

RACE!! FORMULA 90



**Regolamento della
2ª 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 3mp o 3MP 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 di gioco
 -  Questa icona evidenzia un rimando ad altre regole del gioco
-

INTRODUZIONE

Race! Formula 90 è un gioco da tavolo strategico e di gestione risorse che vi permette di simulare una gara completa, utilizzando tutti gli elementi tipici delle corse automobilistiche: strategie, meteo, pit stop, gestione delle gomme, sorpassi, doppiaggi, danni e incidenti.

Una caratteristica unica di *Race! Formula 90* è che ogni gara dura un certo numero di turni e ogni turno rappresenta uno o più giri di pista. Quindi, per alcune azioni la posizione effettiva dell'auto è irrilevante (*ad esempio, i piloti possono effettuare un pit stop anche se l'auto è lontana dai box*); tuttavia, esiste anche un aspetto posizionale, che è fondamentale per altre azioni come il sorpasso o l'utilizzo di una Traiettorie.

Le prossime regole vi chiariranno in dettaglio quando si dovranno applicare gli aspetti macro e gli aspetti posizionali.

Ogni giocatore assume il ruolo di un pilota. Il movimento della sua auto viene controllato essenzialmente dalle carte che usa nel suo Turno. Tale movimento può essere influenzato dalle Traiettorie stampate sulla pista, dalla posizione degli avversari e dall'attivazione di alcuni eventi durante la gara.

Oltre ai giocatori umani, ci saranno anche diverse auto Robot che si sposteranno automaticamente sulla pista, a volte Sfidandovi per una posizione migliore oppure causando degli intasamenti.

La strategia che sceglierete per la vostra auto avrà una grande importanza e, se sfruttata correttamente, vi permetterà di ottenere grandi vantaggi sugli avversari. L'auto si caratterizza anche per il tipo e il grado di usura delle sue gomme e per una certa capacità di assorbire i danni.

Un'attenta gestione dell'auto, unita all'utilizzo della giusta strategia di gara e a un pizzico di opportunismo, sono gli ingredienti fondamentali per ottenere la vittoria.

Componenti

Circuiti



Monza/Hungaroring



SPA/Monaco



Barcelona/Silverstone

Carte



184 carte Corsa



219 carte Circuito



48 carte Strategia



12 carte Strategia <STK>
Non usate nel gioco Base



6 carte "Corsa Breve", usate
con la variante V1

Plance



6 Plance Auto

Tessere



24 tessere Abilità



6 tessere Abilità <STK>
Non usate nel gioco Base



12 tessere Gomme





1 tessera Gomme dei Robot



6 tessere Modificatore Controllo



6 tessere Modificatore Movimento



30 tessere Rifornimento dei Giocatori



30 tessere Rifornimento dei Robot



9 tessere Preparazione Danni



6 tessere Preparazione Danni
(usate con la variante V1)



18 tessere Preparazione Carte/Gomme



12 tessere Preparazione Carte/Gomme
(usate con la variante V1)



1 gettone Leader



6 gettoni "Just Pit" e "No Move"



9 gettoni -1/-2 Giri



3 gettoni -3/-4 Giri



3 gettoni Auto Fantasma
(usati con la variante V9)



6 tessere Bandiera Gialla



6 gettoni "Chased"



1 Safety Car



18 Bandiere Sesto Senso <STK>
(non usate nel gioco Base)



1 tessera Traguado
(usata nella variante V1)



1 tessera Traguado Sprint
(usata nella variante V3)

Parti in legno



72 gettoni neri
(gomme)



18 gettoni Blu
(gomme morbide)



24 gettoni rossi
(danni riparabili)



6 gettoni marroni
(Danni Permanenti)



6 pedoni Blu
(Bandiera Blu)



6 pedoni Arancio
(Bandiera Arancio)



2 pedoni neri (segnalini
Turno e Indicatore Meteo)



Miniature delle Auto



6 Auto dei Giocatori



2 Auto Robot nere
(SUPERVELOCI)



3 Auto Robot gialle
(VELOCI)



3 Auto Robot Viola
(LENTE)

PANORAMICA DEI COMPONENTI

I CIRCUITI

Un circuito è diviso in più Sezioni. Ogni Sezione può essere di tre diverse tipologie, come indicato dal colore dai suoi bordi:

- ① Una **Sezione di Rettilineo**: bordi marroni
- ② Una **Sezione di Frenata**: bordi grigi
- ③ Una **Sezione di Curva**: bordi gialli
- ④ Una **Sezione di Curva con un valore** (es. +2), usato per i sorpassi (*modificatore sulle Sfide*)

