli altri nella scatola.

Ogni giocatore sceglie una Plancia Auto tra quelle disponibili, la miniatura dello stesso colore e una tessera Rifornimento (*non importa quale*). Ognuno piazza di fronte a sé sul tavolo la propria Plancia Auto, in modo che durante la partita sia visibile a tutti.

Mescolate il mazzo delle carte Corsa e ponetelo a faccia in giù in un luogo raggiungibile da tutti. Se durante la partita dovesse esaurirsi, rimescolate gli scarti e formate un nuovo mazzo di pesca.

I dischi Danno (*rossi e marroni*) devono essere posti in un contenitore opaco in modo da essere pescati a caso durante la partita.

Il numero e il tipo dei Robot che partecipano alla corsa dipenderà dal numero dei giocatori. Per una minore confusione, nel resto del regolamento useremo il termine **GIOCATORE** per indicare un pilota umano e il termine **ROBOT** per indicare un qualsiasi tipo di partecipante alla corsa.

Numero dei giocatori	Numero dei Robot	Sacchetto dei Danni
2-3	3 Veloci, 3 Lenti	18 rossi e 6 marroni
4-6	2 Veloci, 2 Lenti	24 rossi e 6 marroni

Prima di iniziare la corsa sarà necessario effettuare le tre seguenti operazioni:

Prove Libere	Qualifiche	Pre-corsa
per ottenere tutte le risorse iniziali	per definire la griglia di partenza	per scegliere una Strategia di gara

Prove Libere

Ogni giocatore prende il numero di gettoni Gomme indicato sulla propria Plancia Auto e pesca il numero di carte Corsa, sempre indicato sulla propria Plancia Auto, **più una**.

Qualifiche

All'inizio della corsa, ogni auto verrà posta sulla griglia di partenza dietro la linea di inizio/fine, in base a come si è comportata durante le qualifiche.

PROCEDURA DELLE QUALIFICHE

Ogni giocatore sceglie una carta Corsa dalla propria mano e la pone coperta sul tavolo. Le carte Corsa hanno dei Punti Movimento che vanno da [1] a [4] e un Valore di Controllo che va da (1) a (99).

Quando tutti i giocatori hanno rivelato la carta scelta, piazzate tutte le tessere Rifornimento per ogni tipo di auto dei Robot (*Lenti o Veloci*), a faccia in giù formando delle pile vicino al circuito, quindi mescolate ogni singola pila e pescatene una per ogni Robot. Il fronte di ogni tessera indica il Valore di Qualifica e il Valore di Controllo del Robot. Queste tessere verranno usate per determinare le posizioni sulla griglia delle auto dei Robot.

RISOLUZIONE DELLE QUALIFICHE

Le carte Qualifica scelte dai giocatori indicano il loro Valore di Movimento (MP) mentre le tessere Qualifica dei Robot varranno 1 Punto Movimento in meno di quello stampato.

La carta Qualifiche di un giocatore con un Valore di Movimento 3 conta come 3 MP. Una tessera Rifornimento di un Robot con un Valore di Movimento 5 conterà come 4 MP.

Maggiori sono i Punti Movimento e minore è il Valore di Controllo, in quest'ordine, migliore sarà la posizione iniziale di un'auto sulla griglia di partenza. Ad esempio, un'auto con 4 MP e un Valore di Controllo (25) otterrà una posizione migliore rispetto ad una con 4 MP e un Valore di Controllo (30).

Allineamento sulla griglia di partenza: l'auto con il valore di qualifica migliore è posta in *pole position* sulla griglia. Questa è rappresentata dallo spazio più avanti sul circuito, subito dietro la linea di partenza/arrivo. L'auto al secondo posto è posta a sinistra o a destra (*a seconda del circuito*), nello spazio leggermente più indietro alla *pole position*. Disponete le auto restanti in ordine sulla griglia, in modo che la terza qualificata si trovi direttamente dietro all'auto in *pole position*, la quarta dietro la seconda qualificata, ecc.

Quando tutte le auto sono state disposte sulla griglia di partenza, ogni giocatore prende la carta che ha utilizzato per le qualifiche e la piazza a faccia in su sulla sua Plancia Auto, nell'area "Target Check", che userà durante la gara quando dovrà risolvere il primo controllo.

Quando la sessione delle qualifiche è terminata, ogni pilota dovrà voltare la propria tessera Rifornimento sull'altro lato (*con l'immagine della pompa di benzina*) e piazzarla sull'Indicatore del Turno, ad indicare il Turno massimo entro il quale dovrà fare il suo primo *pit stop*. Dovete piazzare la tessera del primo qualificato nello spazio "8", quello del secondo qualificato nello spazio "10", quello dell'ultimo qualificato nello spazio "14" e tutti gli altri nello spazio "12".

Nel regolamento base ignorate ogni informazione riguardante i pit stop indicate sulle tessere Qualifica.



Un pilota sarà obbligato a fare il suo primo *pit stop* in un qualsiasi Turno non oltre quello in cui si trova la sua tessera Rifornamento. A quel punto, la tessera verrà scartata e il pilota non sarà più obbligato a fare altri *pit stop*, a meno che non voglia.

Pre-Gara

Iniziando dal giocatore in *pole position* e procedendo in base alla griglia di partenza, ognuno deve scegliere una carta Strategia. Questa potrà essere cambiata soltanto durante un *pit stop*.

Quando viene propriamente usata, una carta Strategia offre un Bonus: questo rappresenta una capacità unica che il pilota potrà usare per spostarsi più velocemente oppure per fare un uso migliore delle sue risorse durante la gara.

La lista di tutte le strategie disponibili, assieme alle loro regole dettagliate, si trova nell'Appendice A del regolamento Standard.

La Corsa

Un Turno di Gioco

La sequenza di un Turno è la seguente:

1. Far avanzare il pedone del Turno.
2. Attivare una Sezione della pista. Se questa è una Sezione di Curva, applicate la procedura per le Sfide.
3. Tutte le auto nella Sezione attivata che non hanno ancora agito, possono farlo adesso.
4. Quando tutte le auto nella Sezione attivata hanno agito, ritornate al punto 2 e attivate la prossima Sezione del circuito.

Un Turno termina quando tutte le auto hanno risolto il loro turno individuale.

Quando il pedone ha raggiunto l'ultimo riquadro dell'Indicatore del Turno e tutti i piloti hanno concluso il loro turno individuale, la gara termina. Il vincitore sarà il pilota che in quel momento è il Leader della gara. Se più piloti hanno terminato la corsa nella stessa Sezione del circuito, le posizioni di arrivo saranno assegnate in base all'ordine relativo nella Sezione in cui si trova Leader e il numero di giri che hanno completato.

Far Avanzare il Pedone del Turno

Spostate il pedone del Turno di uno spazio in avanti (tranne nel primo Turno, quando il pedone si trova già nel primo riquadro).

La lunghezza della corsa è misurata dal pedone del Turno. Il numero più grande in ogni riquadro indica il Turno di gioco ed è un elemento importante per la gara. I numeri più piccoli nell'angolo in alto a destra di ogni riquadro indicano i giri coperti dal Turno e non hanno alcun impatto nella gara. Ad esempio, il Turno 2 copre il secondo e il terzo giro della corsa, ma questo conterà sempre come un Turno di gioco.



ATTIVARE UNA SEZIONE

All'inizio di un Turno cercate il Leader della corsa e assicuratevi che il gettone Leader si trovi sotto la sua auto. Questo gettone è usato per indicare l'auto in testa in un determinato momento della corsa.

L'ordine di gioco si basa sull'attivazione delle Sezioni sul circuito, da quella più avanti fino all'ultima. Quella più avanti è sempre la Sezione in cui si trova il gettone Leader. Trovate la prossima da attivare spostandovi all'indietro fino a quando non ne trovate una che contiene una o più auto che non hanno ancora eseguito il loro turno individuale.

Quando una Sezione viene attivata, tutti i piloti in essa faranno il loro turno individuale, in ordine. Quando tutte le auto nella Sezione hanno terminato, attivate la prossima Sezione e continuate questo processo fino a quando tutti i piloti non avranno concluso il loro turno individuale. Una Sezione potrebbe anche essere attivata più volte durante un Turno, ma ogni auto potrà agire soltanto una volta nel Turno.

Guardate il prossimo esempio:

A	B	C	D	E	F	G	H	I

La Sezione E (quella con il gettone Leader) viene attivata per prima. L'auto Blu esegue il suo Turno e supera l'auto Viola.

A	B	C	D	E	F	G	H	I

La prossima Sezione da attivare viene trovata ricominciando dal fronte della sequenza di attivazione (ora la Sezione A) e spostandosi all'indietro fino a quella con delle auto che non hanno ancora agito nel loro Turno. In questo caso si tratta della Sezione D. Quindi, l'auto Viola esegue il proprio Turno.

A	B	C	D	E	F	G	H	I

La prossima Sezione da attivare viene trovata con la stessa procedura, ripartendo dalla Sezione A e spostandosi all'indietro fino alla G, nella quale ci sono due auto che devono ancora agire. Quindi, la Rossa e la Verde risolvono il loro turno individuale. L'auto Rossa riesce a superare quella Viola.

A	B	C	D	E	F	G	H	I

Infine, viene attivata la Sezione I e l'auto Gialla esegue il proprio Turno. Quando tutte le auto si sono spostate, il Turno termina.

ATTIVARE UNA SEZIONE DI CURVA

Di solito, le auto nella stessa Sezione effettuano il loro Turno nel loro ordine relativo, ma quando viene attivata una Sezione di Curva, per determinare l'ordine con cui si sposteranno potrebbe essere necessario risolvere una Sfida.

PROCEDURA DELLA SFIDA

Quando viene attivata una Sezione di Curva, ogni pilota in tale Sezione iniziando da quella più indietro e procedendo in avanti, dichiara se vuole iniziare la Sfida. Il primo pilota che dichiara la Sfida è considerato quello che l'ha iniziata (*Sfidante*). I piloti che si rifiutano partecipare alla Sfida (*Esclusi*) non parteciperanno nel caso in cui questa è stata attivata da qualcun altro.

Una volta che la Sfida è dichiarata, continuando in ordine inverso di posizione a partire dallo *Sfidante*, ogni pilota dichiara se vuole partecipare (*Contendente*).

Quando un pilota ha dichiarato di partecipare alla Sfida, deve giocare una o due carte (**carte Corsa o carte Circuito**), a faccia in giù sul tavolo. Naturalmente, i piloti che hanno dichiarato di non voler partecipare alla Sfida (*Esclusi*) non dovranno giocare alcuna carta.

RISOLUZIONE DELLA SFIDA:

Durante la risoluzione di una Sfida dovete applicare le seguenti regole:

- Qualsiasi pilota che partecipa alla Sfida, con l'eccezione dell'auto più avanti nella Sezione, riceve un bonus o una penalità al suo Valore di Sfida, come indicato in quel punto del circuito (es. ).
- Un pilota che ha la Strategia BANGING WHEEL e si trova in qualunque posizione nella Sezione, riceve un modificatore di +3 al Valore di Sfida.

Quindi, tutte le auto rivelano le proprie carte ed ognuna somma i Punti Movimento delle due carte utilizzate e tutti i modificatori (per ottenere il proprio Valore di Sfida).

I piloti che non hanno partecipato alla Sfida (*Esclusi*) sono ora spostati dietro l'auto dello *Sfidante*, in accordo alle loro posizioni iniziali.

Le posizioni delle altre auto sono quindi riorganizzate in base al loro Valore di Sfida, dal maggiore al minore. Nel caso in cui due o più auto hanno lo stesso Valore di Sfida, queste sono entrate in contatto e ricevono un Danno per ogni auto alla pari. La loro posizione rimane invariata.

Le carte giocate per risolvere la Sfida sono congelate per tutto il Turno; cioè, i loro proprietari non potranno usarle ancora durante quel Turno. Se un giocatore ha deciso un pit stop proprio in questo Turno, queste carte non potranno essere scartate e all'uscita dai box dovranno essere conteggiate nel calcolo del numero totale di carte che ha in mano. Il giocatore le riprenderà in mano all'inizio del prossimo Turno, subito dopo che il pedone del Turno è stato fatto avanzare.

TURNI INDIVIDUALI

Una volta che una Sezione è stata attivata, le auto in essa potranno fare il loro turno individuale, in base alla loro posizione relativa.

Ogni turno individuale è diviso in sei fasi:

- Dichiarazioni di Inizio Turno
- Pescare una carta
- Giocare le carte
- Risolvere i Simboli
- Movimento
- Dichiarazioni di Fine Turno

A – DICHIARAZIONI DI INIZIO TURNO

In questa fase un giocatore può dichiarare le seguenti azioni, in quest'ordine:

SALTARE IL TURNO

Un giocatore può dichiarare di saltare il suo Turno. In questo caso, la sua auto non si sposta. Potrà cambiare la sua Strategia e poi il suo turno individuale termina.

Piazzate un gettone NO MOVE sotto la sua auto per ricordare a tutti che ha saltato il Turno. Per il resto del Turno sorpassare e doppiare quest'auto sarà più facile.

 *E' molto raro per un giocatore saltare il proprio Turno. Questa è l'ultima vostra risorsa quando avete realmente bisogno di cambiare la vostra Strategia oppure quando terminate le carte giocabili, ma non volete incorrere nella penalità data da una fermata ai box.*

FERMATA AI BOX (PIT STOP)

Una fermata ai box deve essere dichiarata in questo momento, prima di fare ulteriori azioni. Se il pedone del Turno ha raggiunto un riquadro che contiene una o più tessere Rifornimento, le auto corrispondenti dovranno fare un Pit Stop altrimenti saranno immediatamente eliminate perché hanno il serbatoio vuoto.

 *Quando il pedone del Turno ha raggiunto un riquadro contenente delle tessere Rifornimento, i giocatori potrebbero spostare questi gettoni vicino alle rispettive auto, per ricordarsi che nel loro turno individuale dovranno entrare ai box.*

Quando si effettua un Pit Stop, la posizione attuale dell'auto sul circuito non ha importanza. Dopo aver dichiarato una fermata ai box, l'auto deve spostarsi all'indietro di tante Sezioni quanto è il tempo indicato sul circuito ("PIT"). Se un'auto termina questo spostamento in una Sezione che contiene altre auto, dovrà essere piazzata più indietro delle altre in quella Sezione. Se in quella Sezione c'è una Traiettorie libera (oppure una Traiettorie Estrema), allora l'auto potrà occuparla, assumendo che siano soddisfatte le condizioni di cui sopra (cioè, essere piazzata per ultima nella Sezione).

Se il Leader dichiara di entrare ai box e come risultato del relativo spostamento all'indietro ha perso la posizione in testa alla gara, allora il gettone Leader dovrà essere subito riassegnato alla nuova auto in testa.

PROCEDURA DI FERMATA AI BOX

Durante una fermata ai box dovete fare quanto segue:

- Scartare la tessera Rifornimento, se ancora in gioco
- Riparare tutti i danni rossi (*riportandoli nel contenitore*)
- Scartare quante carte volete dalla vostra mano
- Pescare nuove carte fino al massimo consentito, indicato sulla vostra Plancia Auto
- Scartare tutti i gettoni Gomme non utilizzati prendendone di nuovi fino al numero indicato sulla vostra Plancia Auto
- Cambiare Strategia oppure conservare quella esistente

Un giocatore non può completare un pit stop avendo in mano più carte di quanto indicato sulla sua Plancia Auto, anche se aveva delle carte in eccesso già da prima di aver dichiarato la fermata ai box. Dovrà scartarne a sufficienza per rientrare in questo limite.

Dopo aver completato un pit stop, il turno individuale del giocatore viene sospeso e la partita procederà con il prossimo pilota nella Sezione attivata oppure attivando la prossima Sezione. L'auto che ha appena fatto il pit stop completerà il proprio turno individuale quando l'ordine di gioco avrà raggiunto la Sezione in cui si trova ora. Usate un gettone "Just Pit" per ricordarvi che quest'auto deve ancora completare il suo Turno.

B – PESCARRE CARTE

Il giocatore pesca una carta Corsa dal mazzo.

I giocatori che stanno usando la Strategia LUCKY pescano due carte e ne scartano una dalla loro mano. Quelli che usano la Strategia CHASE possono prendere una delle carte Movimento dal giocatore inseguito invece di pescarne una dal mazzo.

C – GIOCARE CARTE

Il giocatore può giocare una o due carte dalla propria mano per spostare la sua auto. Queste sono chiamate **Carte Movimento**.

Se viene giocata una carta, allora questa potrà essere di qualsiasi tipo. Se vengono giocate due carte, queste possono essere una coppia formata da una carta qualsiasi e una carta [1], oppure possono essere due carte [2]. Altre combinazioni NON sono permesse (*quindi, non potrete giocare una carta [4] e una carta [2], oppure due carte [3]*).



QUESTA COPPIA È CORRETTA



QUESTA COPPIA NON È CORRETTA



QUESTA COPPIA È CORRETTA

D – RISOLVERE I SIMBOLI SULLE CARTE

Ora, i giocatori devono risolvere tutti i simboli delle gomme, dei danni e delle carte da pescare indicati sulle carte Movimento e sulle Traiettorie che hanno usato (se ce ne sono). Nel Gioco Base tutti gli altri simboli sono ignorati.

I simboli sono risolti in questo ordine:

- D.1 Pagate ogni risorsa richiesta (*spendendo gettoni Gomme, scartando carte, prendendo gettoni Danno*)
- D.2 Risolvete uno o più controlli
- D.3 Pescate carte aggiuntive

Per usare una Traiettorie, almeno una delle carte Movimento deve essere di un tipo corrispondente a quello della Traiettorie (Velocità, Guida, Marcia, Evento). Questo requisito è valido per qualsiasi tipo di Traiettorie. Se non viene giocata almeno una carta che corrisponde al tipo di Traiettorie, dovete ignorare tutti i simboli relativi a quella Traiettorie.

Se ci sono due tipi di simboli associati alla Traiettorie, allora almeno una delle carte Movimento dovrà corrispondere ad una di quelle tipologie.

Nel caso in cui il punto della Traiettorie contiene il simbolo delle gomme, dei danni o della carta, dovete aggiungere tale costo al pagamento previsto per la sottofase D.1. Se non avete o non volete spendere quelle risorse, allora ignorate completamente la Traiettorie.

Nel caso di una Traiettorie Estrema, nella sottofase D.2 dovete anche fare un Controllo, come descritto più avanti. Se non volete fare quel controllo, dovete ignorare quella Traiettorie Estrema.

Non potete giocare una carta se non pagate le risorse richieste. Allo stesso modo, non potete usare una Traiettorie non volete pagare il costo richiesto. Ad esempio, se avete terminato le tessere Gomme allora non potrete sfruttare una Traiettorie che richiede il pagamento di tessere Gomme.

D.1 – PAGARE LE RISORSE

SPENDERE I GETTONI GOMME

Un giocatore consuma le sue gomme scartando il numero richiesto di gettoni Gomme e/o carte dalla sua mano, oppure una combinazione dei due. **Almeno una risorsa deve essere un gettone Gomme** e il resto potranno essere gettoni Gomme o carte dalla propria mano.

- Il giocatore paga 1 gettone Gomme
- Il giocatore paga 2 gettoni Gomme oppure 1 gettone Gomme e 1 carta
- Il giocatore paga 3 gettoni Gomme, 2 gettoni Gomme e 1 carta, oppure 1 gettone Gomme e 2 carte

I Punti Gomme sulle carte e sulla Traiettorie sono sommati. Ad esempio, giocando una coppia formata da una carta dal costo di 1 Punto Gomme e una dal costo di 2 Punti Gomme, il totale potrà essere pagato con 1 gettone Gomme e 2 carte.