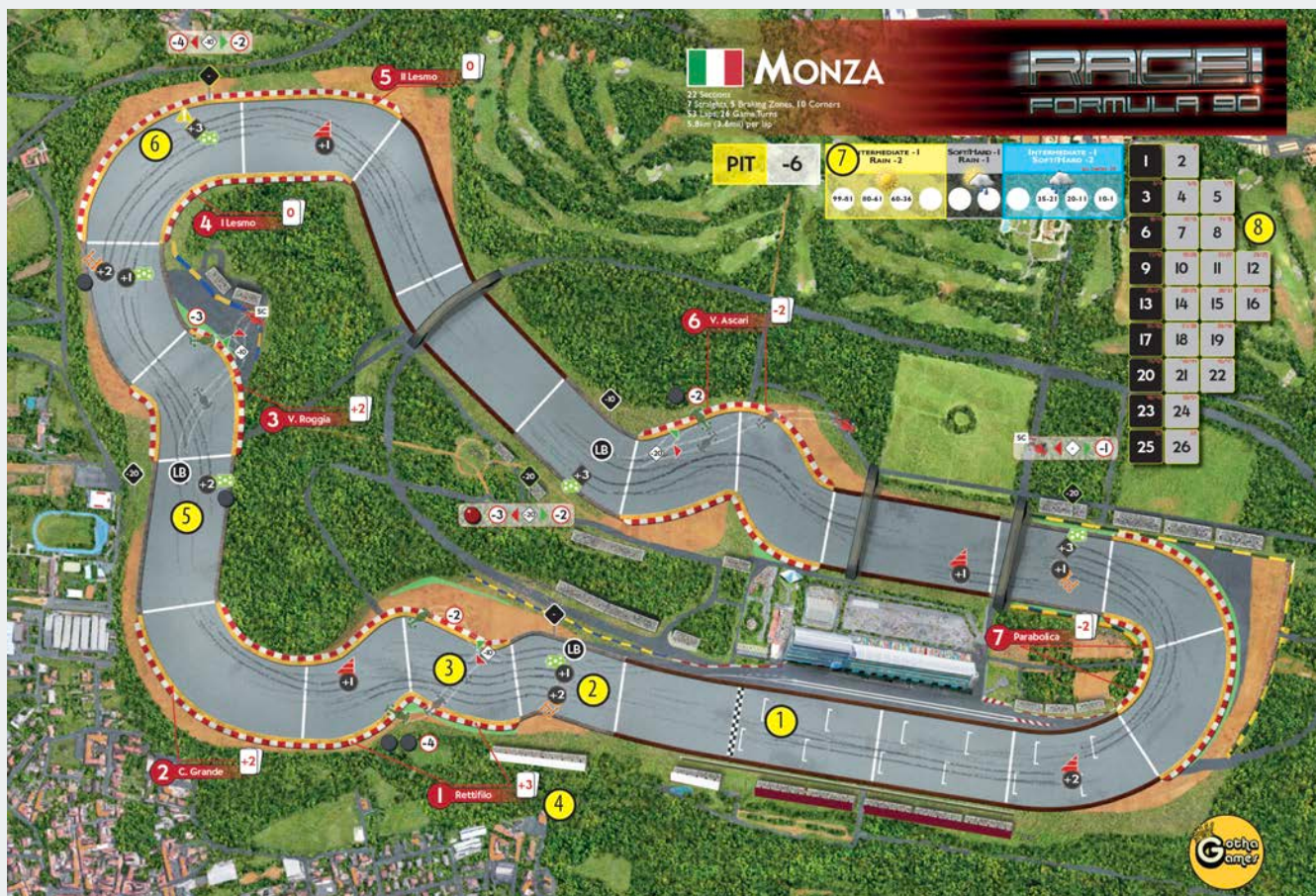
Sulla pista ci sono diverse Traiettorie che forniscono un bonus al movimento. Questo bonus è rappresentato in

uno o due dei quattro colori delle carte (*Rosso=velocità, Verde=guida, Arancio=marcia, Giallo=evento*). Ci sono:

- ⑤ **Traiettorie standard** – identificate da un bonus sul movimento all'interno di un cerchio. Sono le più comuni e accanto possono avere il simbolo di una gomma, di un danno o di una carta.
- ⑥ **Traiettorie Estreme (ET)** – raffigurate sul circuito da un rombo con all'interno un bonus sul movimento.

Altri elementi presenti sul circuito sono:

- ⑦ Il Diagramma delle Condizioni Meteo con il tempo di sosta ai box ("PIT") per il circuito specifico.
- ⑧ Tracciato del Turno. Alcuni spazi rappresentano due o più giri di pista, ma sono sempre considerati come un Turno. Ogni riga rappresentano uno Stadio della gara.

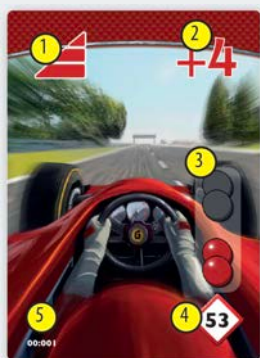


PLANCE AUTO

La Plancia Auto riassume le condizioni della vostra auto. Durante la preparazione definirete tre caratteristiche fondamentali: quanti gettoni Gomme avete **1**, il numero di carte in mano **2** e gli spazi dei danni **3**. Inoltre c'è il riquadro per una carta Strategia **4**, quello per una tessera Abilità **5** e quello per il tipo di gomme **6**. Durante la corsa i gettoni Gomme rimanenti sono conservati in una riserva dedicata **7**. I giocatori piazzano la carta Obiettivo Controllo sulla Plancia Auto, cioè un valore che indica quanto sia facile o difficile stressare la macchina **8**. Il colore dell'immagine in alto a sinistra **9** è utilizzato per abbinare la miniatura corrispondente sul circuito. Infine, ci sono alcune tabelle di aiuto **10**.



LE CARTE CORSA



Le carte Corsa vi permettono di spostare la vostra auto sul circuito.

Ci sono quattro diversi tipi di carte Corsa:

Le **carte Velocità** (rosse) vi permettono di muovere velocemente l'auto, ma costano dei gettoni Gomme e/o assegnano dei Danni;

Quando vengono giocate, le **carte Guida** (verdi) richiedono normalmente di effettuare un controllo;

Le **carte Marcia** (Arancio) non danno molta velocità, ma permettono di pescare delle carte Corsa aggiuntive;

Le **carte Evento** (gialle) attivano degli eventi specifici durante la gara.

Su ogni carta potete trovare:

- 1** Un simbolo che indica il tipo di carta.
- 2** Il valore di movimento della carta (MP).
- 3** I costi, le azioni o gli eventi attivati dalla carta.
- 4** Il Valore di Controllo della carta.
- 5** Un numero identificativo della carta (*non ha un uso pratico nelle partite*).

LE CARTE CIRCUITO



Anche le carte Circuito, come le carte Corsa, sono utilizzate per spostare le auto sul circuito e allo stesso modo sono suddivise in carte Velocità, Guida, Marcia ed Evento. Queste sono specifiche della pista a cui si riferiscono e hanno delle caratteristiche uniche a seconda della curva rappresentata.

Su ogni carta potete trovare:

- 1** Un simbolo che indica il tipo di carta.
- 2** Il valore di movimento della carta (MP).
- 3** I costi, le azioni o gli eventi attivati dalla carta.
- 4** Il Valore di Controllo della carta.
- 5** Un numero che indica la curva del circuito in cui può essere utilizzata.
- 6** Uno o più Poteri di Scarto (*se presenti*).
- 7** Un numero identificativo della carta (*non ha un uso pratico nelle partite*).

LE CARTE STRATEGIA



In ogni momento della corsa ogni giocatore avrà sulla propria Plancia Auto una carta Strategia attiva. Su ogni carta troverete:

- 1** Il nome della Strategia.
- 2** L'immagine del vostro ingegnere personale che vi invia le comunicazioni radio (*testo solo tematico*).
- 3** Le "Condizioni Bonus": si tratta di una capacità unica che può consentire a un giocatore di

spostare l'auto più velocemente o di utilizzare al meglio le proprie risorse durante la gara.

- 4** Le "Condizioni Speciali" che un giocatore deve soddisfare durante la gara per poter pescare una o più carte Circuito dal mazzo corrispondente.

Se è la prima volta che leggete questo manuale e dovete imparare il sistema di gioco...

FERMATEVI QUI!

Aprirete il Companion Book e iniziate a leggere le Regole Base. Giocate qualche partita con le Regole Base, familiarizzando con le meccaniche principali e solo a quel punto tornate in questo manuale e immergetevi nell'esperienza completa del gioco!

Il Companion Book contiene anche un lungo esempio del gioco Base, che consigliamo vivamente di leggere con attenzione.

PREPARAZIONE

Aprire il circuito che avete scelto per la partita e piazzate il pedone del Turno nel riquadro che indica il primo Turno. Sistemate vicino al circuito i gettoni Gomme e tutti gli altri componenti che userete durante la partita.

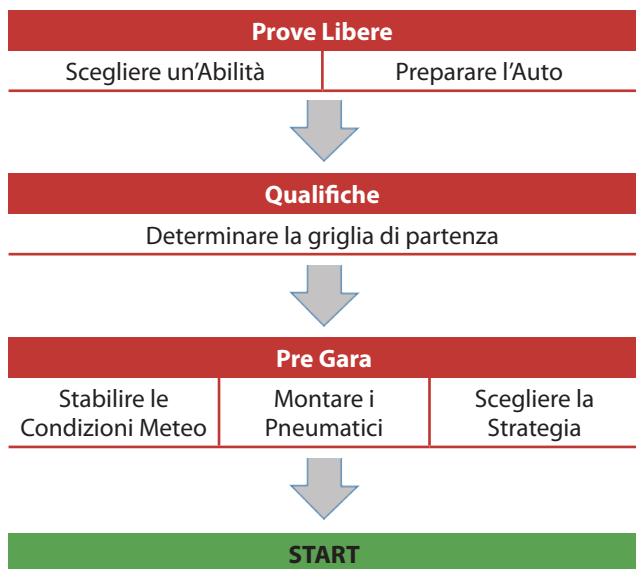
Ogni giocatore sceglie una Plancia Auto tra quelle disponibili e la tessera Auto dello stesso colore. Ponete le Plance Auto di fronte ai giocatori proprietari in modo che durante la gara siano visibili a tutti. Mescolate separatamente le carte Corsa e le carte Circuito che corrispondono al circuito che avete scelto, quindi piazzate questi mazzi in un luogo raggiungibile da tutti i giocatori. Se durante la partita uno dei mazzi dovesse esaurirsi, rimescolate i relativi scarti e riformate un nuovo mazzo di pesca.