I giocatori che stanno usando la Strategia SAVE TYRES hanno i loro costi ridotti di 1 Punto Gomme. Inoltre, con questa Strategia, anche se avete esaurito le gomme potete ancora giocare delle carte che richiedono il pagamento di un solo gettone Gomme.

SCARTARE LE CARTE

Un giocatore deve scartare dalla sua mano il numero totale di carte indicate sulla carta Movimento e sulla Traiettorie.

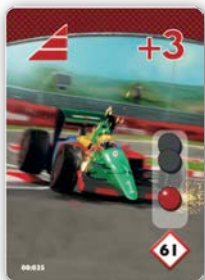


Il giocatore scarta una carta dalla mano nella pila degli scarti.

RICEVERE DEI DANNI

Pescate a caso il numero di gettoni Danno richiesti e poneteli negli spazi appropriati sulla Plancia Auto. I gettoni **marroni** rappresentano dei Danni Permanenti e rimarranno sulla Plancia Auto per l'intera corsa; i gettoni **rossi** possono essere riparati e rimossi dalla Plancia Auto durante i pit stop.

- Il giocatore riceve 1 gettone Danno e lo piazza sulla sua Plancia Auto
- Il giocatore riceve 2 gettoni Danno e li piazza sulla sua Plancia Auto



Per giocare questa carta Movimento [3], un giocatore decide di scartare 2 gettoni Gomme (o in alternativa, 1 gettone Gomme e 1 carta) e pescare 1 gettone Danno a caso dal contenitore. Se avesse adottato la Strategia SAVE TYRES, avrebbe potuto pagare soltanto 1 gettone Gomme e pescare 1 gettone Danno.

D.2 – RISOLVERE UNO O PIÙ CONTROLLI

Risolvere un controllo è un concetto generale del gioco e può essere richiesto da diversi eventi. I più comuni di questi si attivano quando si gioca una carta Movimento che richiede un controllo, quando tentate una Frenata Ritardata o usate una Traiettoria Estrema (ET), oppure se come Leader tentate di doppiare l'auto più indietro.

Eseguire un controllo significa comparare il Valore di Controllo di una carta con quello della carta che si trova sulla vostra Plancia Auto; questa è chiamata Carta Obiettivo Controllo. I Valori di Controllo sono i numeri racchiusi nel rombo Rosso visibile in basso a destra di qualsiasi carta Corsa o carta Circuito.

85 VALORE DI CONTROLLO

Il giocatore rivela la carta che vuole usare per il controllo e se il suo Valore di Controllo è **uguale o minore** di quello della carta sulla sua Plancia Auto allora il controllo è stato un **successo**, altrimenti è stato un fallimento. Indipendentemente sul successo o dal fallimento, la carta usata per il controllo deve andare a sostituire quella sulla Plancia Auto, che viene scartata.

I Valori di Controllo sulle carte vanno da (1) a (99); quindi, ad esempio, giocare una carta (79) contro una carta (83) sulla Plancia Auto è un successo, mentre giocare una carta (79) contro una carta (37) sulla Plancia Auto è un fallimento.



CONTROLLO SUPERATO!
LA CARTA (79)
SOSTITUISCE QUELLA
PRESENTE SULLA
PLANCIA AUTO



Nella partita troverete due tipologie di simboli che vi chiederanno di fare un controllo.



CONTROLLO NORMALE (TRATTINO SU SFONDO BIANCO)

In un controllo normale avete diverse scelte sulla carta da usare. Potete scartare una carta che avete in mano oppure pescare a caso quella sopra il mazzo di pesca. Se il controllo richiede una carta Movimento, potrete usarne solo una giocata per il movimento, **compresa quella che ha richiesto il controllo**.



CONTROLLO ALLA CIECA (TRATTINO SU SFONDO NERO)

In questo tipo di controlli l'unica vostra scelta è quella di pescare a caso una carta dal mazzo di pesca. Quindi, l'esito sarà più incerto.



Notate che se volete potete sempre risolvere un Controllo Normale come se fosse un Controllo alla Cieca, cioè pescare la prima carta del mazzo di pesca.

Un giocatore utilizza una coppia di carte Movimento (13) (88), una delle quali richiede un Controllo alla Cieca. L'obiettivo visualizzato sulla sua Plancia Auto è (56). Ha diverse opzioni per effettuare questo controllo:

- può usare la carta con (13) e superare il controllo, oppure
- può usare la carta con (88) e fallire il controllo, oppure
- può usare qualsiasi altra carta dalla sua mano, oppure
- può pescare la carta in cima al mazzo delle carte Corsa.

Qualunque sia la sua scelta, la carta utilizzata per il controllo diventa la nuova carta Obiettivo Controllo, sulla sua Plancia Auto.

Se dovete fare più controlli, potete scegliere liberamente in quale ordine risolverli. C'è solo un'eccezione a questa regola: **un giocatore deve prima risolvere il Controllo alla Cieca richiesta da un tentativo di ET e poi può procedere a risolvere le altre prove nell'ordine che preferisce.**

Un giocatore utilizza le carte Movimento (11) (34) che richiedono entrambe un Controllo Normale, quindi dichiara che tenterà una Traiettoria ET. Il Valore di Controllo visualizzato sulla sua carta Auto è (82) perciò deve prima fare un Controllo ET. Dal mazzo pesca un (32), il Controllo ET ha successo e la carta (32) diventa la sua nuova carta Obiettivo Controllo, sulla sua Plancia Auto.

Poi, decide di fare il primo Controllo Normale usando la carta (11) ed ha successo; scarta la carta (32) dalla sua Plancia Auto e la sostituisce con la carta (11).

Per il secondo Controllo Normale decide di giocare la carta (91) che ha in mano. Fallisce il controllo ma sostituisce la carta Obiettivo Controllo con la (91), in modo che i prossimi controlli saranno più facili da superare.

Un giocatore può volontariamente decidere di giocare una carta che ha un Obiettivo Controllo maggiore di quello attuale e fallire così il controllo. In questo modo, l'auto riceverà un gettone Danno ma il suo Valore di Controllo aumenterà e renderà più facile il controllo successivo.

MODIFICATORI AL CONTROLLO

L'Obiettivo Controllo potrebbe essere modificato da una penalità -xx (che rende il controllo più difficile da superare) oppure da un bonus +xx (che lo rende più facile da superare).



IL GIOCATORE DEVE FARE UN CONTROLLO NORMALE CONTRO IL SUO VALORE OBIETTIVO MODIFICATO DI -10



IL GIOCATORE DEVE FARE UN CONTROLLO ALLA CIECA CONTRO IL SUO VALORE OBIETTIVO MODIFICATO DI +20

Un giocatore utilizza una carta Movimento (11) che ha un modificatore di +20 sul Controllo Normale. La carta sulla sua Plancia Auto ha un Valore Obiettivo (56) che, grazie al modificatore, diventa (76).

Si sente sicuro e decide di fare un Controllo alla Cieca, pesca una carta Corsa con un Valore di Controllo (89) e fallisce. Riceverà un gettone Danno e sostituirà la sua carta Obiettivo Controllo con quella nuova (89).

Assumiamo invece che abbia usato proprio la stessa carta Movimento (11) che ha giocato per superare il controllo – avrebbe evitato di fallire il controllo ma, allo stesso tempo, il controllo successivo sarebbe stato più difficile perché la sua nuova carta sarebbe stata la (11).

CONSEGUENZE DI UN CONTROLLO FALLITO

Tutti i controlli del gioco sono risolti usando la procedura descritta prima, ma gli esiti di un fallimento possono variare:

Carta Movimento: se il controllo è stato richiesto da una carta usata per il movimento, allora un fallimento causa un Danno all'auto (l'auto continua il suo movimento). Se in questo modo fallite più controlli, allora dovrete prendere un gettone Danno per ogni controllo fallito.

Traiettorie Estrema (ET): se il controllo è stato richiesto dal vostro tentativo di usare una Traiettorie Estrema, allora un fallimento vi costerebbe 2 MP e la Traiettorie è ignorata.

Frenata Ritardata (LB): se il controllo è stato richiesto dal vostro tentativo di usare una Frenata Ritardata, allora un fallimento obbligherebbe la vostra auto ad uscire di pista nella prima posizione di rientro e il vostro Turno è finito.

Doppiaggio del Leader: se il controllo è stato richiesto dal tentativo di doppiare un'auto lenta per la prima volta, allora un fallimento vi obbligherebbe a interrompere il movimento subito dietro all'auto in questione.

D.3 – PESCARE LE CARTE

Non tutte le azioni indicate su una carta incrementeranno l'usura della vostra auto. Alcune vi permetteranno di pescare della carta Corsa dal mazzo.



Il giocatore pesca N carte Corsa e le aggiunge alla sua mano.

Notate che non c'è limite al numero di carte che potete tenere in mano. L'unica limitazione a questo numero viene controllata subito dopo un pit stop, quando un giocatore non può ritornare in pista con più carte in mano rispetto al valore indicato sulla sua Plancia Auto.

E – MOVIMENTO

Dopo aver risolto tutti i simboli richiesti, il giocatore può spostare la sua auto spendendo dei Punti Movimento (MP).

CALCOLARE IL TOTALE DEGLI MP DISPONIBILI

Il totale degli MP che potete usare è dato dalla somma:

- degli MP delle carte giocate per il movimento;
- più i bonus della Traiettorie utilizzata;
- più ogni altro bonus sul movimento fornito dalla Strategia scelta;
- meno qualsiasi penalità.

Traiettorie Standard – sono identificate da un cerchio con all'interno il bonus di MP. Tale bonus della Traiettorie viene aggiunto soltanto se il pilota ha usato per il movimento almeno una carta che corrisponde a uno dei simboli della Traiettorie (Velocità, Guida, Marce o Evento) e durante la Fase D ha pagato tutti i relativi costi (notare la parte del cerchio colorata come il simbolo della Traiettorie).



Traiettorie Estreme (ET) - sono identificate da un rombo con all'interno il bonus di MP. Tale bonus della Traiettorie viene aggiunto soltanto se il pilota ha usato per il movimento almeno una carta che corrisponde a uno dei simboli della Traiettorie (Velocità, Guida, Marce o Evento), durante la Fase D ha pagato tutti i relativi costi e ha superato il Controllo alla Cieca iniziale della Traiettorie (notare la parte del rombo colorata come i due simboli delle Traiettorie).



Spesso, aggiungere un bonus della Traiettorie è una buona idea per incrementare il movimento dell'auto. Per le Traiettorie Standard dovrete solo assicurarvi di giocare una carta Movimento che contenga almeno uno dei simboli della Traiettorie e pagare ogni costo necessario in risorse. Le Traiettorie Estreme sono più impegnative; è necessario superare un rischioso Controllo alla Cieca – ma se lo superate potrete aggiungere un bonus al vostro movimento. Avete sempre la possibilità di rifiutare una Traiettorie Estrema se non intendete pagare il costo associato, oppure dovrete affrontare il Controllo alla Cieca.

Quindi, ora che sapete quanti MP avete in totale, come potrete spenderli?

SPENDERE GLI MP DISPONIBILI

Per prima cosa, notate che spendere gli MP non è opzionale; un pilota deve usare tutti i suoi MP disponibili, ove possibile. Quando i suoi MP sono esauriti, l'auto si deve fermare.

Entrare in una nuova Sezione costa sempre 1 MP, indipendentemente dal tipo di Sezione; se durante il movimento l'auto intercetta un avversario o un ostacolo, potrebbe dover spendere altri MP per poter proseguire, come spiegheremo più avanti.

In tutto il regolamento si userà la stessa terminologia:

- **Sorpassare** ("Overtaking") = sorpassare un'altra auto con il vostro stesso numero di giri
- **Doppiare** ("Lapping") = sorpassare un'altra auto e guadagnare un giro extra di "vantaggio" su quell'avversario
- **Sdoppiarsi** ("Unlapping") = sorpassare l'auto che vi aveva precedentemente doppiato, così da ridurne lo "svantaggio"

SORPASSARE

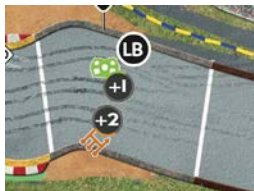
Il costo per sorpassare un'auto dipende dal tipo di Sezione in cui questo avviene. Inoltre, **delle regole speciali governano i sorpassi durante il primo e l'ultimo Turno di una gara.** Un giocatore non può rifiutarsi di sorpassare se ha gli MP sufficienti per farlo.



Sezione di Rettilineo (bordi marroni) – Sono i tratti più semplici per i sorpassi. Sorpassare un avversario costa 1 MP. Se nella Sezione ci sono più auto, il giocatore che sorpassa deve spendere 1 MP per ogni auto superata.



Sezione di Curva (bordi gialli) – In questi casi, il giocatore che sorpassa deve fermarsi e ogni MP rimasto è perduto. Notate che la Strategia BANGING WHEELS vi permette di superare in una curva spendendo 2 MP per ogni auto sorpassata.



Sezioni di Frenata (bordo grigio) - Se entra in una Sezione di Frenata che contiene degli avversari, il giocatore deve perdere tutti gli MP che gli sono rimasti e deve fermarsi. Notate che la Strategia BANGING WHEELS vi permette di superare in una Sezione di Curva spendendo 1 MP per ogni auto sorpassata.

superare in una Sezione di Curva spendendo 1 MP per ogni auto sorpassata.



A	B	C	D	E	F	G	H	I
				-1	-2	-1	-1	

L'auto Blu ha 5 MP da spendere. Ne usa 1 per ogni Sezione in cui entra, H, G ed F. Poi, ne spende un altro per superare l'auto Rossa sul rettilineo e il suo ultimo per entrare nella Sezione E.

A	B	C	D	E	F	G	H	I
						-1	-1	

Stesso esempio ma ora l'auto Rossa si trova in una Sezione di Curva. L'auto Blu ha sempre 5 MP da spendere, ma perde tutti i restanti quando entra nella Sezione G (una curva occupata da un'altra auto). Se avesse la Strategia BANGING WHEELS, potrebbe superare l'auto Rossa spendendo 2 MP, terminando quindi il movimento nella Sezione F.

A	B	C	D	E	F	G	H	I
			-1	-2	-2	-1	-1	

L'auto Blu ha 7 MP da spendere. Ne utilizza 1 per ogni Sezione in cui entra, H, G ed F. Poi, ne spende un altro per superare l'auto Rossa sul rettilineo e un altro per entrare nella Sezione di Frenata E. Normalmente, avrebbe dovuto perdere tutti gli MP rimanenti perché la Sezione di Frenata è occupata da un'auto Verde. Tuttavia, ha la Strategia BANGING WHEELS e quindi può superare l'auto Verde spendendo 1 MP e consuma i restanti MP per terminare il movimento nella Sezione D.

DOPPIARE

Allo stesso modo, il costo per il doppiaggio dipende dalla Sezione in cui questo avviene. Doppiare un'auto è solitamente più facile del sorpasso.

Sezioni di Rettilineo e di Frenata – Se l'auto doppiata è in questo tipo di Sezione, dovrete spendere 1 MP per doppiarla.

Sezioni di Curva – Se l'auto doppiata è in questo tipo di Sezione, dovrete spendere 2 MP per doppiarla.

DOPPIAGGI FATTI DAL LEADER

Il Leader della gara deve superare un controllo sul suo Obiettivo Controllo prima di poter doppiare un'auto qualsiasi. Dovrà fare questo controllo per ogni auto che vuole doppiare durante il suo movimento.

Applicate le regole seguenti:

- Questo controllo non deve essere fatto se il Leader doppia durante una Sfida o per una Frenata Ritardata.
- Questo controllo non deve essere fatto se il Leader doppia per la seconda o successiva volta (-2, -3 doppiaggi).

Se il controllo ha successo, il Leader può procedere al doppiaggio pagando gli MP necessari. Se il controllo fallisce, allora il Leader deve fermarsi e ogni suo MP è perduto, ma non riceverà alcun danno.

Il Leader non può volontariamente rifiutarsi di fare il controllo se ha MP sufficienti per doppiare l'auto di fronte a lui. Tuttavia, può decidere di tentare un Controllo alla Cieca se non vuole usare delle carte dalla sua mano. In ogni caso, la carta pescata per fare il Controllo alla Cieca andrà a sostituire la carta Obiettivo Controllo sulla sua Plancia Auto.

Se il Leader fallisce il controllo in una Sezione di Curva, durante la Fase F può ancora tentare una Frenata Ritardata.

In pratica, per il Leader della gara sarà più difficile doppiare gli altri piloti. Quando raggiunge un'altra auto, di solito questa non si è ancora spostata (perché lui è sempre il primo ad agire). Se non è in grado di doppiare subito, perché ad esempio l'auto avversaria si trova in una Sezione di Curva e lui non ha i 2 MP da spendere oppure perché ha fallito il suo controllo, allora l'avversario si allontanerà a sua volta, riportandosi a una certa distanza.



Quando un'auto viene doppiata dal Leader della gara, come promemoria piazzate un gettone "-1 lap/-2 laps" sotto l'auto doppiata.

SDOPPIARSI

Un giocatore che è stato doppiato può tentare di sdoppiarsi. In questo caso, le regole sul movimento sono le stesse del doppiaggio: nei Rettilinei e nelle Sezioni di Frenata l'auto deve spendere 1 MP per sdoppiarsi, mentre in Curva deve spendere 2 MP.

Quando un'auto si Sdoppia dal Leader, risistematelo o rimuovetelo il gettone "-1 lap/-2 laps" sotto l'auto.

CASO SPECIALE:



Un'auto che ha saltato il proprio Turno oppure non si è spostata per qualsiasi altra ragione, può superare/doppiare/sdoppiarsi spendendo 1 MP, indipendentemente dalla Sezione in cui si trova.

Usate il gettone "NO MOVE -1mp" come promemoria per i piloti in ritardo e rimuovetelo al termine del Turno.

Tutti gli MP da spendere sono riepilogati in questa tabella:

	Sorpasso	Doppiaggio / Sdoppiaggio
Entrare in una Sezione (qualsiasi)	1MP	-
Sezione di Rettilineo	1 MP	1 MP
Sezione di Curva	Non permesso	2 MP
Sezione di Frenata	Non permesso	1 MP
Auto che hanno saltato il Turno	1 MP	1 MP



F – FINE TURNO

In questa fase un giocatore può eseguire le seguenti azioni, nell'ordine indicato:

F.1 FRENATA RITARDATA (LB)

Un pilota che ha terminato il suo movimento in una Sezione di Frenata che contiene un simbolo "LB" può dichiarare una Frenata Ritardata (*questi punti non sono delle Traiettorie, ma soltanto delle Sezioni che qualsiasi giocatore in passaggio può sfruttare*). Per aver successo, dovrà fare un Controllo alla Cieca con il Valore di Controllo modificato dal numero stampato sul circuito (*nell'icona delle carte*); per usare una Frenata Ritardata non ci sono costi e per usarla non è necessario che l'auto occupi la posizione con il simbolo "LB".

Se il controllo ha avuto successo, l'auto sorpassa tutte le altre che sono nella Sezione di Frenata e avanza nella prossima Sezione. Se il controllo non ha avuto successo, l'auto esce di pista come è stato descritto nel capitolo "Manovre di Recupero".

Un pilota può tentare una Frenata Ritardata anche se la Sezione non contiene altre auto. In tal caso, l'unico suo beneficio è quello di spostare la sua auto di una Sezione aggiuntiva.