I gettoni Danno (*i dischetti rossi e marroni*) devono essere posti in un contenitore, in modo da poter essere pescati a caso durante la partita. Il numero di questi gettoni che dovrete inserire nel contenitore dipenderà dal numero dei giocatori (*vedere la tabella seguente*).

Anche il numero e la tipologia di Robot che si unirà alla gara dipenderà dal numero dei giocatori. Nel regolamento, per evitare confusione utilizzeremo il termine **GIOCATORE** per indicare un pilota umano, oppure **Robot** per indicare un pilota non umano.

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

Prima di iniziare la gara sarà necessario effettuare le seguenti attività:



Prove Libere

ABILITÀ DEI PILOTI

Ogni giocatore sceglie una tessera Abilità per il suo pilota, tra quelle disponibili. Questa è una capacità unica del pilota che non può essere cambiata per tutta la durata della gara. Più di un pilota può avere la stessa Abilità. Una lista delle tessere Abilità è riepilogata nell'Appendice B.

PREPARARE L'AUTO

I giocatori possono usare la configurazione standard sulla Plancia Auto oppure possono decidere di personalizzarla. Per farlo, dovranno scegliere le tessere per le tre categorie di Gomme, per il Numero delle Carte e per gli spazi Danno, che piazzeranno sugli spazi prestampati.

Ogni tessera ha un valore in punti tra 1 e 3 a seconda delle prestazioni; ogni giocatore potrà usare un massimo di 6 punti.



La figura qui sopra fornisce 10 gettoni Gomme (2 punti), 6 carte Corsa iniziali (2 punti) e 5 spazi per i Danni (2 punti), per un totale di 6 punti.

Il giocatore può personalizzare la sua auto con 12 gettoni Gomme (3 punti), 5 carte Corsa iniziali (1 punto) e 5 spazi per i Danni (2 punti), per un totale di 6 punti.

Il giocatore con l'Abilità **TUNING** può usare 8 punti per personalizzare la sua auto, ma non può mai superare i 3 punti in ogni caratteristica.

Dopo aver completato la propria configurazione dell'auto, tutti i giocatori prendono il numero di gettoni Gomme e pescano tante carte Corsa come indicato dalla loro configurazione **PIÙ UNA**.

Esempio: facendo riferimento alla Plancia Auto della figura più sopra, questo giocatore riceve 10 gettoni Gomme e pesca 7 carte Corsa.

SOSTITUIRE L'AUTO (MULLIGAN)

Dopo aver pescato le carte per la sua mano, un giocatore può decidere che non lo soddisfano. Se vuole, può scartarle tutte e pescare una nuova mano. Questo può farlo soltanto una volta e dovrà accettare la seconda pesca. Non è richiesto al giocatore di rivelare le sue carte se dovesse decidere di scartarle in questo modo.

Qualifiche

All'inizio della gara, ogni auto viene schierata sulla griglia di partenza, dietro la linea a scacchi, in base a come si è comportata durante le qualifiche. Nella partita, durante le qualifiche i giocatori dovranno utilizzare **UNA** carta dalla mano e decidere quando impostare il loro primo pit stop.

PROCEDURA DELLE QUALIFICHE

Ogni giocatore sceglie **UNA** carta dalla propria mano e la pone a faccia in giù sul tavolo. Ogni carta contiene dei Punti Movimento da [1] a [4] e un Valore di Controllo tra (1) e (99).



3 PUNTI MOVIMENTO
VALORE DI CONTROLLO (22)

Dopo aver piazzato la carta sul tavolo, ognuno sceglie in segreto una delle proprie tessere Rifornimento che indica quando avrà il suo primo pit stop obbligatorio. Può scegliere uno dei Turni 8, 10, 12, 14 oppure 16, che corrispondono alla quantità di carburante che l'auto avrà nel serbatoio.

Quando tutti hanno piazzato la loro carta sul tavolo e scelto la tessera Rifornimento, li riveleranno entrambi in modo che siano visibili a tutti. Dato che il peso dell'auto è determinato

anche dalla quantità di carburante nel serbatoio, verrà apportata una modifica al valore delle Qualifiche sulla carta scelta. Le auto che hanno scelto il pit stop nel Turno 8 otterranno +2 MP, quelle che l'hanno scelto nel Turno 10 otterranno +1 MP. Il Turno 12 non prevede alcuna modifica, mentre il Turno 14 permette di ottenere -1 MP e il Turno 16 invece -2 MP. Più giocatori possono scegliere lo stesso Turno per il pit stop.



Quando scegliete questa tessera Rifornimento, farete il primo pit stop nel Turno 8. Ciò significa che avrete il carburante sufficiente perché la vostra auto arrivi all'inizio del Turno 8. Inoltre, beneficerete di +2 MP sul Valore delle Qualifiche perché la vostra auto è più leggera.