Ogni pilota può fare una sola Frenata Ritardata per Turno. Qualsiasi pilota che termina il suo movimento in una Sezione di Frenata che contiene un simbolo "LB" può tentare la Frenata Ritardata.

F.2 TRAIETTORIE

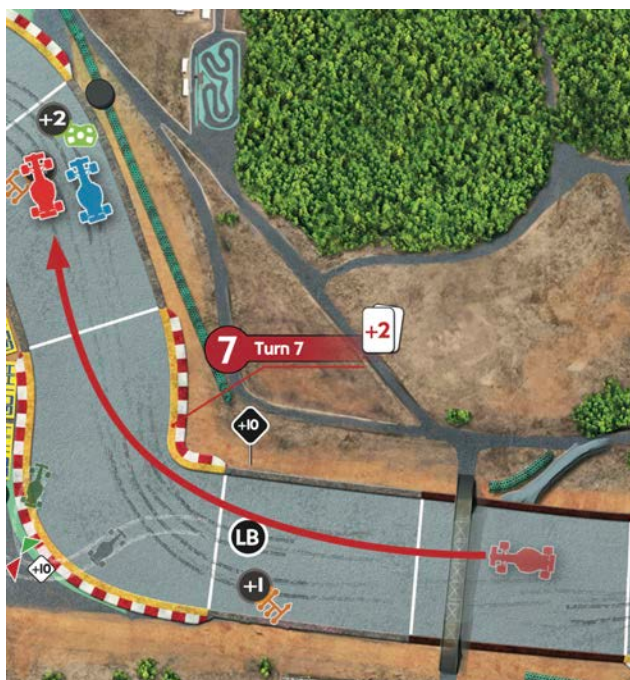
Quando un'auto termina il suo movimento in una Sezione con una Traiettorie libera, può occupare il punto di partenza di tale Traiettorie. **Ogni Traiettorie può contenere soltanto un'auto.** Non è possibile che un'auto in avvicinamento possa spingerne un'altra dal suo punto di Traiettorie. Se per qualsiasi motivo un'auto abbandona un punto di Traiettorie, ad esempio per una sosta ai box, il punto di Traiettorie NON diventerà automaticamente disponibile per un'altra auto che si trova già in quella Sezione, ma rimarrà a disposizione di qualsiasi auto che farà successivamente il proprio Turno e che sia in grado di terminare il suo movimento esattamente in quel punto.



Le posizioni delle Traiettorie stampate sul circuito sono solo a scopo rappresentativo. Se un'auto si è spostata ed è arrivata in un punto della Traiettorie, non può essere costretta ad abbandonare quella posizione, anche se un'altra auto la supera successivamente in quel Settore; quando ciò accade, sarà sufficiente piazzare l'auto in sorpasso leggermente più avanti all'altra, per indicare che è in vantaggio.



L'auto Blu ha terminato il suo movimento nella Traiettorie +2 Verde. E' il Turno dell'auto Rossa, che ha 4 MP. Dato che il pilota possiede Banging Wheels, la usa per raggiungere la Sezione di Frenata in cui si trova l'auto Blu e tenta di sorpassarla. L'auto Rossa va a occupare la Traiettorie +1 Arancio, posizionando il muso leggermente più avanti di quello dell'auto Blu. La posizione prestampata delle Traiettorie non ha implicazione sulla posizione relativa delle auto.



I Robot

I Robot non hanno una Plancia Auto, non hanno una mano di carte e non sono influenzati dai Danni, dai Punti Gomme, dai controlli e dalle strategie.

ATTIVAZIONE DI UNA SEZIONE

Quando una Sezione di Curva viene attivata e sono dichiarate delle Sfide in ordine inverso rispetto alla posizione nella Sezione, un Robot farà quanto segue:

- Dichiarerà/accetterà una Sfida se nella Sezione c'è almeno un'auto di un giocatore con lo stesso numero di giri (opportunità di sorpasso) oppure se un giocatore con lo stesso numero di giri ha già dichiarato una Sfida (difendendosi contro un tentativo di sorpasso).

In tutti gli altri casi, il Robot non dichiarerà la Sfida. In particolare, in una Sezione di Curva che contiene soltanto Robot, questi non competeranno tra di loro. Inoltre, un Robot non dichiarerà mai una Sfida per tentare di sdoppiarsi oppure per difendersi contro un tentativo di doppiaggio.

In una Sfida, i Robot giocano due carte a caso pescate dal mazzo. La risoluzione seguirà le regole normali.

TURNI INDIVIDUALI DEI ROBOT

I Robot giocano un turno individuale semplificato, composto da:

- A. Dichiarazioni di Inizio Turno
- E. Movimento
- F. Dichiarazioni di Fine Turno

A. DICHIARAZIONI DI INIZIO TURNO

Un Robot non può saltare il proprio Turno. Può invece dichiarare un Pit Stop.



Quando l'indicatore del Turno raggiunge la tessera Rifornimento di un Robot, quello del tipo corrispondente che si trova nella posizione migliore sul circuito deve effettuare il pit-stop. Il Robot verrà quindi spostato indietro di tante Sezioni pari al tempo massimo di sosta ("PIT") e sotto di esso verrà posto un gettone "Just Pit", ad indicare che riprenderà il suo Turno più tardi, quando la Sezione appena raggiunta verrà attivata. Quindi, la sua tessera Rifornimento è scartata.

E. MOVIMENTO

I Robot hanno un numero di MP predeterminato e si spostano senza spendere alcuna risorsa. Nello specifico:

- I **Robot VELOCI** (*gialli*) hanno sempre **3 MP** da spendere prima di qualsiasi bonus.
- I **Robot LENTI** (*Viola*) hanno sempre **2 MP** da spendere prima di qualsiasi bonus.

Poi, aggiungono i bonus della Traiettorie ai loro MP senza dover giocare alcuna carta e deducono eventuali penalità. Il totale degli MP può quindi essere usato per il movimento. Entrare in una nuova Sezione costa sempre 1 MP, indipendentemente dal tipo di Sezione; se durante il movimento un Robot intercetta un avversario umano, potrebbe dover spendere altri MP per avanzare. Un Robot deve utilizzare tutti i suoi MP disponibili. Quando sono esauriti, il Robot si ferma.

SORPASSO

In generale, i Robot sorpassano come i piloti umani, tuttavia avranno alcuni vantaggi e limitazioni:

- I Robot si sorpassano tra di loro senza spendere nessun MP.
- In un **Rettilineo**, spendono 1 MP per sorpassare un giocatore umano.
- In una **Sezione di Curva** che contiene auto di giocatori umani, devono fermarsi e perdere tutti i loro MP restanti.
- In una **Sezione di Frenata** che contiene auto di giocatori umani, devono fermarsi e perdere tutti i loro MP restanti.

DOPPIARE E SDOPPIARE

- I Robot si doppiano tra di loro senza spendere nessun MP.
- I Robot doppiano le auto dei giocatori umani seguendo le regole normali, quindi spenderanno 1 MP nei Rettilinei e nelle Sezioni di Frenata, e 2 MP nelle Sezioni di Curva.
- I Robot in testa alla gara devono superare un Controllo del Leader per poter doppiare un altro Robot o auto umana, facendo un Controllo alla Cieca su un Valore di Controllo 70.
- I Robot perdono i loro MP rimanenti quando raggiungono un pilota che ha più giri.

Come gli umani, un Robot può superare, doppiare o sdoppiarsi da un'auto che ha saltato il suo Turno oppure, per altre ragioni non si è spostato affatto, spendendo 1 MP indipendentemente dalla Sezione in cui si trova.

F. DICHIARAZIONI DI FINE TURNO

TRAIETTORIE

Quando i Robot terminano il movimento in una Sezione con un bonus di Traiettorie libero, si posizionano sempre su quella con il bonus maggiore. Se ci sono più Traiettorie libere con lo stesso bonus, si posizioneranno preferibilmente su quella più esterna.

I Robot non occupano mai una Traiettorie Estrema.



MANOVRE DI RECUPERO

Il pilota di un'auto che ha fallito una Frenata Ritardata oppure un tentativo di usare una Traiettoria Estrema, perde temporaneamente il controllo.

FALLIMENTO DEL TENTATIVO DI TRAIETTORIA ESTREMA (ET)

Un controllo sulla Traiettoria Estrema viene eseguito durante la Fase D.2. Se fallite, rimuovete l'auto dalla Traiettoria. Non potete applicare il bonus di movimento della ET se avete fallito il controllo originale sulla ET. Invece, per il Turno attuale riceverete una penalità di -2 MP.



Quando fallite un tentativo sulla ET, notate che come risultato della penalità potreste finire per non spostarvi affatto. In tal caso, sotto l'auto andrà posto il gettone "NO MOVE -1 MP", per ricordarvi che l'auto potrà essere superata spendendo 1 MP. Notate inoltre che non è consentito rioccupare la ET o qualsiasi altra Traiettoria disponibile in quella Sezione.

Nel gioco Base potete ignorare tutte le icone presenti nel riquadro di recupero della Traiettoria Estrema.

FALLIMENTO DEL CONTROLLO DI UNA FRENATA RITARDATA

Un controllo sulla Frenata Ritardata viene fatto durante la Fase F. Se fallisce, spostate l'auto fuori dalla pista, esattamente sopra la prima icona dell'auto Verde.

Il Turno del giocatore è ora terminato e la sua auto rientrerà in pista nel prossimo turno individuale. Fintanto che si trova in quella posizione, l'auto è considerata Fuori Pista e quindi non bloccherà le altre auto; verrà semplicemente ignorata.

Nel gioco Base potete ignorare tutte le icone presenti lungo la Traiettoria del Fuori Pista.

QUANDO IL LEADER ESCE DI PISTA

Se è il Leader della gara che esce di pista, il gettone "Leader" andrà assegnato all'auto in testa nella Sezione in cui il Leader aveva perso il controllo. Se non c'è un'auto che può ricevere il gettone, lo conserverà il Leader che era uscito di pista.

RIENTRARE SUL CIRCUITO

Quando rientra in pista, il pilota non può partecipare a nessuna Sfida. Farà il proprio turno individuale dopo ogni altro pilota che si trova nella Sezione in cui aveva perso il controllo.

Il rientro in pista costa 1 MP e l'auto andrà posta dietro a tutte quelle presenti nella Sezione di rientro.

Un pilota che ha dichiarato una sosta ai box durante la Fase A del proprio Turno di rientro, sarà spostato all'indietro a partire dalla Sezione in cui a perso il controllo dell'auto.

ELIMINATO DALLA GARA

Un'auto esce di gara in qualsiasi momento se:

- I gettoni Danno pescati non possono essere assegnati sulla Plancia Auto.
- Dovrebbe pagare dei gettoni Gomme ma non ha gettoni Gomma e/o carte a sufficienza.
- Il giocatore dovrebbe scartare delle carte e nella sua mano non ne ha a sufficienza.

Quando un'auto è uscita di gara, rimuovete la sua auto dal circuito, riportate tutte le risorse del giocatore (*inclusi i gettoni Gomma, Danno, ecc.*) presenti sulla sua Plancia, nella pila di quelle disponibili. Rimuovete la sua tessera Rifornimento dal circuito.

Altre Regole

PRIMO TURNO, ULTIMO TURNO

I sorpassi sono più facili durante il primo e l'ultimo Turno della gara: **per sorpassare/doppiare/sdoppiarsi si spenderà soltanto 1 MP, indipendentemente dal tipo di Sezione.**

Non cambia nulla rispetto agli altri elementi del gioco. In particolare:

Sfide – Se durante l'ultimo giro della gara due o più auto si trovano nella stessa Sezione, prima che una di queste si muova ci dovrà essere una Sfida.

Traiettorie – **all'inizio della gara le Traiettorie non sono disponibili**, per simulare il fatto che i piloti non sono ancora ad alte velocità.



ESEMPIO DI PARTITA BASE

Preparazione

Abbiamo iniziato una partita con 2 giocatori sulla pista di Hungaroring e controlliamo il giocatore Blu, che riceverà:



LA PLANCIA AUTO BLU



LA MINIATURA DELL'AUTO BLU



6 CARTE STRATEGIA



1 TESSERA RIFORNIMENTO E 1 GETTONE "CHASED"

Come indicato sulla Plancia Auto, il giocatore Blu riceve anche:

10 GETTONI GOMME (1 DISCHI NERI) e 6 CARTE CORSA PIÙ UNA.

Gli altri partecipanti alla gara sono:

- Il giocatore Rosso
- 3 Robot Veloce e 2 Robot Lenti

Il sacchetto dei Danni conterrà 18 dischi rossi e 6 dischi marroni.

Ora, si può passare alle Qualifiche. Diamo uno sguardo alla mano di carte del giocatore Blu:



Per le Qualifiche, il giocatore Blu decide di usare la carta [4] (56). Anche il giocatore Rosso rivela la sua carta per le Qualifiche, la [3] (33).



CARTA QUALIFICHE DEL GIOCATORE BLU



CARTA QUALIFICHE DEL GIOCATORE ROSSO

Per i Robot le tessere Qualifica sono le seguenti:



TESSERA RIFORNIMENTO DEI ROBOT VELOCI

TESSERA RIFORNIMENTO DEI ROBOT LENTI

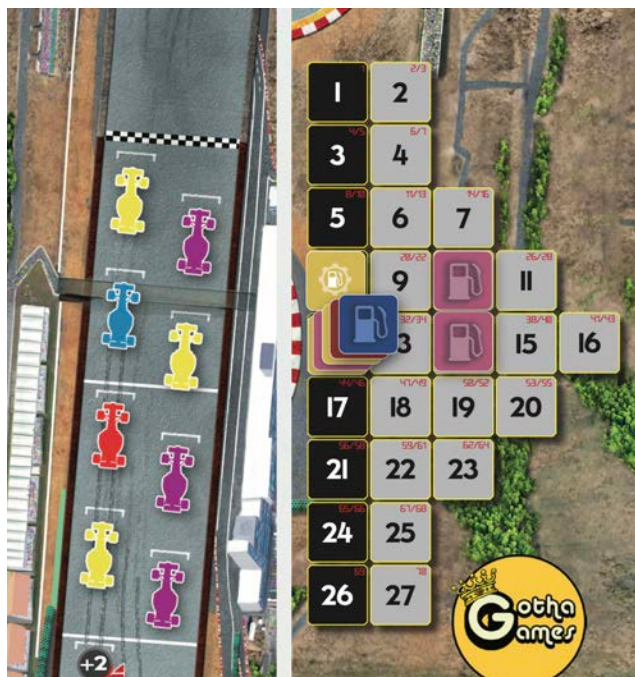
La griglia di partenza è quindi impostata come segue (ricordatevi che nel gioco Base le tessere Qualifica dei Robot contano 1 MP in meno):

Robot Veloce	[4] (20) Pole Position
Robot Lento	[4] (35)
Giocatore Blu	[4] (56)
Robot Veloce	[3] (20)
Giocatore Rosso	[3] (33)
Robot Lento	[2] (35)
Robot Veloce	[2] (45)
Robot Lento	[1] (35)

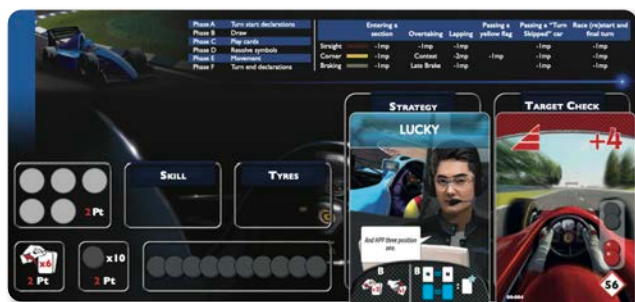
I giocatori prendono la carta che hanno usato per le Qualifiche e la piazzano sulla loro Plancia Auto. L'Obiettivo Controllo del Blu è (56); quello del Rosso è (33).

Una tessera Rifornimento Robot Veloce viene voltata e piazzata nel Turno 8, una di Qualifiche Robot Lento viene voltata e piazzata nel Turno 10.

L'ultimo pilota è un Robot Lento e la sua tessera Rifornimento viene voltata e piazzata nel Turno 14. Tutte le altre tessere Qualifica sono poste nel Turno 12, assieme a quelle dei giocatori Blu e Rosso. Ricordate che nel gioco Base qualsiasi informazione sui Pit Stop visualizzata sui gettoni Qualifiche deve essere ignorata.

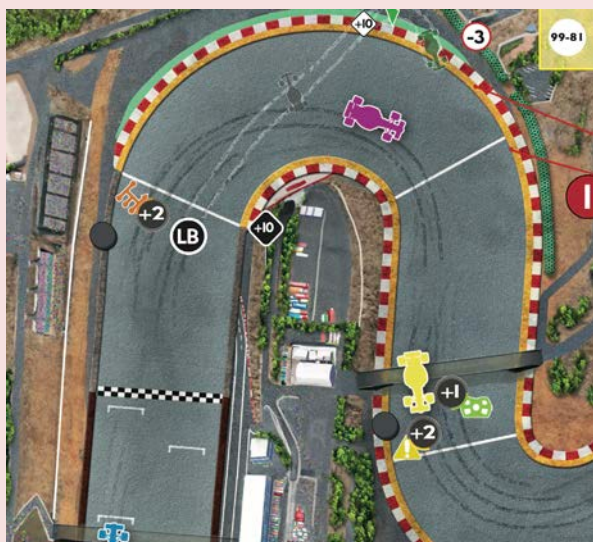


Il giocatore Blu sceglie una Strategia – prende LUCKY. Il giocatore Rosso sceglie invece BANGING WHEELS.



Ora è tutto pronto per iniziare la gara!

Turno 1

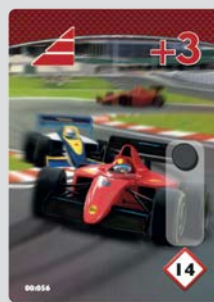


Abbiamo attivato la Sezione in cui si trova il Leader e le auto presenti svolgeranno il loro Turno in ordine. Il Robot Veloce in testa si sposta con 3 MP, terminando su una Traiettoria +2. Il Robot Lento che insegue si sposta con 2 MP, finendo al centro della curva 1.

Per il giocatore Blu c'è un'ottima possibilità di superare il Robot lento – ricordate, nel primo Turno della gara tutti i sorpassi costano soltanto 1 MP!



Il giocatore Blu pesca due carte (grazie alla sua Strategia LUCKY) e scarta la carta [3] (62) con la quale ha iniziato la gara.



Poi, gioca la coppia di carte [3] [1], per un totale di 4 MP. Come indicato dalle icone sulle carte, deve scartare 1 gettone Gomme e pescare 1 carta.

Si sposta spendendo 1 MP per entrare nella Sezione di Frenata, 1 MP per entrare nella prima Sezione di Curva 1, 1 MP per superare il Robot Lento e 1 MP per entrare nella Sezione in cui si trova il Robot Veloce, occupando la Traiettoria +1 ancora vuota.



L'ultimo Robot Veloce nella Sezione si sposta con 3 MP, terminando dietro l'auto del giocatore Blu.

Ricordatevi che i Robot si ignorano tra di loro e quindi il Robot Veloce non avrà costi per superare il Robot Lento che si trova nella curva.



Ora, attiviamo la Sezione che contiene l'auto del giocatore Rosso.

Il giocatore utilizza un totale di 4 MP, sufficienti per superare il Robot Lento.



Tutti i Robot rimanenti si spostano in quest'ordine: Lento (Viola), Veloce (Giallo) e Lento (Viola).