Quando tutte le carte Corsa iniziali sono state rivelate, piazzate tutte le tessere Rifornimento dei Robot (*Lenti*, *Veloci* e *SuperVeloci*) a faccia in giù sul tavolo, mescolatele e pescatene una per ogni Robot che sta partecipando alla gara. Ogni tessera indica il modificatore degli MP per le qualifiche dei Robot, il suo Valore di Controllo e quanti Turni di carburante ha nel serbatoio. Queste tessere verranno usate per determinare le posizioni delle qualifiche per i Robot partecipanti.

RISOLUZIONE DELLE QUALIFICHE

Maggiore è il numero di MP e minore è il Valore di Controllo, in questo ordine, migliore sarà la posizione dell'auto sulla griglia di partenza. Ad esempio, un'auto con 4 MP e un Valore di Controllo di (25) otterrà la posizione migliore rispetto ad una con 4 MP e un Valore di Controllo di (30).

Regolate gli MP per le qualifiche di ogni pilota in base al Turno del primo pit stop e al bonus dato dall'Abilità scelta, se applicabile. Le auto con i valori più alti sono poste sulla griglia di partenza, dall'inizio alla fine. Se più auto sono alla pari, allora il pilota con il Valore di Controllo minore tra quelli alla pari sarà più avanti di quelle con i valori maggiori. Nel raro caso in cui uno o più piloti hanno gli stessi MP e anche lo stesso Valore di Controllo, allora la loro posizione sulla griglia verrà determinata a caso.

Allineamento sulla griglia di partenza: l'auto con il valore di qualifica migliore è posta in pole position. Questa è rappresentata dallo spazio più avanti sul circuito, direttamente dietro la linea a scacchi. L'auto al secondo posto è posta alla sinistra o alla destra (a seconda del circuito) di quella in pole position, nello spazio leggermente più indietro. Disponete le altre auto in modo che la terza classificata sia direttamente dietro a quella in pole position, la quarta dietro alla seconda meglio qualificata, ecc.

Quando tutte le auto sono state disposte sulla griglia, ogni giocatore prenderà la carta Corsa che ha usato per le qualifiche e la porrà a faccia in su sulla sua Plancia Auto, da usare durante la gara quando dovrà fare il primo controllo.

Esempio: siamo in una gara con 3 giocatori, che hanno già scelto le carte Corsa per le qualifiche e le tessere Rifornimento; a questo punto rivelano le loro scelte:



Il giocatore con l'auto Arancio ha scelto di usare una carta con 3 MP e un Valore di Controllo (13). Ha inoltre deciso di volersi fermare al suo primo pit stop nel Turno 10.



Il giocatore con l'auto Blu ha scelto la carta Corsa con 2 MP e un Valore di Controllo (74), ma vuole fare il suo primo pit stop nel Turno 8.

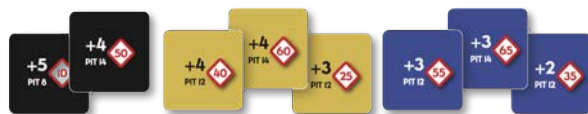


Il giocatore con l'auto Verde ha scelto la carta Corsa con 3 MP e un Valore di Controllo (17). Vuole ritardare il suo primo pit stop fino al Turno 14.

Il Valore delle Qualifiche per il giocatore Arancio è dato da 3 MP sulla carta +1 MP della tessera Rifornimento (con un pit stop al Turno 10), per un totale di 4 MP. Il giocatore Blu ha un Valore delle Qualifiche di 2 MP, +2 MP (con un pit stop al Turno 8), per un totale di 4 MP. Dato che l'Arancio e il Blu sono alla pari, per determinare chi è in testa tra di loro sulla griglia si dovrà considerare il loro Valore di Controllo. Quello dell'Arancio è il più basso (13), quindi ottiene la pole position.

Il Valore delle Qualifiche del giocatore Verde è 2 MP (modificato dalla tessera Rifornimento con il pit stop al Turno 14).

Ora vengono rivelate tutte le tessere Rifornimento per i Robot che risultano le seguenti:



La griglia di partenza sarà quindi quella illustrata nella tabella della prossima pagina:

Robot SuperVeloce	[5] (10) Pole Position	Pit Stop Turno 8
Giocatore Arancio	[4] (13)	Pit Stop Turno 10
Robot Veloce	[4] (40)	Pit Stop Turno 12
Robot SuperVeloce	[4] (50)	Pit Stop Turno 14
Robot Veloce	[4] (60)	Pit Stop Turno 14
Giocatore Blu	[4] (74)	Pit Stop Turno 8
Robot Veloce	[3] (25)	Pit Stop Turno 12
Robot Lento	[3] (55)	Pit Stop Turno 12
Robot Lento	[3] (65)	Pit Stop Turno 14
Giocatore Verde	[2] (17)	Pit Stop Turno 14
Robot Lento	[2] (35)	Pit Stop Turno 12



Infine, ogni giocatore prende la carta Corsa che ha usato per le qualifiche e la pone a faccia in su sulla sua Plancia Auto.