Il Robot Lento in testa si sposta con 2 MP e termina sulla Traiettoria +2 prima della curva 1. Il Robot Veloce spende 3 MP per entrare nella curva 1, dietro al giocatore Rosso e al Robot Lento. L'ultimo Robot Lento si sposta con 2 MP, terminando dietro l'altro Robot Lento.



Si conclude così il primo Turno di gioco. Il segnalino del Turno avanza e siamo pronti a iniziare il secondo Turno della gara.

Turno 2

INTERMEDIATE -1
RAIN -2

99-81	80-41	60-44
-------	-------	-------

LEADER

+1

+2

+2

+3

Turn 1

Attiviamo la Sezione di Curva in cui si trova il Leader. Essendo una curva, per decidere l'ordine di gioco ci sarà una Sfida.

Iniziamo dall'auto più indietro nella Sezione: il Robot Veloce dichiara la Sfida per attaccare il giocatore Blu. Il Blu dichiara la Sfida e il Robot Veloce in testa è obbligato a dichiarare la Sfida per difendersi dal giocatore Blu.

Notate che se nella Sezione non ci fosse stata nessun'auto controllata da uno dei giocatori, non ci sarebbe stata la Sfida perché i Robot si ignorano tra di loro.

Notate che se nella Sezione non ci fosse stata nessun'auto controllata da uno dei giocatori, non ci sarebbe stata la Sfida perché i Robot si ignorano tra di loro.



14



Il giocatore Blu si sposta e va ad occupare la Traiettorie Verde +1 della curva 3. Evita di proposito la Traiettorie Estrema +3 dato che il suo Obiettivo Controllo ora è troppo basso e il rischio di fallire il prossimo controllo è elevato.



Il Robot Veloce si sposta con 3 MP di base, +2 MP per la Traiettorie (*notate che i Robot non pagano i costi delle Traiettorie*). Quando entra nella Sezione in cui si trova il giocatore Blu, ha ancora 1 MP da spendere, ma dato che si tratta di una Sezione di Curva, ogni MP rimasto è perduto, quindi il Robot Veloce termina subito dietro all'auto del giocatore Blu.

Nel prossimo Turno il Robot Veloce dichiara la Sfida, che può iniziare.

L'altro Robot Veloce nella Sezione si sposta con 3 MP e termina della Sezione di Rettilineo prima della curva 3.



La prossima Sezione da attivare è quella di curva dove si trova l'auto del giocatore Rosso.

Il Robot Veloce dichiara la Sfida per attaccare il giocatore Rosso e successivamente anche il Robot Lento e il giocatore Rosso partecipa alla Sfida.

Questa è quindi risolta e le posizioni nella Sezione restano invariate. Il giocatore Rosso si sposta per primo.



Il giocatore Rosso utilizza la coppia di carte [4] [1], per un totale di 5 MP e riesce a superare il Robot Veloce (*il sorpasso in un Rettilineo costa solo 1 MP*).



Tutti gli altri Robot si spostano e nella figura qui sopra potete vedere la posizione finale al termine del secondo Turno di gara. Notate che un Robot Lento si è spostato con 4 MP grazie al bonus di +2 della Traiettorie che occupava.

Il giocatore Blu è in testa, ma quello Rosso e un Robot Veloce sono molto vicini.

Turno 3



Siamo al terzo Turno. Il giocatore Blu può scongelare le sue carte. Si inizia con una Sfida tra il Robot Veloce e il giocatore Blu. Il modificatore per la curva è di -2, che rende più difficile il sorpasso da parte del Robot Veloce.



Per la Sfida il giocatore Blu utilizza la coppia di carte [4] [2], per un totale di 6. Anche il Robot Veloce utilizza la coppia di carte [3] [1] con un modificatore di -2, per un totale di 2. Le posizioni cambiano.



Il Robot Veloce si sposta con 3 MP, terminando in una Sezione di Curva.



Il giocatore Blu pesca due carte (grazie alla Strategia LUCKY) e ne scarta una dalla sua mano. Per il movimento utilizza la coppia di carte [2] (27) [2] (20), che grazie alla Traiettoria Verde danno un totale di 5 MP.

Il giocatore Blu deve fare un controllo con un modificatore di +20. Il suo Obiettivo Controllo è quindi (45) e può superarlo con la carta (27), che finisce quindi sulla sua Plancia Auto. Poi, pesca due nuove carte.

Termina nella Sezione di Frenata, prima della curva 5.



Il giocatore Rosso si sposta con 4 MP. Con 6 MP avrebbe potuto superare il Robot Veloce grazie alla Strategia BANGING WHEELS (-2 MP in curva). Nel prossimo Turno il Rosso dichiarerà una Sfida contro il Robot Veloce, beneficiando di un modificatore di +1 nella curva 4 e un modificatore di +3 per la sua Strategia BANGING WHEELS. Una buona occasione per guadagnare la seconda posizione e mettere pressione al giocatore Blu!

Turno 8



Nell'esempio siamo ora passati velocemente al Turno 8.

Il giocatore Blu è ancora in testa, ma sta esaurendo le carte e non ha più gettoni Gomme.

Il giocatore Rosso è due Sezioni più indietro e al momento i Robot non rappresentano una minaccia.



Il giocatore Blu dichiara di voler entrare ai box. La sua auto retrocede di 8 Sezioni, come indicato sul circuito.

Ora, il giocatore Rosso è in testa e riceve il gettone Leader.



Il giocatore Blu riprende i suoi 10 gettoni Gomme, scarta tutti i Danni Rossi sulla sua Plancia Auto e aggiorna la sua mano per avere 6 carte, come indicato sulla Plancia Auto. Inoltre, cambia la sua Strategia prendendo la SAVE TYRED.

La tessera Rifornimento del giocatore Blu sul Tracciato del Turno viene scartata; ha soddisfatto l'obbligo di entrare ai box alla curva 12 o prima! Ora, il Turno del giocatore Blu è congelato. Riprenderà quando verrà attivata la nuova Sezione in cui si trova.



Ora, attiviamo la Sezione che contiene l'auto Rossa, che è il nuovo Leader.

Purtroppo, non ha una carta Rossa da utilizzare sulla Traiettoria e si sposta con 3 MP occupando una Traiettoria Arancio.



La prossima Sezione da attivare è la curva 9 che contiene due Robot Veloci. Quello davanti deve fermarsi perché è presente un tessera Rifornamento che era stata piazzata nel Turno 8. Spostiamo questo Robot Veloce indietro di 8 Sezioni e scartiamo la tessera Rifornamento. Piazziamo un gettone "Just Pit" vicino all'auto del Robot, per ricordarci che si dovrà spostare quando questa Sezione verrà attivata.

Il secondo Robot Veloce si sposta con 3 MP, finendo sul lungo Rettilineo davanti a lui.



Continuiamo ad attivare le Sezioni spostando i due Robot, prima quello Veloce nella curva 8 con 5 MP grazie al modificatore di +2 della Traiettorie, poi il Robot Lento subito dietro, con 2 MP.



Infine, attiviamo la Sezione dove si trova il giocatore Blu, che pesca una carta. Purtroppo, in mano non ha carte Arancio, quindi non può usare la Traiettorie +1.

Il giocatore Blu utilizza la carta [4] (12), ma spende solo 1 gettone Gomme grazie alla sua Strategia SAVE TYRES. Si sposta con 4 MP ma deve fermarsi alla curva 8 perché è presente un Robot Lento. Ora, il giocatore Blu è bloccato.



Questa è la situazione alla fine del Turno 8: il giocatore Rosso è in testa, ma a breve sarà costretto a un pit stop – sta cercando di spingere il più possibile per uscire dai box davanti a giocatore Blue (*overcut*). Il Blu è bloccato, ma il Robot Lento in curva potrebbe essere superato con una Sfida e gli altri due Robot Veloci si fermeranno ai box alla curva 12, quindi ora è concentrato a gestire al meglio le gomme e le carte.

VARIANTI

In questa Sezione vi presentiamo alcune varianti ufficiali del gioco che potrete utilizzare per adattare meglio le partite ai vostri gusti personali. Alcune sono utilizzabili sia con il gioco Base che con il gioco Standard. Altre sono specifiche per un solo sistema di gioco, come riassunto nella tabella seguente. Quando sarà necessario del materiale specifico, questo è indicato nella Sezione delle regole corrispondente.

	Gioco Base	Gioco Standard	
CORSA BREVE	Si	Si	V1
PESCA ALLA FINE	Si	Si	V2
FINALE SPRINT	Si	Si	V3
CORSA JUNIOR	Si, assieme a V1	No	V4
PIENA VERSATILITÀ	No	Si	V5
GIOCO DI SCUDERIA	Si	Si	V6
CHAMPIONSHIP	Si, senza i Robot SuperVeloci	Si	V7
TEMPO LIMITE BANDIERE GIALLE	No	Si	V8
AUTO FANTASMA	Si	Si	V9

Variante V1 – Corsa Breve

Usate questa variante se volete ridurre il tempo delle partite.

Abbiamo stimato che il tempo di una partita si riduce di 45 a 30 minuti per giocatore. Una gara in cui partecipano 4 giocatori potrebbe durare 2 ore rispetto alle 3 ore.

Questa variante è applicabile combinandola con la V2.

MATERIALE DEDICATO

- 18 tessere Preparazione
- 6 Carte Aiuto V1
- 1 tessera "Short Race"

PREPARAZIONE

Piazzate la tessera "Short Race Finish" vicino al Tracciato del Turno, nella posizione che indica quando la corsa dovrebbe terminare.



Circuito	Turno di Fine Gara
Monza	Turno 19
Hungaroring	Turno 20
Monaco	Turno 20
SPA Francorchamps	Turno 18
Barcelona	Turno 19
Silverstone	Turno 19
Suzuka (espansione #3)	Turno 19
Magny-Cours (espansione #3)	Turno 18

A Monza, una Corsa Breve terminerà alla fine del Turno 19.



La corsa terminerà alla fine del Turno che si trova prima della tessera "Short Race".

Utilizzate la seguente quantità di gettoni Danno, in base alla tabella qui sotto:

Numero di Giocatori	Mix di gettoni Danno
2 - 3	15 rossi e 6 marroni
4 - 6	18 rossi e 6 marroni

Per preparare le loro auto i giocatori useranno un massimo di 5 punti (l'abilità "Tuning" vi fornirà 7 punti invece di 8).

Per la Variante 1 ci sono 18 tessere Preparazione dedicate con valore 0, che possono essere usate per preparare l'auto al meglio. Se state usando le regole Base, completate la preparazione personalizzata della vostra auto usando esattamente 5 punti.

Questa è una configurazione valida per una corsa breve.



QUALIFICHE

Dopo aver completato la sessione delle qualifiche, piazzate le tessere Rifornimento nello spazio a due Turni prima di quello indicato (nel regolamento Base tale spazio si trova a due Turni prima di quello di rifornimento predefinito).

Ad esempio, nella modalità Standard, se la tessera Rifornimento indica che il primo pit stop obbligatorio si trova al Turno 10, dovete piazzarla nel Turno 8. Nel gioco Base, se le regole vi dicono che avete il pit stop al Turno 12, dovete piazzare la tessera Rifornimento sul Turno 10.

PIT STOP

Dopo ogni pit stop, la tessera Rifornimento deve avanzare di 8 spazi sul Tracciato del Turno (invece dei soliti 10). E' possibile allungare il tempo di sosta ai box per aumentare il carburante in modo che sia sufficiente per un massimo di 12 Turni (invece dei soliti 16). L'auto retrocederà di una Sezione aggiuntiva per ogni 2 giri di carburante supplementare immesso nel serbatoio. Usate le Schede di Aiuto per la Variante 1.

Nota: se usate il regolamento Base potete ignorare le regole sul rifornimento.

Variante V2 – Pesca alla Fine

Usate questa variante se volete ridurre il tempo della partita. Combinando le varianti V1 e V2 potrete ottenere una partita ancora più breve.

La pesca della carta è spostata al termine del turno individuale. Quindi, la nuova struttura del Turno sarà la seguente:

- Fase A – Dichiarazioni di Inizio Turno
- Fase C – Giocare le Carte
- Fase D – Risolvere i simboli
- Fase E – Movimento
- Fase F – Dichiarazioni di Fine Turno
- Fase B – Pescare una carta

Strategia LUCKY – Questa funziona come al solito, ma tutti gli effetti si attiveranno a fine Turno.

Strategia CHASE – Anche questa funziona in modo simile, con la differenza che la carta acquisita dal giocatore che insegue potrà essere usata subito nella Fase C, e a fine Turno tale giocatore dovrà ricordarsi di saltare questa pesca normale.

Strategia SAVE FUEL – Funziona in modo simile, ma tutti gli effetti verranno applicati alla fine del Turno.

Notate che ad inizio gara e dopo aver lasciato i box, i giocatori avranno in mano una carta in meno per il loro turno individuale, perché con questa variante la pesca della carta verrà fatta dopo il movimento. Inoltre, nell'ultimo Turno di gara la pesca della carta potrà essere ignorata.



Variante V3 – Finale Sprint

Questa variante introduce dell'incertezza su quando ci sarà l'ultimo Turno della gara e simula il passaggio del traguardo con la Bandiera a scacchi.

MATERIALE DEDICATO

1 tessera "Sprint Mode".

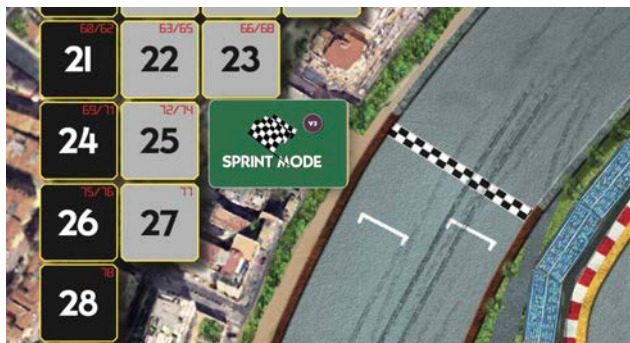
PREPARAZIONE

Piazzate la tessera "Sprint Mode" vicino al Turno di gioco nel quale la gara dovrebbe entrare nella Modalità Sprint. Vi consigliamo di seguire la prossima tabella:



Circuito	Turno "Sprint Mode"
Monza	Turno 22
Hungaroring	Turno 23
Monaco	Turno 25
SPA Francorchamps	Turno 22
Barcelona	Turno 23
Silverstone	Turno 21
Suzuka (espansione #3)	Turno 22
Magny-Cours (espansione #3)	Turno 21

A Monaco, la gara entrerà nel Turno "Sprint Mode" alla fine del Turno 25.



Nella Modalità "Sprint", l'ultimo Turno della gara è determinato nel momento in cui il Leader attraversa la linea del traguardo nella direzione di marcia. La partita terminerà alla fine di quel Turno.

In altre parole, una volta che viene attivato il Turno "Sprint", i giocatori correranno consapevoli del fatto che quando il Leader avrà attraversato il traguardo la partita terminerà alla fine di quel Turno. Questo potrebbe avvenire nello stesso Turno in cui è iniziata la modalità "Sprint".

Il Leader che attraversa il traguardo è quello della vettura di testa che ha iniziato il suo movimento in qualsiasi Sezione prima del traguardo e ha terminato in qualsiasi Sezione dopo il traguardo.

Chiaramente, attraversare il traguardo spostandosi all'indietro come conseguenza di una sosta ai box non attiva la fine della partita – ciò dovrà avvenire in direzione di marcia.

Un'auto che ha la tessera Rifornimento piazzato nello stesso Turno in cui viene dichiarata la fine della gara, dovrà risolvere il suo pit stop prima di fare il proprio turno individuale, come da regole normali.

Regola per l'Ultimo Turno della Gara: come da regolamento, nell'ultimo Turno della partita i piloti possono sorpassare, doppiare o sdoppiarsi come se ogni Sezione fosse un rettilineo, cioè la costo di 1 MP. Anche per questa variante la regola rimane valida, con l'avvertenza che quella dell'ultimo Turno si applicherà al movimento del Leader soltanto quando avrà attraversato la linea del traguardo (*quando l'ultimo Turno della gara è stato effettivamente dichiarato*). Quindi, durante l'ultimo Turno il Leader ha soltanto un vantaggio parziale nei sorpassi e nei doppiaggi, mentre tutti i piloti in ritardo utilizzeranno le condizioni dell'ultimo Turno per il loro interno movimento individuale.

Varianti V4 – Corsa Junior

Vi consigliamo di usare questa variante quando giocate con dei bambini minori di 12 anni e di usare le regole Base assieme alla variante V1.

Dopo le qualifiche, non piazzate le tessere Rifornimento sul Tracciato del Turno e ignorate ogni regola relativa al rifornimento e ai pit stop obbligatori.

Questa variante non utilizza le carte Strategia.

Durante la corsa dovete pagare i Punti Gomme usando soltanto i gettoni Gomme (*le carte non possono essere scartate*). Inoltre, tutti i controlli nella partita sono alla cieca, cioè non potete scartare una carta dalla vostra mano per superare un controllo.

Usate le prossime regole semplificate quando superate oppure doppiate.

Sezioni di Rettilineo: per superare e doppiare costerà 1 MP.

Sezioni di Frenata: per superare e doppiare costerà 1 MP. Notate che non perdete i Punti Movimento rimasti quando avete raggiunto una Sezione di Frenata in cui si trovano altre auto.

Sezione di Curva: per superare e doppiare costerà 2 MP. Notate che non perdete i Punti Movimento rimasti quando avete raggiunto una Sezione di Frenata in cui si trovano altre auto.

Risolvete una Sfida quando in una Sezione di Curva che avete attivato si trovano più auto. Tuttavia, ignorate ogni modificatore sulla Sfida.

La Frenata Ritardata e le Traiettorie Estreme sono utilizzate seguendo le regole standard, ma ricordate che tutti i controlli sono sempre alla cieca!



Varianti V5 – Piena Versatilità

Questa variante è consigliata soltanto ai giocatori esperti. Vi permette maggiore dinamicità di gioco e di strategia.

Durante la preparazione della partita, ogni giocatore riceve l'abilità "Versatility" in aggiunta a quella che ha deciso di utilizzare. Ora, quando applicate la tessera "Stint" tutti potranno cambiare liberamente la loro Strategia.

Avere anche la "Versatility" come Abilità base consente delle strategie di gara più complesse. Ad esempio, potreste inseguire un avversario e dopo essere riusciti a superarlo, potreste usare la Strategia CHASE per essere primi e scegliere la Traiettoria migliore. Oppure, potete usare la Strategia SAVE TYRES durante la prima parte del vostro turno e poi passare alla PUSH per consumare completamente i gettoni Gomme prima di entrare ai box.

Varianti V6 – Gioco di Squadra

Le regole seguenti descrivono come due piloti possono gareggiare assieme formando la Scuderia.

Due giocatori umani possono sempre decidere di gareggiare nella stessa Scuderia e quindi essere considerati compagni. Se non avete un compagno umano, le prossime regole vi permettono di gareggiare assieme ad un Robot, lasciandovi comunque un certo grado di controllo sulla sua auto.

INTERAZIONI TRA I COMPAGNI DI SCUDERIA (VALIDO PER COMPAGNI ENTRAMBI UMANI O SCUDERIE MISTE)

Durante il movimento ignorate la posizione del vostro compagno di Scuderia, quindi non dovete spendere dei Punti Movimento per superarlo o doppiarlo. Inoltre, il vostro compagno non vi bloccherà quando si trova in una Sezione di Frenata o di Curva, e viceversa; continuerete semplicemente il movimento come se l'altra auto non ci fosse.



Le auto Verde e Rossa sono della stessa Scuderia. E' il Turno dell'auto Verde, il cui giocatore utilizza una carta +2. Aggiunge il bonus della Traiettoria ed ora ha 3 Punti Movimento da spendere.

Ignora l'auto del suo compagno di Scuderia e spende 2 Punti Movimento per raggiungere la Sezione di Frenata prima della Curva "Rivage". Qui deve fermarsi e perdere tutti i Punti Movimento che gli rimangono, dato che l'auto Blu è un avversario che si trova nella Sezione di Frenata.

I ROBOT NELLE SCUDERIE

Ogni giocatore che vuole un Robot come proprio compagno di Scuderia ne sceglie uno della categoria più alta prevista (senza Trattii), cioè un Robot Veloce nel gioco Base oppure un Robot SuperVeloce nelle partite Standard, che sostituisce con la miniatura di un'auto del colore associato. Se non ci sono più Robot di quel tipo (perché li hanno già presi tutti gli altri giocatori), allora ne dovreste aggiungere un altro della categoria più alta.



Numero Giocatori	Numero Robot
2 - 3	3 Robot Veloci, 3 Robot Lenti
4 - 6	2 Robot Veloci, 2 Robot Lenti

Questa è la configurazione consigliata nel gioco Base, a seconda del numero di giocatori umani.

In una partita con 4 giocatori, ognuno vuole un Robot nella propria Scuderia. I partecipanti saranno quindi 4 umani, 4 Robot Veloci e 2 Robot Lenti: 10 auto in totale.

Invece, in una partita con 3 giocatori, soltanto uno vuole un Robot nella sua Scuderia; gli altri due giocatori formano una Scuderia insieme, quindi il primo prenderà un Robot Veloce. I partecipanti alla gara saranno quindi 3 umani, 1 Robot Veloce in Scuderia, 2 Robot Veloci e 3 Robot Lenti, per un totale di 9 auto.

Numero Giocatori	Numero Robot
2 - 3	2 SuperVeloci, 3 Veloci, 3 Lenti
4 - 6	2 SuperVeloci, 2 Veloci, 2 Lenti

Questa è la configurazione consigliata nelle partite Standard, a seconda del numero dei giocatori umani.

In una partita con 3 giocatori, ognuno vuole un Robot nella propria Scuderia. I partecipanti saranno quindi 3 umani, 3 Robot SuperVeloci in Scuderia, 3 Robot Veloci e 3 Robot Lenti, per un totale di 12 auto.

In una partita con 4 giocatori, soltanto due vogliono un Robot nella propria Scuderia. Quindi, due formeranno una Scuderia tra di loro, mentre gli altri prenderanno un Robot a testa. I partecipanti saranno 4 umani, 2 Robot SuperVeloci in Scuderia, 2 Robot Veloci e 2 Robot Lenti, per un totale di 10 auto.

Durante le qualifiche, i Robot compagni di Scuderia utilizzano una tessera Rifornimento pescata a caso del tipo di Robot appropriato, cioè una tessera "Fast" nelle partite Base e una "Superfast" nelle partite Standard. Tuttavia, dopo aver stabilito la griglia di partenza ma prima di piazzare le tessere Rifornimento sul Tracciato del Turno, sostituitele con quelle corrispondente al colore dell'auto. In questo modo, durante la gara potrete identificare quali Robot dovranno fermarsi ai box per il rifornimento.

I compagni di Scuderia Robot seguono tutte le regole che si applicano ai Robot. Un compagno di Scuderia Robot non possiede una Plancia Auto e beneficia automaticamente dei bonus di Traiettoria proprio come gli altri Robot. Nel gioco

Base, all'inizio di ogni Turno un compagno di Scuderia Robot avrà 3 MP, mentre nel gioco Standard avrà 4 MP. Durante il movimento, i compagni di Scuderia Robot ignorano gli altri Robot e superano o doppiano le altre auto in base alle normali regole dei Robot.

Durante il Turno di un compagno di Scuderia Robot, il giocatore associato può scartare una, due o tre delle sue carte per aiutare quel Robot con una delle azioni elencate qui di seguito:



DURANTE IL MOVIMENTO DEL ROBOT

Scartate una carta Velocità (Rossa) per incrementare di 1 punto gli MP del Robot. Ignorate i simboli su tale carta.



AL TERMINE DEL MOVIMENTO DEL ROBOT

Scartate una carta Guida (Verde) per obbligare il vostro compagno di Scuderia Robot a tentare una Frenata Ritardata oppure scegliere una Traiettoria Estrema al termine del suo turno. Ignorate i simboli sulla carta. Il conseguente Controllo alla Cieca beneficerà di un bonus di +20. Ogni controllo successivo richiesto lungo la Traiettoria Fuori Pista non otterrà tale bonus. Non usarla nel gioco Base.



QUANDO VIENE ATTIVATA LA SEZIONE DEL ROBOT

Scartate una carta Marcia (Arancio) per obbligare il vostro compagno di Scuderia Robot a dichiarare una Sfida contro le altre auto nella Sezione di Curva aggiungendo un bonus di +3, oppure di difendersi in una Sfida dichiarata da un'altra auto aggiungendo un bonus di +3. Ignorate i simboli sulla carta. Le auto che partecipano alla Sfida potrebbero essere dei Robot, degli umani o un misto dei due.

In una Sfida, un compagno di Scuderia Robot pesca due carte a caso come qualsiasi altro Robot.



ALL'INIZIO DEL MOVIMENTO DEL ROBOT

Scartate una carta Evento (Gialla) per usare una Bandiera Gialla, Verde oppure l'icona delle Condizioni Meteo che si trova sulla carta scartata. Ignorate ogni altro simbolo sulla carta.

Non usarla nel gioco Base.

Durante una gara, solitamente tenderete di aiutare il vostro compagno di Scuderia Robot. Tuttavia, ricordatevi che lui sta correndo la propria gara e potrebbe anche competere contro di voi.

SITUAZIONI SPECIALI

SFIDA TRA ROBOT

Potrebbe accadere che i due compagni di Scuderia inizino il loro turno nella stessa Sezione di Curva. In questo caso, quello più indietro nella Sezione può dichiarare una Sfida per superare il suo compagno. Ciò è ammesso e nel caso si dovrà risolvere la Sfida.

ALTRI GIOCATORI CONTROLLANO IL VOSTRO ROBOT

Nelle partite Standard, se è in gioco una Bandiera Arancio il giocatore che la controlla può obbligare il vostro compagno di Scuderia Robot a tentare una Frenata Ritardata oppure fargli prendere una Traiettoria Estrema.

Non potete impedire questo tentativo. Tuttavia, potete giocare una carta Guida (Verde) per aggiungere un bonus di +20 al suo controllo iniziale.

Ogni volta che avete dei dubbi sulla posizione in cui deve terminare il movimento un vostro Robot, consideratelo sempre come se fosse un Robot antagonista.

Variente V7 – Campionato

Il Campionato della Serie RF90 permette ai giocatori di completare una stagione intera composta da diverse gare. La Serie può essere giocata come pilota individuale, come Scuderia oppure entrambe le cose. I piloti e le Scuderie in gara guadagneranno dei Punti Campionato e dei Punti Costruttori in base alla posizione di arrivo in ogni gara. Dopo aver concluso tutte le gare della Campionato, il pilota e la Scuderia che hanno guadagnato più Punti saranno incoronati Campione della Serie RF90.

MATERIALE DEDICATO

Le 2 pagine al termine di questo regolamento.

Per iniziare, un giocatore viene scelto come Direttore del Campionato Serie RF90. Questo incarico prevede di organizzare e arbitrare le corse, facendo rispettare le regole e sedando le eventuali dispute che si potrebbero generare.

Il Campionato della Serie RF90 richiede di gareggiare in un minimo di 4 gare fino a un massimo di 12. Il Direttore deciderà quanti e quali circuiti verranno utilizzati e il loro ordine di svolgimento. Queste informazioni dovranno essere comunicate a tutti i giocatori, prima dell'inizio. Lo stesso circuito può anche essere usato più volte. Le informazioni sono quindi registrate e non potranno essere cambiate durante la sessione.

Il Campionato può essere giocato con le regole Base oppure quelle Standard. Questa decisione spetterà al Direttore del Campionato.

Dopo aver stabilito il calendario delle gare, i giocatori potranno procedere con la creazione della loro Scuderia, che dovrà essere sempre formata da due auto. I giocatori potranno creare la loro Scuderia in modo che sia composta solo da piloti umani oppure con un Robot, che sarà in aggiunta agli altri Robot nella gara. Vedere la Variante V6 – Gioco di Squadra.

I Robot formano tre Scuderie: una SuperVeloce, una Veloce e una Lenta. Il numero iniziale consigliato di Robot ha la priorità sulla seguente configurazione di tre Scuderie Robot. Sono possibili altre configurazioni di Robot e il Direttore del Campionato avrà l'ultima parola sul numero e tipo di Scuderie Robot che parteciperanno al Campionato.

Scuderia SuperVeloce

Primo Pilota: Bruno Gourdo

Secondo Pilota: Don Matrelli

Scuderia Veloce

Primo Pilota: Travis Daye

Secondo Pilota: Cal Tyrone

Scuderia Lenta

Primo Pilota: Peter Kurtz

Secondo Pilota: Vito Giuffré

Tre giocatori, Alan, Bob e Carl, stanno iniziando un Campionato. Alan è il Direttore del Campionato e compila il Report del Campionato indicando che la serie seguirà le regole Standard, con 6 gare in totale sui seguenti circuiti: Monza, Hungaroring, SPA, Monaco e ancora Monza e SPA. Alan e Carl decidono di formare una Scuderia insieme. Bob decide di gareggiare con un Robot. Le cinque Scuderie partecipanti sono le seguenti: Alan/Carl, Bob/Robot, Gourdo/Matrelli, Daye/Tyrone, Kurtz/Giuffré. Se Alan e Carl non fossero d'accordo per formare una Scuderia assieme, allora ogni pilota umano avrebbe un compagno Robot e le sei Scuderie partecipanti sarebbero le seguenti: Alan/Robot, Bob, Robot, Carl/Robot, Gourdo/Matrelli, Daye/Tyrone, Kurtz/Giuffré.

Nel report del Campionato il Direttore del Campionato dovrà annotare:

- Il nome dei giocatori e la composizione delle loro Scuderie.
- Il settaggio delle auto scelte da ogni giocatore (*non potrà essere cambiato durante il Campionato*).
- L'Abilità scelta da ogni giocatore (*non potrà essere cambiata durante il Campionato*).

CAMPIONATO PILOTI

Al termine di ogni gara, a ciascun pilota verranno assegnati dei Punti Campionato, come segue:

Posizione Finale	Punti Guadagnati
1° Posto	10 Punti
2° Posto	6 Punti
3° Posto	4 Punti
4° Posto	3 Punti
5° Posto	2 Punti
6° Posto	1 Punto

Per le Scuderie di Robot, il primo pilota guadagna sempre i punti maggiori dei due.

In caso di pareggio a fine Campionato, prevarrà il pilota con il maggior numero di primi posti ottenuti durante il Campionato. Se la parità persiste, prevarrà il pilota con il maggior numero di secondi posti, poi terzi posti, ecc.

CAMPIONATO DI SCUDERIA

Ogni Scuderia guadagna la somma dei punti di entrambi i suoi piloti.

La Scuderia che ha vinto il Campionato è quella che alla fine avrà più punti (*Titolo Costruttori*).

In caso di pareggio al termine del Campionato, prevarrà la Scuderia che ha ottenuto più primi posti durante il Campionato tra i suoi due piloti. Se il pareggio persiste, allora il vincitore sarà la Scuderia con più secondi posti, poi terzi posti, ecc.

Trovate il modello per il report di un Campionato RF90 alla fine di questo regolamento, che potrete fotocopiare liberamente.

Nel Campionato partecipano 5 Scuderie e 10 piloti: Alan/Carl, Bob/Robot, Gourdo/Matrelli, Daye/Tyrone, Kurtz/Giuffrè.

La posizione finale al termine della prima gara è: 1° Bob, 2° Carl, 3° Robot SuperVeloce, 4° il Robot di Bob, 5° Alan, 6° l'altro Robot SuperVeloce.

I Punti Pilota saranno quindi assegnati come segue: Bob (10), Carl (6), Gourdo (4), il Robot di Bob (3), Alan (2), Matrelli (1).

I Punti Scuderia sono i seguenti: Bob/Robot (13), Alan/Carl (8), Gourdo/Matrelli (5).

Variente V8 – Tempo Limite Bandiere Gialle

Usate questa variante se volete porre un limite realistico al numero di Bandiere Gialle che potranno essere presenti su una pista in un determinato momento.

Il numero massimo di Bandiere Gialle permesse sul circuito in un dato momento è il seguente:

1-3 giocatori: 3 Bandiere Gialle

4-6 giocatori: 4 Bandiere Gialle

Quando risolvete il simbolo di una Bandiera Gialla e sul circuito è già presente il numero massimo di Bandiere Gialle, il giocatore attivo può spostarne una in un'altra Sezione di Curva sul circuito. Non può riposizionare una Bandiera in una posizione diversa all'interno della stessa Sezione di Curva.

Notate che i segnalini Bandiera Gialla hanno due lati diversi:



Il fronte con uno sfondo bianco.



Il retro con uno sfondo nero.

Quando piazzate un nuovo segnalino Bandiera Gialla sul circuito, usate il fronte (con lo sfondo bianco).

All'inizio di un nuovo Stadio della gara, rimuovete ogni segnalino Bandiera Gialla rivolto sul lato nero e voltate tutti gli altri dal lato bianco al lato nero.

In questo modo, ogni segnalino rimarrà sul circuito per un massimo di due stadi.

Variente V9 – Auto Fantasma

Questa variante semplifica le situazioni nelle quali uno o più giocatori vengono doppiati.

A differenza dei Robot, i giocatori doppiati possono sdoppiarsi e questo causa continui confronti tra il Leader della gara e queste auto più lente.

Per risolvere tale situazione, potete utilizzare questa variante.

MATERIALE DEDICATO

3 gettoni Auto Fantasma



Quando un giocatore viene doppiato, oltre al gettone “-X Lap” piazzate sotto la sua auto anche un gettone Auto Fantasma.

Un'auto con entrambi questi gettoni ignora ogni auto con i giri maggiori e allo stesso modo viene ignorata da queste auto, nella stessa maniera in cui si ignorano i Robot tra di loro.

- Tra un'auto con i giri completi e una con il gettone Auto Fantasma non ci sarà una Sfida.
- I sorpassi e i doppiaggi di un'auto fantasma non hanno costo in MP.
- Un'auto fantasma può sdoppiarsi senza spendere MP.

Tuttavia, le auto fantasma NON ignorano gli altri piloti doppiati. Per queste interazioni applicate le regole normali.

Quando un giocatore doppiato riesce a sdoppiarsi, cioè quando rimuove il gettone “-X Lap”, il gettone Auto Fantasma deve essere voltato sul retro “Phantom - Leader Only”. In tale situazione, l'auto sarà considerata un fantasma soltanto per il Leader e non per le altre. Cioè, un'auto fantasma che si è sdoppiata ritorna in gara con gli altri piloti, ma non è disturbata dal Leader nel caso in cui questo si avvicini nuovamente.

Il gettone Auto Fantasma verrà rimosso se per almeno due Turni consecutivi, alla fine del suo turno non ci sono più di 6 Sezioni che la separano dal Leader.



EDIZIONE KICKSTARTER

Gomme Aggiuntive <TY>

Usate questa variante se volete avere più flessibilità e varietà con le tipologie di gomme.

MATERIALE DEDICATO

12 tessere Gomme contrassegnate con <TY>.

12 gettoni Bianchi

All'inizio della gara oppure durante i pit stop, potete decidere di usare queste tre nuove tessere Gomme: SuperMorbide, Medie e SuperDure. Queste sono in aggiunta alle tipologie già incluse nella scatola, portando il loro totale a sette: SuperMorbide, Morbide, Medie, Dure e SuperDure usate in condizioni di asfalto asciutto (quindi, subiscono le stesse penalità Meteo delle gomme Morbide/Dure), e Intermedie oppure da Pioggia quando il circuito è bagnato.

Le nuove tessere Gomme sono descritte qui di seguito:



Le gomme SuperMorbide vi offrono **due bonus da +1 MP** (gettoni azzurri) e **due bonus da +2 MP** (gettoni bianchi). Potete scartare soltanto un gettone per Turno.

Tuttavia, queste gomme si consumano velocemente e per tale ragione ad inizio gara dovreste dedurre 5 gettoni Gomme dal numero totale.

Durante la gara, ogni giocatore può avere un massimo di due treni tra gomme Morbide e gomme SuperMorbide, in qualsiasi combinazione.



Usate i segnalini appropriati come promemoria del numero di treni Gomme che ogni giocatore ha usato.



Le gomme Medie vi offrono un **bonus di +1 MP** (gettoni azzurri) e una carta Circuito ad inizio gara. Scartateli per aggiungere +1 MP al movimento della vostra auto. Ad inizio gara sottraete 2 gettoni dal totale di quelli presi quando montate queste gomme.



Le gomme SuperDure vi offrono il numero completo di gettoni Gomme disponibili per la vostra auto, **più altri tre.**

Nota: i gettoni Bonus azzurri e bianchi NON possono essere scartati per pagare i costi sul consumo delle gomme (per questi potete scartare soltanto i gettoni Gomme neri).

Variante Martino <MW>

Questa variante introduce nuove regole che rendono il cambiamento delle Condizioni Meteo completamente indipendente dalle attività dei giocatori, con implicazioni sulla Strategia da adottare durante la gara.

MATERIALE DEDICATO

1 Plancia "Martino Weather"

14 carte Condizioni Meteo

14 tessere speciali



PREPARAZIONE DELLE CONDIZIONI METEO

Sistematicamente la Plancia "Martino Weather" vicino al circuito di gara.

Durante la preparazione, quando vengono definite le Condizioni Meteo, pescate due carte invece di una. La prima imposta le Condizioni Meteo ad inizio gara (S) mentre la seconda indica le previsioni meteo a fine gara (F).

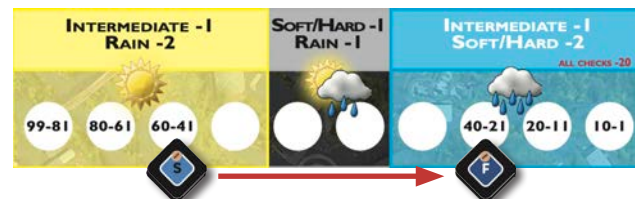
Usate i gettoni "S" ed "F" per contrassegnare questi punti sul Diagramma del Meteo sul circuito. Poi, calcolate il numero di spazi tra il punto iniziale e quello finale (senza includere quello iniziale). A seconda della distanza e l'inizio delle Condizioni Meteo (dove è stata piazzata la tessera "S"), dovreste comporre il mazzo Meteo in base alla tabella seguente:

Condizioni Iniziali "S"	Soleggiato (Zona Gialla) o Piovoso (Zona azzurra)				Incerto (Zona grigia)		
Distanza tra "S" e "F"	0-1	2-4	5-7	8+	0-1	2-4	5+
Composizione del mazzo	Erratic (Incerto)	Unsettled (Instabile)	Regular (Regolare)	Divergent (Variabile)	Volatile (Volatile)	Capricious (Capriccioso)	Turning (Mutevole)

Ogni carta Meteo contiene i nomi dei mazzi alla quale appartiene. Dovreste avere sempre 7 carte Meteo.