GESTIONE DEL CARBURANTE

Dopo aver completato la sessione delle qualifiche, ogni pilota deve voltare la sua tessera Rifornimento sul lato "Refuel" e piazzarla sul Tracciato del Turno, ad indicare il momento del suo primo pit stop. Quando il pedone del Turno raggiungerà il riquadro in cui è presente la tessera Rifornimento del giocatore, questo dovrà entrare ai box.



Facendo riferimento alle qualifiche dell'esempio precedente, questa è la posizione risultate delle relative tessere Rifornimento sul Tracciato del Turno.

Il giocatore Blu e un Robot SuperVeloce dovranno fermarsi ai box non oltre il Turno 8. Il giocatore Arancio dovrà fermarsi non oltre il Turno 10.

Tutte le altre auto avranno più tempo perché con più carburante e potranno fermarsi ai box entro e non oltre i Turni 12 o 14.

I giocatori tengono traccia del consumo di carburante in ogni pit stop successivo. Ogni pit stop fornisce a un giocatore il carburante per 10 Turni. Al momento del pit stop, la sua tessera Rifornimento verrà fatta avanzare di 10 spazi, partendo dal riquadro in cui si trova il pedone del Turno. Se un giocatore è entrato ai box in anticipo rispetto al Turno programmato per il pit stop (cioè, quando è entrata ai box l'auto ha ancora del carburante), sposterà la sua tessera Rifornimento più avanti di 10 spazi rispetto al Turno attuale.

Un giocatore può aggiungere ulteriore carburante alla sua auto spostandola all'indietro sul circuito di un settore aggiuntivo per ogni 3 Turni di carburante in più nell'auto.

Tuttavia, notate che il serbatoio di **un'auto non può contenere carburante per più di 16 Turni in totale** e di conseguenza potrà arretrare la sua auto fino a due settori sul circuito oltre a quello normale (che corrisponde a un movimento totale di 16 Turni sul tracciato).

NdT: come variante, se alla vostra auto aggiungete ulteriore carburante, potete spostare la vostra tessera Rifornimento partendo dalla posizione in cui questa si trova (non dal pedone del Turno).

Per i Robot, la tessera Rifornimento indica che **il Robot di quel tipo nella posizione migliore** dovrà fermarsi per il rifornimento in quel Turno. Una volta che tale richiesta è stata soddisfatta, il Robot non dovrà più fermarsi al pit stop e la sua tessera Rifornimento potrà essere scartata. Normalmente i Robot faranno soltanto un pit stop in tutta la gara (salvo cambiamenti per le Condizioni Meteo), mentre i giocatori potranno farne quanti ne vogliono.



Siamo all'inizio del Turno 8 e il giocatore Blu e il Robot SuperVeloce devono fare il loro primo pit stop.

Il giocatore Blu è in testa. Il valore "PIT" del circuito è 8 quindi la sua auto dovrà essere spostata all'indietro di 8 Sezioni; decide invece di spostarla indietro di 9 Sezioni e far avanzare la sua tessera Rifornimento di 13 spazi, sul Turno 21.

Dato che nel Turno 8 è presente un tessera Rifornimento nera, anche il Robot SuperVeloce nella posizione migliore dovrà fare un pit stop. La sua auto è spostata all'indietro di 8 settori e la sua tessera Rifornimento è scartata.



Pre Gara

DETERMINARE LE CONDIZIONI METEO

Le Condizioni Meteo sono determinate all'inizio della gara pescando una carta Corsa dal mazzo e piazzando il pedone Meteo nello spazio corrispondente al Valore di Controllo della carta.



Il Valore di Controllo della carta pescata è (34) quindi il pedone Meteo è posto nel primo spazio di pioggia.

SCEGLIERE LE GOMME E LA STRATEGIA

Iniziando dal giocatore in pole position e procedendo in base all'ordine sulla griglia di partenza, ognuno sceglie la tipologia di gomme per riempire gli spazi sulla sua Plancia Auto, assieme a una carta Strategia.

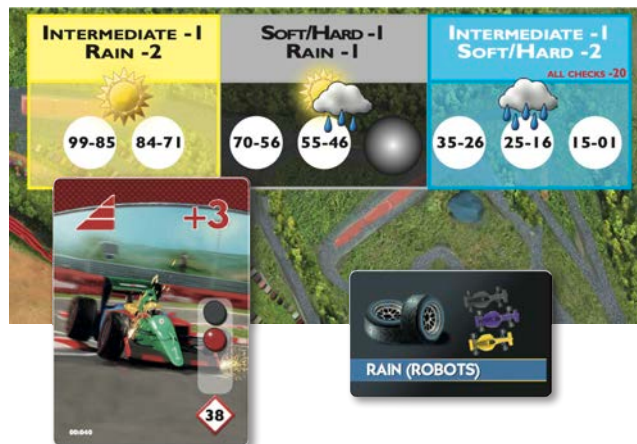
Il tipo di gomme può essere cambiato ad ogni pit stop. Ci sono quattro tipologie di gomme: Morbide, Dure, Intermedie e da Pioggia.

Le **gomme Morbide** vi offrono un bonus di +1 MP (gettoni azzurri) da usare in qualsiasi momento, ma solo uno per Turno. Tuttavia, le gomme Morbide si consumano più velocemente e per tale ragione dovete sottrarre 3 gettoni Gomme dal numero totale che avete sulla Plancia Auto. Per la gara, ogni giocatore può avere un massimo di due treni di gomme Morbide.