Mescolate le 7 carte Meteo, rimuovetene 2 a caso senza guardarle e piazzate le restanti 5 a faccia in giù sullo spazio in alto a sinistra della plancia "Martino Weather".

La carta "S" ha il valore controllo di 59, quella "F" di 27. Le Condizioni Meteo iniziali sono di Soleggiato ma le previsioni sono di pioggia. Tra i gettoni "S" ed "F" ci sono 5 spazi e il mazzo Meteo sarà composto dalle carte contrassegnate come "REGULAR".



5 SPAZI TRA IL METEO INIZIALE SOLEGGIATO E QUELLO FINALE; USARE IL MAZZO "REGULAR"

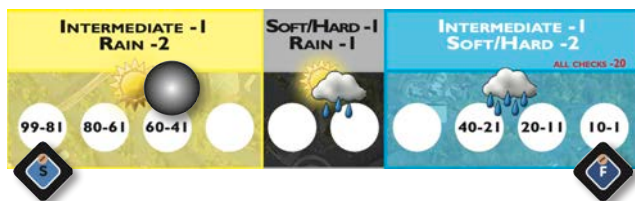
La carta "S" ha il Valore di Controllo "45" mentre la "F" di "93". Il meteo iniziale è incerto ma le previsioni sono di tempo soleggiato. Tra le due tessere "S" ed "F" ci sono 4 spazi, quindi il mazzo Meteo sarà composto dalle carte contrassegnate con "CAPRICIOUS".



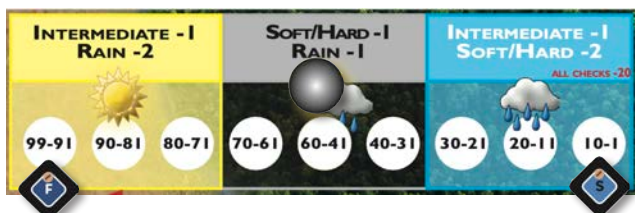
4 SPAZI TRA IL METEO INIZIALE INCERTO E QUELLO FINALE; USARE IL MAZZO "CAPRICIOUS"

Dopo aver formato il mazzo Meteo, piazzate il pedone Meteo nello spazio in cui c'è la tessera "S". Poi, spostate le tessere "S" e "F" nei rispettivi lati della tabella, ad indicare la "direzione delle previsioni", dal meteo iniziale a quello finale.

Primo esempio in alto – la tessera "S" viene spostata all'estrema sinistra e la tessera "F" all'estrema destra. Il pedone Meteo è piazzato nello spazio "60-41" in cui si trova la tessera "S". La "direzione delle previsioni" va da soleggiato a piovoso.



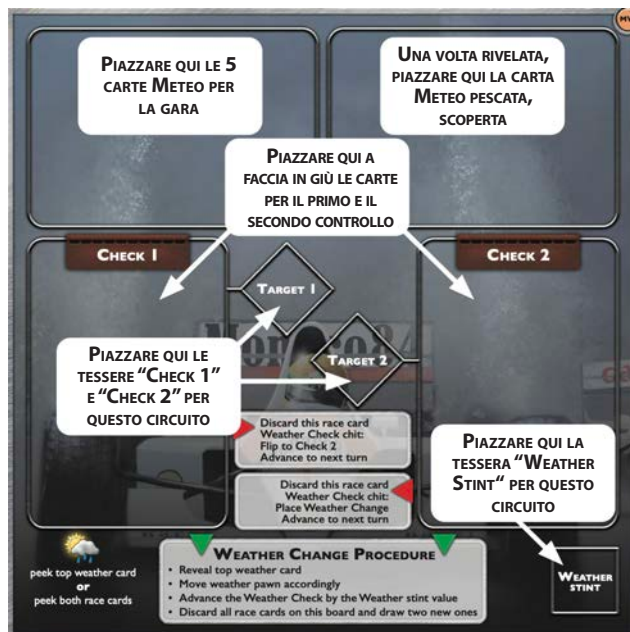
Secondo esempio in alto – la tessera "S" è spostata all'estrema destra e la tessera "F" all'estrema sinistra. Il pedone Meteo è piazzato nello spazio "60-41" in cui si trova la tessera "S". La "direzione delle previsioni" va da cattivo tempo a soleggiato.



Se le tessere "S" e "F" si vengono a trovare nello stesso spazio, spostate quella "S" all'estrema sinistra e quella "F" all'estrema destra. I mazzi "Erratic" e "Volatile" che sono associati a questa situazione sono simmetrici, quindi la loro posizione è irrilevante.

Prendete le tessere numerate per il primo e il secondo Valore di Controllo in base al circuito specifico della gara e piazzatele negli spazi appositi sulla plancia "Martino Weather". Fate lo stesso con la tessera "Stint".

Poi, pescate due carte e piazzatele coperte sugli spazi "Check 1" e "Check 2" della plancia "Martino Weather".



Infine, piazzate la tessera "Check 1" sul Turno iniziale del tracciato per il controllo del Meteo.

Circuito	Turni	Check 1	Check 2	Turno Check Iniziale	Tessera "Stint"
Monza	26	20	65	5	+3
Hungaroring	27	30	75	3	+4
Monaco	28	30	80	4	+4
SPA Franc.	26	15	70	5	+3
Barcelona	27	25	80	3	+4
Silverstone	24	35	60	4	+3
Suzuka	26	35	45	5	+3
Magny-Cours	26	30	55	5	+3

GESTIONE DEL METEO

Ogni volta che il pedone del Turno raggiunge uno spazio in cui si trova la tessera "Check", primo o dopo aver fatto qualsiasi cosa, i giocatori devono controllare se le Condizioni Meteo cambiano:

- Se la tessera è rivolta verso il lato "Check 1", allora rivelate la carta nello spazio "Check 1" sulla plancia "Martino Weather" e fate un controllo sul valore specifico. Se il controllo ha avuto successo, allora passate alla procedura di cambio delle Condizioni Meteo. Se è fallito, voltate la tessera sul lato "Check 2" e fatela avanzare al prossimo Turno. La carta usata per il primo controllo è quindi scartata.
- Se la tessera è rivolta verso il lato "Check 2", rivelate la carta nello spazio "Check 2" sulla plancia "Martino Weather" e fate un controllo sul valore specifico per il circuito. Se il controllo ha avuto successo, allora passate alla procedura di cambio delle Condizioni Meteo. Se è fallito, fate avanzare la tessera al prossimo Turno. La carta usata per il secondo controllo è quindi scartata.
- Se c'è la tessera "Weather Change", allora seguite la procedura di cambio delle Condizioni Meteo.

PROCEDURA DI CAMBIO DELLE CONDIZIONI METEO:

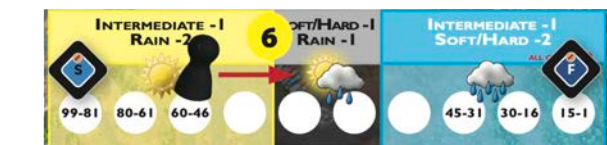
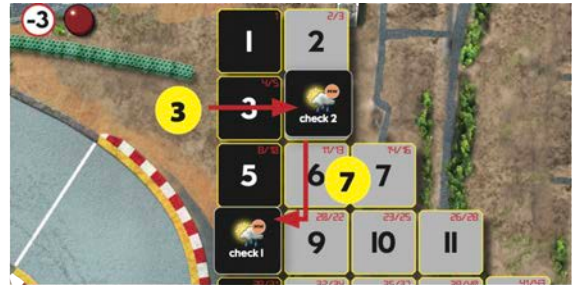
Rivelate la carta in cima al mazzo Meteo e spostate il pedone Meteo sul diagramma. Un valore positivo significa che il pedone Meteo deve essere spostato verso la tessera "F" di quel numero di spazi. Un valore negativo significa che il pedone Meteo deve essere spostato all'indietro verso la tessera "S" di quel numero di spazi. Il pedone Meteo non può mai andare oltre l'ultimo spazio della plancia, quindi ignorate ogni spostamento ulteriore. Come per le regole normali, le nuove Condizioni Meteo si dovranno applicare immediatamente a tutte le auto.

Poi, spostate la tessera "Check 1" sul Tracciato del Turno di tanti spazi quanto è indicato dal valore sulla tessera "Stint". Scartate le carte rimaste sulla plancia "Martino Weather" e, se ce ne sono, pescate 2 nuove carte, ponendole coperte negli spazi appropriati della plancia.

Stiamo gareggiando sul circuito Hungaroring. La plancia "Martino Weather" è raffigurata qui sotto e le Condizioni Meteo attuali sono di soleggiato.



- 1 Il pedone del Turno viene fatto avanzare nello spazio "3", dove si trova la tessera "Check 1".
- 2 I giocatori rivelano la carta "Check 1" sulla plancia "Martino Weather" per fare un controllo con il valore "Check 1" (30), come indicato. Il valore sulla carta è (47) quindi non ci sono modifiche alle Condizioni Meteo.
- 3 Voltate la tessera sul lato "Check 2" e fatela avanzare al Turno 4.



- 4 All'inizio del Turno 4 i giocatori pescano la carta "Check 2" sulla plancia "Martino Weather" ed eseguono un controllo con il valore "Check 2" (75). Il valore sulla carta è (21), quindi il meteo può cambiare.
- 5 I giocatori pescano la carta Meteo in cima al mazzo, che è un +2.
- 6 Di conseguenza, il pedone Meteo viene spostato di due spazi in direzione della tessera "F", entrando nell'area "Uncertain": queste saranno le nuove Condizioni Meteo per tutti i piloti.
- 7 Poi, la tessera è spostata nel Turno 8 (cioè, il Turno attuale più 4 spazi, come indicato dalla tessera "Stint"); ogni carta rimasta è scartata e ne vengono pescate due nuove dal mazzo.

CONDIZIONI METEOROLOGICHE A BREVE TERMINE

Durante la Fase 4, quando un giocatore risolve gli eventi sulle sue carte, per ogni simbolo Meteo presente può:

- Guardare la prima carta del mazzo Meteo, *oppure*
- Guardare le due carte sulla plancia "Martino Weather"

La prima scelta vi permette di conoscere dove si troverà il pedone Meteo durante la prossima procedura di cambio meteo; la seconda vi indicherà esattamente in quale Turno avverrà la procedura di cambio meteo.

Se vengono giocati due simboli Meteo, un giocatore può fare entrambi i punti precedenti. Non è possibile guardare nessuna carta Meteo che si trova sotto quella più in alto; tuttavia, un giocatore può guardare nuovamente la carta più in alto oppure le due carte sulla plancia "Martino Weather", nel caso in cui giochi un simbolo Meteo in un secondo momento. Inoltre, non vi è permesso guardare le carte Meteo rivelate precedentemente durante la gara. Tutte le carte Meteo che sono già state rivelate formano un unico mazzo scoperto, sul quale rimarrà visibile SOLO la carta più in alto.

Quando guardano delle carte come indicato nei due punti precedenti, per nessun motivo i giocatori dovranno scambiare la posizione delle carte "Check 1" e "Check 2".

Ausili per le Partite <PA>

DIAGRAMMA DELLE QUALIFICHE

Potete usare questa tabella per risolvere la Fase delle qualifiche e la preparazione della gara.

PIAZZATE QUI LE TESSERE QUALIFICA ORDINANDOLE IN VERTICALE IN BASE AL VALORE DI MP (CON OGNI MODIFICATORE) E ORDINATELE IN ORIZZONTALE IN BASE AL VALORE DI CONTROLLO

VI RICORDA COSA FARE DURANTE LA FASE DELLE PROVE LIBERE

VI RICORDA COSA FARE DURANTE LA FASE DI PRE-GARA



DIAGRAMMA DELLE SFIDE

Dopo aver iniziato la gara, voltate il Diagramma delle Qualifiche e usate il retro per semplificare la risoluzione delle Sfide in cui sono coinvolte tre o più auto.

IN ORDINE DI POSIZIONE, PIAZZATE QUI LE AUTO CHE OCCUPANO LA SEZIONE DI CURVA APPENA ATTIVATA

PIAZZATE QUI A FACCIA IN GIÙ LE CARTE USATE PER LA SFIDA

VOLTATE TUTTE LE CARTE A FACCIA IN SU E RIPOSIZIONATE LE AUTO QUI IN BASE AL RISULTATO DELLA SFIDA



LE CARTE

Carta "Leader" – Il giocatore Leader utilizza questa carta come promemoria delle regole speciali che deve applicare a sé stesso.

Carte "Start/Restart", "Last Game Turn" – un promemoria a tutti i giocatori sulle regole speciali che si devono applicare all'inizio, al riavvio e nel Turno finale della gara.

Carta "Safety Car" – Usate questa carta quando entra in pista la Safety Car, per ricordarvi come schierare le auto dietro a questa macchina e come giocare i singoli Turni mentre la Safety Car è sulla pista.

Carta "Yellow Flag" – Un promemoria per tutti i giocatori su come funzionano le Bandiere Gialle e quando devono essere rimosse.

Carta "List of Symbols" – date una di queste carte ad ogni giocatore come promemoria del significato di tutti i simboli sulle carte e sulle piste.

TESSERE SCUERIA

Usate queste tessere per ricordarvi chi sono i vostri piloti o Robot – vedere la variante 6.



TESSERE "ACTIVE" E "INACTIVE"

Usate queste tessere per sapere quando un'Abilità "Versatility" e "Wise Driving" è stata usata e quindi non è più attiva. Tali Abilità possono essere riattivate durante i pit stop; in quel momento, voltate la tessera sul suo lato "Active".



SAFETY CAR ALTERNATIVE

La tessera "Safety Car" inclusa nel gioco Base è ispirata alla Porsche 911 GT2, usata nel circuito Spa Francorchamps nel Gran Premio del 1995.



Nella versione Kickstarter del gioco potete trovare due safety car alternative. Queste non cambiano le regole, ma avrete semplicemente più auto tra cui scegliere.

La Lamborghini Countach è stata usata durante i Gran Premi del 1981, 1982 e 1983 a Monaco.



La seconda volta che una safety car ufficiale è stata usata nella Formula 1, dopo la sua prova durante il Gran Premio del Canada di alcuni anni prima, è stata una Fiat Tempra che è entrata in pista durante il Gran Premio del Brasile del 1993, a causa delle condizioni bagnate della pista.



Come aneddoto, al termine di una gara in cui ha vinto Ayrton Senna, l'invasione di pista da parte della folla dei tifosi fu così numeViola che il pilota non riuscì a salire sul podio con la sua McLaren e dovette essere portato a bordo della Safety Car. L'eroe locale si sedette al finestrino dell'auto per salutare i suoi fan, come potete vedere nella foto qui sotto.



I CIRCUITI

Monza



DESCRIZIONE DEL CIRCUITO

Monza è una vera e propria cattedrale della velocità, ineguagliata in tutto il mondo per il suo senso di storia e passione, alimentato in parte dalla sua lunga storia e anche dal fanatismo dei tifosi italiani. Con i resti in costante decadimento del circuito ad alta velocità che fanno da sfondo al parco alberato, l'atmosfera che si respira qui è unica: un misto di

velocità, melodramma e più di un pizzico di malinconia.

Il circuito di Monza può essere descritto con una sola parola: veloce. Le auto, che corrono con poca ala per sfruttare i lunghi rettilinei, scivolano e si infilano nelle chicane che interrompono il circuito in nome della sicurezza. Si taglia la linea di partenza a circa 320 km/h, poi si accelera verso la prima curva, raggiungendo una velocità di quasi 350 km/h prima di frenare bruscamente per la nuova, strettissima chicane. Per questa curva la frenata è di oltre 3,5g e si rimane in frenata per oltre 180 metri prima di affrontare la curva a meno di 70 km/h in prima marcia.

Si rimane in prima marcia per la seconda parte della chicane prima di accelerare attraverso la Curva Grande e ci si avvicina alla seconda chicane a circa 330 km/h. Anche in questo caso si frena a fondo, con una forza fino a 4g, per la prima parte della chicane a 95 km/h in seconda marcia. Segue un breve rettilineo in quarta marcia in cui si raggiungono alla fine i 260 km/h e che conduce alla prima curva di Lesmo, affrontata in terza a 165 km/h.

Si accelera in quarta fino a poco meno di 260 km/h prima di scendere in terza per la seconda curva Lesmo, che si affronta a 150 km/h circa. Un altro lungo rettilineo conduce alla chicane Ascari, dove la vettura raggiunge i 335 km/h in sesta marcia prima di scendere in terza per affrontare la prima parte della chicane a 140 km/h e la seconda a 180 km/h.

Il rettilineo finale conduce alla Parabolica, dove si raggiungono i 340 km/h in quarta marcia prima di entrare in questa curva molto lunga, la cui velocità minima è di poco inferiore ai 160 km/h. Una buona uscita è indispensabile per mantenere la velocità sul rettilineo principale dei box.

NOTE DELL'AUTORE (ALESSANDRO LALA)

Monza è il primo circuito che ho progettato per *Race! Formula 90* e per un'ottima ragione: mi ha permesso di sperimentare i concetti di base senza distrazioni. Alte velocità, brusche frenate, punti pericolosi come la variante Ascari, dove un singolo errore può portare a un'eliminazione.

Monza è anche nota per essere una pista "corta" in termini di durata della gara e questo la rende un circuito perfetto per i principianti. Anche il tempo tende a essere piuttosto stabile, per lo più soleggiato.

Per la seconda edizione di *Race! Formula 90* ho ridisegnato questo circuito aggiungendo la tanto necessaria Traiettorie Estrema alla Parabolica e, inoltre, offrendo ai giocatori la possibilità di correre qualche rischio alla Lesmo II tagliando il cordolo. Se non si fa attenzione, si rischia di finire sull'erba e di peggiorare il proprio tempo sul giro.

Ciò che mi piace di più del circuito di Monza è che si adatta a molte combinazioni di strategie e abilità. È un terreno di gioco ideale per sperimentare il sistema di gioco.

Hungaroring

DESCRIZIONE DEL CIRCUITO



L'Hungaroring è un circuito tortuoso e tecnico con molte curve a 180 gradi e poche zone di sorpasso, il che significa che in un weekend di gara la qualifica è fondamentale. La prima curva dell'Hungaroring è un tornante stretto a destra che richiede una frenata ritardata e un'uscita pulita. Il circuito scende poi verso l'impegnativa curva 3, a sinistra di 180 gradi che è fuori piega e causa

facilmente degli errori. La 4 è una rapida curva a destra che per la maggior parte delle auto è piatta: più un'estensione del rettilineo che una curva.

Poi si sale alla 6, una veloce curva a sinistra con ingresso cieco in cui è molto difficile individuare il punto di corda. Il circuito passa quindi rapidamente a destra, con la 7 che è un'altra lunga curva a 180 gradi.

Dopo un rettilineo, si entra nella complicata chicane delle curve 8 e 9, dove è necessario sfruttare i cordoli tipici dell'Hungaroring per massimizzare la velocità.

Le curve 10, 11, 12 e 13 sono le più divertenti del circuito, una serie di sinistra-destra-sinistra-destra a velocità medio-alta dove è facile sbagliare.

Poi, ci si sposta in discesa verso i 90 gradi a destra della curva 14. La sensazione è sempre quella di una curva troppo lenta, ma se si cerca di aumentare la velocità è probabile che si vada larghi.

La curva 15 è un'altra curva lunga di 180 gradi seguita da un breve rettilineo prima di un'ultima curva a destra di 180 gradi sul rettilineo di partenza/arrivo.

NOTE DELL'AUTORE (ALESSANDRO LALA)

L'Hungaroring è stato progettato per essere una massacro dei pneumatici e per sfidare la capacità dei giocatori nel gestire la propria auto piuttosto che guidare sempre il più velocemente possibile.

Il mazzo di carte Circuito ne contiene 42, di cui 26 richiedono il pagamento di gettone Gomme. Inoltre, ci sono tre Traiettorie che richiedono un gettone per l'utilizzo. Il circuito prevede un lungo tempo di sosta ai box (8 Sezioni) e 27 curve, che sono tante. È possibile adottare una strategia a due pit stop, ma una terza sosta diventa spesso necessaria.

È molto importante gestire bene il traffico e le risorse, soprattutto nella parte centrale della gara. Tra il giro 8 e il 20 ci sono solo tre fasi di gara, che insieme rappresentano il 50% della durata: fasi lunghe significano bandiere che durano di più, quindi assicuratevi di prendere una Bandiera Blu e di liberarvi dal traffico o rimarrete bloccati.

Infine, preparatevi sempre a un'eventuale Safety Car. Ci sono due punti di attivazione della SC all'Hungaroring – questo non rende l'Hungaroring molto diverso dagli altri circuiti, ma le lunghe fasi di gara possono far rimanere la Safety Car più a lungo in pista, alterando drasticamente la Strategia di pit stop delle Scuderie.



DESCRIZIONE DEL CIRCUITO

Il minuscolo Principato di Monaco, che copre una superficie totale di poco più di due chilometri quadrati, ha organizzato il suo primo Gran Premio nel 1929, più di due decenni prima dell'inizio del campionato mondiale.

Un percorso attraverso le strade di Monte Carlo fu ideato da Anthony Noghes, commissario generale dell'Automobile Club di Monaco.

Il circuito odierno comprende molte delle stesse strade, anche se la costruzione della città e i crescenti requisiti di sicurezza hanno portato ad alcune modifiche. Tra queste, la Sezione che passa lungo il fronte del porto, in cui Alberto Ascari notoriamente si schiantò con la sua Lancia durante la gara del 1955.

Negli anni Settanta fu costruita una piscina più avanti lungo il porto e il circuito acquisì quattro curve aggiuntive per aggirarla. Nel 1986, al porto fu costruita una chicane veloce, anch'essa modificata per motivi di sicurezza.

Il Gran Premio di Monaco è la gara dell'anno che ogni pilota sogna di vincere. Come la Indy 500 o Le Mans, è un evento a sé stante, quasi distinto dallo sport da cui è nato. Per vincere a Monte Carlo è necessaria una combinazione di precisione di guida, eccellenza tecnica e puro coraggio, aspetti che evidenziano le differenze tra i grandi e i bravi piloti della Formula Uno. Il circuito con barriere Armco non lascia margine di errore, richiedendo più concentrazione di qualsiasi altro circuito di Formula Uno. Le auto girano con la massima deportanza e i freni vengono fatti lavorare a fondo. I sorpassi sono praticamente impossibili, quindi le qualifiche a Monaco sono più critiche che in qualsiasi altro Gran Premio.

La partenza avviene su un breve rettilineo. Guidando in senso orario, il breve periodo di accelerazione è rapidamente seguito da una lotta per la posizione, mentre tutti cercano di superare la St. Devote a destra per la prima volta. Questa è la parte più pericolosa del Circuito di Monaco e nel corso degli anni molti in questa curva si sono verificati incidenti spettacolari. Curiosamente, questa è una delle poche curve con un'area di deflusso, per cui se si deve andare dritti qui, dovrebbe essere possibile sopravvivere.

L'accelerazione sulla collina da St. Devote a Casino Square è la prima occasione per salire con le marce. Fate attenzione perché la strada può essere sconnessa e le strisce bianche sono molto scivolose. All'inizio della salita è possibile accelerare, ma più avanti la linea di gara è troppo vicina alle barriere. Rallentate per la stretta a sinistra e poi a destra attraverso la Piazza del Casinò e accelerate in discesa oltre l'Hotel Metropole.

Mantenete la destra quando vi avvicinate all'Hotel Mirabeau. Questo è il punto preferito per una frenata ritardata. Ma se sbagliate la curva, c'è un'area di deflusso (*cercare di non mancarla*).

Poi, sempre in discesa, imboccate il tornante a 30 miglia orarie del Monte Carlo Grand Hotel e la curva a destra, oltre le fontane, per entrare nel Virage Du Portier.

Quando si entra nel tunnel cala il buio. A circa 40 secondi dall'inizio della gara è il momento di aprirsi e di seguire l'ampia curva del tunnel. Questa è un'altra opportunità per superare l'auto che precede, se vi lascia lo spazio per farlo. In sesta marcia a 270 km/h, oggi è la più veloce.

Ancora una volta, mantenete la linea corretta mentre rallentate verso la chicane o potreste perdere una o due posizioni.

La stretta sinistra-destra della chicane conduce a un breve rettilineo e poi al complesso di piscine. Mantenendo la linea giusta non dovrete avere problemi né qui né al tornante della VIRAGE RASCASSE. Una Traiettoria sbagliata o un tentativo eccessivo faranno finire la vostra gara molto rapidamente contro le spietate barriere a bordo pista.

In leggera salita si arriva alla destra di Virage Anthony Noghes. Se siete ancora in pista, procedete a tutta velocità con la scalata delle marce per completare il primo giro.

Mancano solo 77 giri!

NOTE DELL'AUTORE (ALESSANDRO LALA)

Monaco è il circuito più tecnico tra quelli che ho progettato finora. Molte curve e frenate rendono particolarmente difficili i sorpassi e i lunghi tempi di sosta ai box obbligano a fare molta attenzione al consumo di risorse.

Un'altra caratteristica di Monaco è la lunghezza della gara, che nel gioco dura 28 giri. Questo ha importanti implicazioni sulla strategia dei pit-stop, in quanto i giocatori si sforzano di effettuare due pit-stop, ma allo stesso tempo considerano la possibilità di anticipare o ritardare l'entrata ai box per rientrare in pista con la strada libera.

I Robot sono particolarmente impegnativi a Monaco perché faticano meno degli umani nel traffico e gareggiano in modo più efficiente.

Inoltre, nella seconda parte del circuito i Robot hanno una grande spinta, con molte Traiettorie a disposizione nelle Sezioni Tabac, Piscine e Rascasse/Noghes.

I giocatori troveranno particolarmente vantaggioso il punto di Traiettoria +2 prima della Chicane, per ottenere una spinta e attaccare la parte più lenta del circuito. Come sempre, è fondamentale raccogliere le carte Circuito facendo lavorare duramente la Strategia scelta. Le Strategie "Save Tyred" e "Banging Wheels" sono due buone scelte a Monaco. Alcune carte Circuito, con il loro bonus possono anche aiutare a realizzare un passaggio critico in una zona quasi impossibile come le Piscine o la Rascasse/Noghes.



DESCRIZIONE DEL CIRCUITO

Spa-Francorchamps è immersa nella foresta delle Ardenne in Belgio. Il circuito originale del 1924, a forma di triangolo di 15 km, era basato su strade pubbliche tra le città di Francorchamps, Malmedy e Stavelot ed è stato utilizzato per il GP del Belgio di F1 fino al 1970, quando fu definitivamente vietato a causa della campagna di sicurezza di Jackie Stewart. La F1

tornò a Spa dopo una lunga pausa e molte modifiche nel 1985, quando Ayrton Senna vinse con una Lotus-Renau. Questo circuito da montagne russe è il più lungo della stagione di F1 con i suoi 7.004 metri.

Spa-Francorchamps è descritto come "il test più completo per una vettura di F1". È uno dei circuiti più impegnativi al mondo, soprattutto per la sua natura veloce, collinare e tortuosa. Spa è ricca di eredità motoristica ed è uno dei circuiti più amati dai piloti.

La parte più famosa del circuito è la combinazione Eau Rouge/Raidillon. Dopo aver superato il tornante La Source, i piloti percorrono un rettilineo fino al punto in cui la pista attraversa il torrente Eau Rouge, prima di lanciarsi in ripida salita in un'ampia serie di curve a sinistra-destra-sinistra con un vertice cieco. In realtà, la curva dell'Eau Rouge è solo la curva a sinistra in fondo. La successiva curva a destra in forte salita, introdotta nel 1939 per tagliare il tornante originale "Ancienne Douane", si chiama "Raidillon". La curva richiede una grande abilità da parte del pilota per essere affrontata bene e il lungo rettilineo che la precede offre spesso buone opportunità di sorpasso ai migliori piloti per la successiva curva "Les Combes".

Ecco come la descrive il campione del mondo Fernando Alonso: "Si entra in curva in discesa, si ha un improvviso cambio di direzione in fondo e poi si va in salita molto ripida. Dall'abitacolo non si vede l'uscita e quando si supera la cresta non si sa dove si atterrerà. È una curva cruciale per il giro cronometrato e anche in gara, perché dopo c'è un lungo rettilineo in salita in cui si può perdere molto tempo se si commette un errore. Ma è anche una curva importante per le sensazioni del pilota. Fa un'impressione speciale a ogni giro, perché si avverte anche una compressione nel corpo quando si attraversa il fondo della curva. È molto strano, ma anche divertente".

La Sfida per i piloti è sempre stata quella di affrontare l'Eau Rouge-Raidillon a tavoletta. Le normali auto da turismo possono affrontare la curva a 160 o 180 km/h, mentre la Formula Uno la percorre a oltre 300 km/h. Ciò è dovuto all'enorme quantità di carico aerodinamico delle vetture.

Tuttavia, una perdita di controllo in questo tratto porta spesso a un'inversione di marcia molto pesante, poiché di solito si perde il retrotreno dell'auto e l'impatto è il più delle volte laterale. L'Eau Rouge ha mietuto diverse vittime nel corso degli anni, tra cui Stefan Bellof con una Porsche sportiva, Guy Renard durante la 24h di Spa-Francorchamps del 1990 alla guida di una Toyota Corolla GT, e ha causato anche l'incidente di Alex Zanardi nel 1993 e la spettacolare uscita di pista di Jacques Villeneuve nelle qualifiche del 1999, da lui stesso descritta come "Il mio miglior incidente di sempre".

Alla fine del rettilineo del Kimmell, ad una velocità di 340 km/h, si trova la Les Combs, a 140 km/h, una combinazione destra-sinistra fuori curva e uno dei migliori punti di sorpasso. Segue un breve rettilineo in discesa fino alla Rivage, a 180°, e un altro rettilineo in discesa a 290 km/h fino a una Pouhon a doppia sinistra. Segue una serie di curve a destra e a sinistra che portano allo Stavelot, a 245 km/h. Un lungo rettilineo pianeggiante a 320 km/h include una curva a sinistra piatta e ampia, Blanchimont, fino alla chicane a destra-sinistra Bus Stop e di nuovo al rettilineo di partenza.

NOTE DELL'AUTORE (GIUSEPPE ROSSINI)

Spa-Francorchamps è un circuito storico. Progettato nel 1924, attualmente ha una lunghezza di 7 km e dal circuito si può facilmente concludere che, tra tutti i circuiti di Formula Uno, è uno dei pochi rimasti appartenenti alla vecchia scuola. A Spa tutti i più grandi campioni hanno lasciato il segno: Ascari, Nuvolari, Fangio, Brabham, Clark, Stewart, Lauda, Prost, Senna e Schumacher, solo per citarne alcuni.

Oltre a tante vittorie entusiasmanti, ci sono stati anche molti incidenti, spesso causati dalla pioggia. Nel 1966, sotto una pioggia battente e davanti alle telecamere di Hollywood presenti per girare alcune scene del film "Grand Prix", si verificò una delle più incredibili carambole dell'automobilismo. Uno dei piloti più colpiti fu Jackie Stewart che commentò: "Correre a SPA è come camminare su una corda sospesa in una giornata di vento".

A causa delle numerose collisioni e dei gravi pericoli per i piloti, negli anni '70 la pista fu resa più sicura e ridotta in lunghezza. Tuttavia, il Gran Premio del Belgio non ha mai perso il suo fascino.

SPA è anche legata a due incidenti specifici che hanno scatenato l'agitazione dei box. Nel 1987, dopo un azzardato tentativo di sorpasso di Mansell ai danni di Senna che portò entrambe le vetture Fuori Pista, un Mansell furioso afferrò Senna per il collo. Nel 1998 un velocissimo Schumacher fu costretto al ritiro dopo una collisione con la McLaren di Coulthard durante un tentativo di doppiaggio.

I piloti sono innamorati di questo circuito ed è facile capire il perché. Il circuito offre un mix di curve veloci, tratti in salita e discesa da togliere il fiato, lunghi rettilinei e frenate da brivido. Solo i più grandi campioni sono in grado di gestire correttamente questo mix e solo chi vince su questo circuito può definirsi un campione.

Quando giocavo ai videogiochi, SPA era il circuito che usavo di più. Attaccare l'Eau-Rouge e il Raidillon uno dopo l'altro con l'accelerazione giusta, per poi prepararsi a una frenata brusca a Les Combes era un'esperienza fantastica. È necessario avere un assetto preciso dell'auto e uno stile di guida impeccabile per fare la differenza e battere gli avversari.

SPA è tutto questo, è la storia dell'automobilismo e quindi deve far parte dei circuiti di *Race! Formula 90*. Ecco perché ho deciso di progettare questo circuito. Far rivivere le imprese di grandi campioni è il sogno di ogni appassionato di automobilismo. Spero che il lavoro svolto da me e Alessandro riesca a ricreare tutte quelle emozioni.

Buona partita.

NOTE DEL CO-AUTORE (ALESSANDRO LALA)

Ho co-progettato questo circuito insieme a Giuseppe Rossini, poiché entrambi amiamo SPA. È stato chiaro fin dall'inizio che dovevamo introdurre qualcosa di "nuovo" per trasmettere la sensazione (e il rischio) di affrontare le curve veloci a tavoletta e per premiare la "guida" rispetto ad altri elementi della gara. La mia idea è stata quindi quella di estendere il concetto di frenata ritardata alle Traiettorie, dando origine al meccanismo della Traiettorie Estrema.

Come tipico di *Race! Formula 90*, l'assunzione di rischi aggiuntivi ha senso solo nei momenti critici della gara e riconoscere quando e come tentare una manovra rischiosa è il punto in cui i migliori piloti si differenziano dagli avversari.

L'altro elemento preso in considerazione è stata l'elevata incertezza meteorologica di SPA, che abbiamo affrontato mettendo in evidenza la Tabella Meteo e aggiungendo più simboli meteorologici sulle carte della pista.

Un problema che abbiamo affrontato durante la progettazione di SPA è che si tratta di un circuito molto lungo. Così lungo che, anche dopo averlo ridimensionato al formato minimalista utilizzato in *Race! Formula 90*, le auto sono così sparse che l'elemento del doppiaggio della gara diventa molto meno importante che in altri circuiti. È stata necessaria una lunga e laboriosa messa a punto del numero di curve, del valore delle Traiettorie e del tempo di sosta ai box per arrivare alla versione attuale che finalmente fa funzionare bene tutti gli elementi insieme.

Barcelona



DESCRIZIONE DEL CIRCUITO

Situato alle porte di Barcellona, il circuito è stato per molti anni una destinazione popolare per i test dei team di Formula Uno, oltre che la sede principale del Gran Premio di Spagna.

Ha faticato ad attirare un pubblico numeroso, ma l'interesse per questo sport è cresciuto nei primi anni 2000 grazie all'ascesa di Fernando Alonso. Per un breve periodo il circuito ha dovuto competere con Valencia per ospitare un'altra gara spagnola, ma dal 2013 il Circuit de Catalunya ha riconquistato il suo status di unica sede spagnola del campionato mondiale.

La curva 1 è il principale punto di sorpasso, in quanto è una zona di frenata alla fine di un lungo rettilineo. L'interno e l'esterno sono entrambi difficili per i sorpassi; se si riesce a mantenere la posizione all'esterno della prima curva, si ottiene l'interno per la seconda. Le curve stesse costituiscono una chicane a media velocità: alla curva 1 (*Elf*) si frena piuttosto tardi e si passa alla seconda marcia, mentre la curva 2 è quasi a tutto gas per cercare di guadagnare più velocità possibile in uscita. La 2 (*Renaux*) è una curva a destra lunga e piatta (per alcune auto) che ha una forza di circa 4g, e conduce a un breve rettilineo prima della curva 3, Repsol. Un'altra curva a destra, la curva 4, è simile a quella Parabolica di Monza, in quanto si frena e si affronta una curva in anticipo (in terza marcia), prima di prendere molta velocità in uscita. La curva 4 (*Seat*) viene subito dopo ed è una lenta curva a sinistra in seconda marcia che scende rapidamente. La curva 5 è una chicane sinistra-destra in salita a media velocità. I piloti devono frenare e scalare in terza marcia, senza allargare troppo la Traiettorie perché l'uscita della curva presenta un grosso cordolo al suo apice che potrebbe

danneggiare le sospensioni delle auto. La curva 6 (*Camps Corner*) è una velocissima curva a destra in sesta marcia, resa incredibilmente difficile dal fatto che per i piloti è completamente cieca. Inizialmente è abbastanza ripida in salita, ma l'uscita è poi in discesa, rendendola cieca (quindi è facile finire larghi sull'erba). Il lungo rettilineo conduce alla curva 7 (*La Caixa*), un tornante a sinistra in seconda marcia, quindi alla 8, una curva a sinistra prima di una lunga e lenta destra in terza marcia. La curva 9 (*New Holland*) è un tornante piatto a destra che porta al traguardo. Qui è necessaria una buona trazione perché determina la velocità sul rettilineo dei box.

NOTE DELL'AUTORE (GIUSEPPE ROSSINI)

Il Gran Premio di Spagna è senza dubbio un evento storico per la Formula Uno. In passato, le Scuderie correvano a Pedralbes, Montjuïc Park, Jarama, Jerez de la Frontera e solo dopo il 1991 si sono trasferite a Barcellona Catalunya.

Dopo la morte di Senna, il circuito ha subito una serie di modifiche volte ad aumentare la sicurezza dei piloti e, di conseguenza, alcune caratteristiche della pista sono cambiate in modo significativo. Nel 1995, la variante Nissan doveva essere eliminata, ma a causa del fatto che i lavori sul circuito non erano stati completati in tempo per la gara, la FIA decise di introdurre una variante artificiale fatta di pneumatici in gomma che scatenò il caos tra i piloti.

Nel 2004, il raggio della curva de La Caixa è stato notevolmente ridotto con l'obiettivo di creare una zona di frenata più impegnativa e incentivare i sorpassi. Sulla stessa linea, nel 2007, la Federazione ha introdotto una nuova chicane prima della curva New Holland ma, come dichiarato dagli stessi piloti, questo non ha aumentato affatto i sorpassi.

Nel disegnare questo circuito ho cercato di attenermi il più possibile al layout originale del '91-'94, perché ritengo che sia più bello e più divertente da giocare.

Tra tutte le gare memorabili che si sono svolte su questo circuito, molti ricorderanno la prima nel 1991. Come di solito accade, è la pioggia che trasforma le gare in cose più avvincenti, e così è stato anche in questo caso. Subito dopo l'accensione dei semafori verdi, Senna, Mansell, Michael Schumacher e Patrese si sono impegnati in un sorpasso senza fiato. Subito dietro di loro si è svolta una grande battaglia tra Alesi, Prost e Capelli. Per avere la possibilità di competere nel Campionato Piloti, Mansell doveva vincere questa gara e, dopo una partenza tranquilla, giro dopo giro, ha iniziato una serie di attacchi formidabili ai suoi avversari.