Le **gomme Dure** vi permettono di pescare una carta Circuito e il numero completo di gettoni Gomme.

Le **gomme Intermedie** e **da Pioggia** vi permettono di avere il numero completo di gettoni Gomme e nessun bonus particolare. Verranno usate durante le Condizioni Meteo incerte e con pioggia.

I Robot usano soltanto gomme Dure o da Pioggia, scegliendo la tipologia in base alle Condizioni Meteo ad inizio gara; Dure in caso di tempo Soleggiato e da Pioggia in caso di tempo piovoso. Se il meteo è incerto, allora sceglieranno il tipo di gomme che corrisponde alle condizioni stabili più vicine sulla Tabella Meteo. Se il pedone si trova proprio nel mezzo tra meteo secco e quello piovoso, allora i Robot sceglieranno a caso le loro gomme. Tutti i Robot utilizzano lo stesso tipo di gomme; utilizzate i gettoni Gomme appropriati per tener traccia del tipo di gomme usate.



A Silverstone, viene pescata una carta con Valore di Controllo (38), e le Condizioni Meteo iniziali sono impostate a tempo incerto.

I Robot useranno le gomme da Pioggia perché il pedone Meteo è più vicino al riquadro della pioggia più a sinistra.

Se il pedone Meteo fosse stato posto inizialmente nello spazio "55-46", i Robot avrebbero scelto a caso le loro gomme.

Dopo aver deciso le proprie gomme, il giocatore può ora scegliere una carta Strategia da piazzare sulla Plancia Auto. Questa potrà essere cambiata durante ogni pit stop oppure saltando il turno.

Nel gioco ci sono 10 diverse Strategie. Quando vengono usate, vi offriranno:

Un Bonus: questa è una capacità unica che vi permette di spostare la vostra auto più velocemente oppure di fare un uso migliore delle vostre risorse.

Una Condizione Speciale: è una condizione che dovete soddisfare nel vostro Turno per pescare una o più carte Circuito dal mazzo corrispondente.

Nell'Appendice A potete trovare una lista delle carte Strategie disponibili con le regole sul loro utilizzo.



Un giocatore ha scelto la Strategia LUCKY.

In basso a sinistra è indicato il suo Bonus: durante la Fase B potrà pescare 2 carte invece di 1 e scartarne una dalla propria mano.

In basso a destra è indicata la Condizione Speciale: durante la Fase B, se le due carte Corsa pescate hanno gli stessi MP oppure sono dello stesso tipo (colore), allora potrà pescare

una carta Circuito.

Il retro di una carta Strategia contiene maggiori dettagli sul suo funzionamento.

A questo punto, tutto è pronto per iniziare la gara. Assicuratevi che il pedone del Turno sia nel primo riquadro del tracciato (Turno 1). I piloti attendono la luce Verde, il suono dei motori diventa più forte ... Pronti ? Via !

LA GARA

Il Turno di Gioco

La sequenza del Turno di gioco è la seguente:

1. Far avanzare il pedone del Turno.
2. Attivare una Sezione del circuito. Se questa è una curva, seguite la procedura per le Sfide.
3. Tutte le auto nella Sezione attivata risolveranno il loro Turno, se non l'hanno già fatto.
4. Quando tutte le auto nella Sezione attivata hanno completato il loro Turno, ritornate al punto 2 e attivate la prossima Sezione del circuito.

Un Turno si conclude quando tutte le auto avranno concluso il proprio turno.

Se il pedone del Turno ha raggiunto l'ultimo riquadro sul tracciato e tutte le auto hanno concluso il proprio turno, la gara termina. Il vincitore sarà il Leader dell'ultimo Turno. Se più piloti hanno completato la gara nella stessa Sezione, le posizioni finali sono assegnate in base all'ordine relativo alla Sezione e al numero di giri che ognuno ha completato.

FAR AVANZARE IL PEDONE DEL TURNO

Spostate il pedone del Turno di uno spazio (tranne nel primo Turno, quando il pedone si trova già nel primo spazio). Se il pedone ha raggiunto il primo spazio di una nuova riga, allora inizierà un nuovo Stadio della gara.



La lunghezza della gara è misurata dal pedone del Turno. Il numero più grande in ogni spazio indica il Turno ed è un elemento importante della gara. I numeri più piccoli in alto a destra di ogni spazio indicano i giri coperti dal Turno e non hanno una reale funzione nel gioco. Ad esempio, il Turno 2 copre il secondo e il terzo giro ma è sempre considerato un Turno di gioco.

ATTIVARE UNA SEZIONE

Ora avete imparato a scegliere e ad attivare una Sezione. Questa parte del regolamento potrebbe inizialmente spaventarvi, ma non preoccupatevi. Troverete molti esempi e dopo aver iniziato una partita vi ritroverete a seguire il flusso di gioco in modo naturale.

All'inizio di un Turno, cercate il Leader della gara e assicuratevi che il gettone Leader sia sotto la sua auto. Tale gettone è usato per indicare chi è in testa e determina il Fronte della Sequenza di Attivazione (FAS).