Indimenticabile il sorpasso di Senna al punto di frenata prima della curva 1 dopo aver superato a pieno regime il lungo rettilineo e con le ruote quasi in contatto.

Dopo 65 giri e aiutato dal ritiro del leader Berger, è stato Mansell a tagliare per primo il traguardo, seguito da Prost e Patrese. In questa stessa gara, un giovane Alex Zanardi ha debuttato in Formula 1 guidando la Jordan numero 32 e finendo con un meritato nono posto.

Nella progettazione della pista ho tenuto conto di alcuni elementi critici: il sorpasso è molto difficile e deve essere pianificato con cura; inoltre, ci sono molte curve veloci, solo poche zone di frenata e queste non sono affatto facili a causa dei cambiamenti improvvisi di direzione. Poi ho considerato l'usura dei pneumatici: badare alle gomme può portare a un pit stop in meno e farvi guadagnare posizioni nella gara.

In conclusione, scegliere la strategia giusta al momento giusto è sicuramente la chiave per vincere il Gran Premio di Spagna.

Silverstone

REGOLE SPECIALI

GRIGLIA DI PARTENZA

A differenza degli altri circuiti, ogni Sezione della griglia di partenza può contenere sei auto invece di quattro. Questo porterà ad una Sfida maggiore ad inizio gara e un affollamento al termine del primo giro.



DESCRIZIONE DEL CIRCUITO

Silverstone ha ospitato la prima prova del campionato mondiale nel 1950 ed è stata sede permanente del Gran Premio di Gran Bretagna dal 1987.

La prima volta che venne utilizzato dopo la Seconda Guerra Mondiale, quando le piste dove venivano utilizzati i bombardieri Wellington furono convertite per

diventare dei circuiti da corsa.

Poi, venne adottato un veloce perimetro di layout e il pit e paddock per la prima gara sono stati posti vicino a quello che ora è Abbey.

I Pit sono stati successivamente spostati in una nuova posizione tra Woodcote e Copse e vi sono rimasti per decenni, periodo durante il quale la gara si è spesso alternata con il circuito di Brands Hatch nel Kent. Ma le grandi dimensioni di Silverstone significava che era meglio in grado di rispondere alla crescente domanda per più aree di scarico.

Dopo due tentativi di rallentare le auto costruendo chicane a Woodcote, una ristrutturazione all'ingrosso nel 1991 ha visto il circuito ultra-veloce cambiare per sempre. Tre anni dopo, a seguito delle tragedie di Imola, sono state apportate ulteriori modifiche. E' stata costruita una nuova sezione interna, in parte per consentire alle gare di moto GP di bypassare la sequenza del Bridge che era considerata troppo pericolosa per loro, e un altro nuovo complesso pit - soprannominato The Wing - all'uscita dell'angolo del Club è stato costruito.

Le opinioni su Silverstone sono divise tra i piloti - soprattutto gli inglesi. Anche se è vero che alcuni punti sono un 'point and squirt', altri angoli - in particolare il complesso di Becketts - sono superbi. Come i piloti attraversano la linea di partenza-arrivo, sono a tavoletta in sesta e raggiungono i 290 km/h prima di frenare - e scendere di una o due marce - per la curva 1 (Copse).

Copse veniva presa in sesta marcia, ma dopo le morti nel 1994 è stata rivista per usare la terza marcia, e anche se è stata resa più veloce, non è ancora così veloce come prima.

Le prossime sono "Maggots", "Becketts" e "Chapel", che insieme formano il turno 2 nel gioco. Ad eccezione di Eau Rouge, il complesso Maggots-Becketts-Chapel è probabilmente il gruppo di curve più impegnativo e tecnico di qualsiasi circuito di Gran Premio al mondo. La pista spara veloce a sinistra, veloce a destra, richiede di cambiare due marce e uscire da una veloce a destra - è così veloce! Mentre gestisce ogni angolo, il pilota sperimenterà oltre 2g di forza laterale, lottando tutto il tempo per puntare la macchina nella giusta direzione.

Tuttavia, non c'è riposo per i piloti, quando scendono per la Hangar Straight passando sotto il ponte Mobil. La curva 3 successiva (Stowe) è stata rimodellata, in quanto le versioni 1995/1996 riviste erano considerate un po' troppo

addomesticate per la Formula 1. La curva di destra viene presa in quarta a circa 180 km/h.

Le vetture passano poi attraverso il rettilineo Vale ed entrano in seconda marcia, stretta, sinistra nella curva 4 (Club). I piloti entrano in una stretta curva a destra che all'uscita si apre, permettendo loro di accelerare duramente e raggiungere brevemente la sesta marcia prima di frenare per la chicane Abbey (curva 5).

Accelerando fuori dalla Abbey, solitamente presa in seconda, le auto passano attraverso la curva a destra: Bridge. Le prossime curve - Priors, Brooklands e Luffield (curva 6 e 7) sono una serie piuttosto noiosa da fare in seconda marcia, sinistra e destra. L'uscita per Luffield è particolarmente importante in quanto conduce a destra sul rettilineo principale dove la sequenza ricomincia.

NOTE DELL'AUTORE (ALESSANDRO LALA)

Di solito prima di progettare una pista, trascorro un tempo significativo guardando video di gare passate, cercando interviste ai piloti e gareggiando da solo con un simulatore. Cerco di catturare l'essenza di quel circuito e di trasporla nel gioco. Silverstone può essere suddivisa in tre aree diverse: dalla linea di partenza fino alla curva 3, è solo una serie di rettilinei lunghi e curve veloci che cambiano e sul circuito non noterete alcuna sezione di frenata e tre differenti Traiettorie Sharp - desidererete prendere bene almeno una di loro per ottenere una spinta in questa parte della pista.

Poi, entra in gioco l'area di sorpasso. Buone opportunità si trovano nei punti di Frenata Ritardata prima della curva Vale e dell'Abbey; la curva Vale/Club è anche l'unica su questo circuito con un modificatore positivo. Se state combattendo una Sfida con un'altra auto, assicuratevi di avvicinarvi a questa parte della pista ben preparati, perché dopo le vostre probabilità di sorpasso diminuiscono drasticamente. Dopo Abbey ci sono due Sezioni di Frenata ma non c'è una frenata ritardata disponibile. Inoltre, le curve 6 e 7 hanno un enorme modificatore negativo. Ad eccezione di un paio di Traiettorie Estreme, non ci sono bonus per il movimento su ci potete contare. E' solo un brutto, lento imbuto.

Le Condizioni Meteo molto incerte (*dopotutto siamo in Inghilterra*) e le Traiettorie spietate Fuori Pista completano il quadro.

Questa è probabilmente la pista più "cruel" che abbia mai costruito e sicuramente non è fatta per i deboli di cuore.

Suzuka (espansione #3)

REGOLE SPECIALI

CURVA NON BLOCCANTE

Nella curva 7 le auto in movimento non sono bloccate dagli avversari che si trovano in quella Sezione, come indicato dal simbolo .

In quella curva i piloti possono spendere 2 MP per superare un'altra auto. Tutte le altre regole delle curve rimangono invariate.

QUALSIASI CARTA PER LE CURVE

Su questo circuito ci sono tre carte che possono essere giocate in qualsiasi curva della pista. L'unico requisito è che l'auto deve usare almeno una Sezione di Curva. Spesso, per non correre dei rischi queste carte vengono scartate per superare un controllo sulla Frenata Ritardata e sulla Traiettorie Estrema.



DESCRIZIONE DEL CIRCUITO

Suzuka è un circuito vecchio stile ben noto per la sua forma "a otto".

Quando fu costruito nel 1962, la sicurezza non era un problema e probabilmente sarebbe stato impossibile oggi progettare una pista simile. I piloti hanno la sensazione di poter fare la differenza, non solo con l'essere

tecnici, ma anche con l'essere in grado di gestire il rischio che si sta assumendo, e questo rende sempre Suzuka divertente da guidare e da guardare.

Curve 1 e 2: questa Sezione è davvero fantastica ed è tutta una questione di ritmo: se sbagli al primo angolo, non riuscirai a portare la velocità attraverso le prossime cinque curve. La curva 1 non è completamente piatta e molto difficile, perché dovete frenare per entrare nella curva 2 e vi state appoggiando alla macchina, quindi non state frenando in un rettilineo. La curva 2 in realtà non è così lenta e si hanno più linee, quindi si ha sempre la sensazione che la macchina è un po' leggera.

Curve a "S" (curve 3-6): se nella curva 3 usate una velocità eccessiva, rischiate di andare troppo larghi e di distruggere la curva 4. Quindi, si tratta sempre di valutare quanta velocità si vuole tenere alla curva 3. Lo stesso vale per la curva 4: probabilmente non dovete usare tutta la strada, perché così distruggete la curva 5 e tutte quelle fino alla fine della curva 6 sono così.

La curva Dunlop è quasi piatta. È velocissima e molto pericolosa perché l'intera accelerazione avviene in una curva cieca e piatta. Non si vede dove si sta andando!

Si arriva alla Degner con molta velocità, ma si frena appena. È molto difficile valutare quando schiacciare i freni e non si sa mai con quanta velocità si sta effettivamente entrando in curva. La successiva curva Hairpin è un tornante molto lento, ma con una sponda, il che significa che non si può andare troppo larghi. Ci sono molte linee ed è un buon posto per sorprendere qualcuno quando si sorpassa, perché tutti sono impegnati a guardare la strada mentre frenano.

Alla Spoon è fondamentale prepararsi per la seconda parte della curva, dove è necessario avere abbastanza velocità per attaccare il rettilineo principale del circuito.

Infine, si arriva al Casio Triangle. È breve, quindi bisogna frenare con decisione. Si tratta di una chicane stretta e niente di entusiasmante. Qui si può solo perdere tempo, non guadagnarne. Il sorpasso qui è possibile se si sorprende qualcuno, ma l'uscita dalla chicane è importante, perché l'intera accelerazione avviene mentre si sta curvando.

NOTE DELL'AUTORE (GIUSEPPE ROSSINI)

Una pista molto veloce dove le Traiettorie contano davvero tanto. Anche le carte Circuito sono molto importanti. Con la mano giusta di carte e una strategia corrispondente, si può raggiungere facilmente 7-10 MP. Anche i Robot sono abbastanza veloci.

Mi piace particolarmente il forte legame tra le carte Circuito e la pista. Frenate Ritardate difficili e Traiettorie Estreme potenti possono essere sfruttate grazie alle carte Circuito.

Il Meteo è abbastanza stabile – forse il pedone Meteo può inizialmente spostarsi verso il centro. Il pedone del Turno ha fasi veloci (tipicamente 2/3 giri).

Ci sono buoni punti di sorpasso sui lunghi rettilinei ma anche la possibilità di grandi fughe o enormi recuperi. Il tempo dei pit stop favorisce una strategia a 3 entrate ai box; tuttavia questo si scontra con il rientro in pista (*i Robot hanno solo un pit stop*) che è la situazione peggiore che si può avere in questa pista.

Una cosa da tenere d'occhio è la sequenza di traiettorie +2, che fondamentalmente costituiscono una scappatoia per i Robot SuperVeloci, in quanto se ne prendono una otterranno le due successive a meno che non siano rallentati da altri giocatori o Bandiere.

NOTE PER TUTTI I CIRCUITI

Di solito, le Sezioni prima di una curva sono abbastanza importanti e possono includere delle Traiettorie Estreme (ET) e di Frenata Ritardata (LB) che possono migliorare o rovinare la vostra gara.

Il manuale delle regole Standard spiega in dettaglio come tentare un ET/ LB e come riconquistare il controllo della vettura quando si falliscono tali manovre rischiose. Di seguito sono elencati alcuni casi particolari che meritano attenzione:

SEZIONI DI FRENATA SENZA L'ICONA LB

Quando terminate il vostro movimento in una Sezione di Frenata senza icona LB, non vi è semplicemente permesso tentare la Frenata Ritardata. Attenzione a quelle prima delle curve 4 e 7 a Monza, prima delle curve 5 e 8 all'Hungaroring, prima delle curve 6 e 9 a Monaco, prima delle curve 6 e 7 a Silverstone e prima delle curve 3 e 5 a Suzuka. Se qui c'è traffico, sarà molto difficile passare.

TRAIETTORIE FUORI PISTA SENZA CONTROLLO SUL RECUPERO

Controllate la Frenata Ritardata prima della curva 4 all'Hungaroring, prima della svolta 3 a Magny-Cours e prima della curva 7 a Barcellona. Se non riuscite una Frenata Ritardata in questi punti, andrete Fuori Pista e verrete posizionato sul Punto di Rientro visualizzato (*icona vettura Verde*) prendendo ogni penalità indicata.

TRAIETTORIE ESTREME SENZA PENALITÀ SUL RECUPERO

Controllate le Traiettorie Estreme prima della curva 6 a SPA, prima della curva 7 a Silverstone e prima della curva 8 a Magny-Cours. Quando fallite un controllo, dovrete tentare di recuperare e se ci riuscite, nessuna penalità vi verrà applicata. Il bonus della Traiettorie Estrema al movimento non conterà perché avete fallito l'originale Controllo alla Cieca sulla Traiettorie Estrema.

Magny-Cours (espansione #3)

REGOLE SPECIALI

CURVA NON BLOCCANTE

Nella curva 7 le auto in movimento non sono bloccate dagli avversari che si trovano in quella Sezione, come indicato dal simbolo .

In quella curva i piloti possono spendere 2 MP per superare un'altra auto. Tutte le altre regole delle curve rimangono invariate.

QUALSIASI CARTA PER LE CURVE

Su questo circuito ci sono tre carte che possono essere giocate in qualsiasi curva della pista. L'unico requisito è che l'auto deve usare almeno una Sezione di Curva. Spesso, per non correre dei rischi queste carte vengono scartate per superare un controllo sulla Frenata Ritardata e sulla Traiettorie Estrema.



DESCRIZIONE DEL CIRCUITO

Magny Cours è un circuito piatto e scorrevole con caratteristiche notevoli. Ci sono alcune curve medio-veloci, ma anche un paio di tornanti stretti che costringono le auto a rallentare bruscamente. I box sono superbi, il circuito è liscio e le aree di fuga sono immense. Anche il clima è sempre caldo.

Magny Cours è insolito perché è probabilmente l'unico circuito in cui si attraversa la linea di partenza/arrivo in prima marcia accelerando verso la prima curva a sinistra (*Grande Courbe*), che viene affrontata a tutto gas. Il circuito si distende poi verso destra in un lungo e veloce tornante, solitamente affrontato in quarta, noto come Estoril Bend. I piloti sfrecciano quindi sul rettilineo principale e passano attraverso la curva piatta del Golf Course prima di frenare per il tornante più lento del circuito, l'Adelaide.

L'ingresso in questa curva offre una delle poche manovre di sorpasso, ma il tornante vero e proprio può essere affrontato solo in fila indiana. Tuttavia, il rettilineo successivo è pieno di curve e i piloti si rincorrono nella veloce curva del Nurburgring prima di tentare di superarsi a vicenda nel successivo tornante lento a 180 gradi.

Poi, le vetture accelerano di nuovo e si dirigono verso la veloce curva di Imola – un angolo superbamente impegnativo che scende a destra, poi su e a sinistra. Non c'è tregua per i piloti, che devono frenare ancora una volta per affrontare la lunga curva verso destra, Chateau d'Eau. Le vetture passano attraverso un'altra chicane, prima di attraversare la stretta Liceo hairpin e iniziare un altro giro.

NOTE DELL'AUTORE (STAN HILINSKI)

La curva 1 (*Grande Courbe*) è molto veloce, il che significa che le auto possono sorpassare. Mi rendo conto che qui i sorpassi non avvengono spesso, ma l'ho usata soprattutto per evitare che i giocatori bloccassero il traffico dopo essersi spostati solo di uno o due spazi.

La curva 2 (*Estoril*) è grande e larga. Prende il nome da una curva simile all'Estoril, che in realtà è una coppia di curve separate da un rettilineo molto corto. L'Estoril ha un modificatore di -4 perché penso che qui sia difficile sorpassare e sapendo che segue un lungo rettilineo e un tornante, non ci proverei nemmeno a farlo.

Aspetterei il rettilineo e la curva successivi. Qui ho inserito un Traiettorie Estrema e una rossa perché le auto dovrebbero andare veloci in curva e sul rettilineo. La Traiettorie Estrema è bicolore perché volevo renderla più facile.

Il tratto dalla seconda alla terza curva è il punto ideale per i sorpassi. Ho inserito due traiettorie lungo il rettilineo tra le curve 2 e 3 per accelerare. Trovo che le traiettorie tendano ad attirare le auto, quindi metterle sui tratti rettilinei crea possibilità di sorpasso, che è quello che volevo sul lungo rettilineo.

La curva 3 (*Adelaide*) è la curva chiave del circuito. All'inizio l'avevo realizzata con una traiettorie a due colori, ma poi ho deciso di provare due traiettorie a +2. Questa curva ha anche un'altra caratteristica unica: se si fallisce la Frenata Ritardata, entrare in curva da Fuori Pista costa in MP come entrare dalla sezione di Frenata Ritardata. Ciò significa che se ci si ferma nella Sezione di Frenata e le auto occupano le traiettorie e non si ha paura di perdere una gomma, allora tanto vale provare la LB, a prescindere dalle possibilità.

La curva pone due problemi. In primo luogo, se qualcuno occupa una delle traiettorie, bisogna prendere l'altra o fare una Frenata Ritardata? Se non la fare, l'auto si troverà nella curva 5 e potrà passare da una curva all'altra del circuito. Questa potrebbe essere la vostra migliore occasione per sorpassare. In secondo luogo, se siete i primi a percorrere queste traiettorie e gli altri piloti sono alle vostre spalle, vi fermate qui sapendo che quasi certamente vi supereranno in Frenata Ritardata?

La curva 4 è una chicane veloce costruita per rallentare le auto. La curva 5 è una semplice curva a sinistra con una moderata possibilità di sorpasso.

Curve 6 e 7: qui ho inserito un Traiettorie Estrema perché sembra un buon punto dove andare Fuori Pista. Le curve 8 e 9 sono molto simili alle curve 6 e 7: c'è una chicane seguita da una curva più stretta. Ho guardato i video delle auto in ognuna di esse e ho pensato che ci fosse la possibilità di sorpassare in uscita dalla chicane, se si è veloci.

Ho inserito una Traiettorie Estrema (*Verde*) alla curva 8 e una Traiettorie rossa +2, oltre a un paio di altre Traiettorie alla curva 9, perché una volta superata la curva 9, si guida velocemente fino alla 3, quindi volevo una traiettorie per aumentare la velocità.

Direttore del Campionato: _____

Regole: Base / Standard Distanza: Breve / Completa



Circuito	Data	Pole Position / Tempo	Meteo ad inizio gara	Vincitore	
1.					
2.					
.3					
.4					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
Scuderia	Nome Pilota	Umano / Robot	Abilità	Numero	Colore Auto
SUPERVELOCE	Bruno Gourdo	Robot	N/A	N/A	NERA
SUPERVELOCE	Don Matrelli	Robot	N/A	N/A	NERA
VELOCE	Travis Daye	Robot	N/A	N/A	GIALLA
VELOCE	Cal Tyrone	Robot	N/A	N/A	GIALLA
LENTA	Peter Kurtz	Robot	N/A	N/A	VIOLA
LENTA	Vito Giuffré	Robot	N/A	N/A	VIOLA

Tabella Punteggi

1°:10 pt, 2°:6 pt, 3°:4 pt, 4°:3 pt, 5°:2 pt, 6°:1 pt

[illegible][illegible]