L'ordine di gioco si basa sull'attivazione delle Sezioni, dalla prima all'ultima. La prima è sempre quella in cui si trova il gettone Leader. La prossima da attivare sarà quella subito più indietro che contiene una o più auto che non hanno ancora risolto il loro turno individuale.

Quando attivate una Sezione, tutte le auto in essa risolveranno il loro turno individuale. Quando avranno concluso il loro turno, passerete ad attivare la prossima Sezione e continuerete questo processo fino a quando tutti i piloti avranno concluso il loro turno individuale. Una Sezione potrebbe anche essere attivata più volte durante un Turno, ma ogni auto potrà fare il proprio turno individuale soltanto una volta per Turno di gioco.

Guardiamo il prossimo esempio:



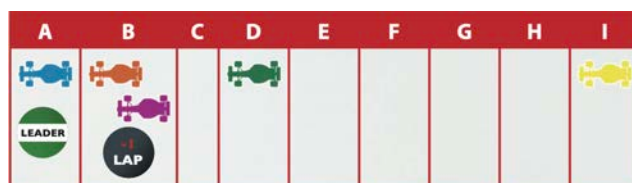
Per prima viene attivata la Sezione E (quella con il gettone Leader). Il giocatore Blu esegue il proprio Turno e doppia l'auto Viola (notate il gettone "-1 LAP" sull'auto Viola).



La prossima Sezione da attivare viene determinata iniziando sempre dal Fronte della Sequenza di Attivazione (ora la Sezione A) e andando a ritroso fino a trovare la Sezione che contiene delle auto che non hanno ancora fatto il loro turno individuale. In questo caso, la Sezione D, quindi il giocatore Viola farà il suo Turno.



La prossima Sezione da attivare viene determinata seguendo la stessa procedura, ripartendo dalla Sezione A e spostandosi a ritroso fino alla Sezione G, nella quale ci sono due auto che non hanno ancora fatto il loro turno individuale. I giocatori Arancio e Verde risolveranno il loro Turno. Anche l'auto Arancio doppia quella Viola.



Infine, viene attivata la Sezione I e potrà fare il suo Turno anche il giocatore Giallo. Quando tutte le auto hanno concluso il loro turno individuale, il Turno di gioco termina.

FRONTE DELLA SEQUENZA DI ATTIVAZIONE (FAS)

Dall'esempio precedente, potete notare che la Sezione in cui si trova il gettone Leader determina il Fronte della Sequenza di Attivazione (FAS). Ci sono tre importanti condizioni in cui il FAS cambia durante un Turno di gioco, influenzando quindi l'ordine di attivazione nella sequenza.

Quando la sezione del Leader viene attivata per la prima volta, soltanto lui potrà fare il proprio turno individuale, poiché il FAS si sposta insieme a lui – tutte le auto in quella Sezione si attiveranno dopo, quando questa verrà attivata nuovamente. L'esempio nella prossima pagina vi chiarirà meglio questo concetto.

A	B	C	D	E	F	G	H	I

Il giocatore Blu è il Leader. Nella sua Sezione ci sono altre due auto. La Sezione E viene attivata per prima e l'auto Blu farà il proprio turno individuale, doppiando l'auto Viola.

A	B	C	D	E	F	G	H	I

La prossima Sezione da attivare viene identificata iniziando dal fronte della sequenza di attivazione (ora la Sezione A) e spostandosi a ritroso fino a quella in cui ci sono delle auto che non hanno ancora fatto il loro turno individuale. Nel nostro esempio si tratta della Sezione D. Notate che la Sezione E è ora inattiva; le auto Arancio e Verde non hanno ancora fatto il loro Turno, anche se la Sezione E era già stata attivata prima. Ora farà il suo Turno l'auto Viola.

A	B	C	D	E	F	G	H	I

Trovate la prossima Sezione da attivare seguendo la stessa procedura, ripartendo dalla Sezione A e spostandovi all'indietro fino ancora alla Sezione E, dove ci sono due auto che non hanno ancora fatto il loro turno. Le auto Arancio e Verde potranno quindi fare il loro turno. L'Arancio doppia quella Viola.

A	B	C	D	E	F	G	H	I

Infine, viene attivata la Sezione I e potrà fare il suo turno individuale anche il giocatore nero.

Se il gettone Leader viene spostato in un'altra Sezione, perché la sua auto è stata fatta avanzare oppure perché il Leader è stato superato, allora la vecchia Sezione diventa inattiva. La nuova Sezione con il gettone Leader diventerà il nuovo FAS e iniziando da quella verrà attivata la successiva seguendo le regole precedenti.

A	B	C	D	E	F	G	H	I

Inizia un nuovo Turno di gioco – nessun'auto è già stata attivata. Il gettone Leader si trova nella Sezione C (l'auto Blu). Attiviamo la Sezione C e il Blu dichiara un pit stop.

A	B	C	D	E	F	G	H	I

L'auto Blu entra ai box (notare il gettone "Just Pit") e il gettone Leader viene subito riassegnato all'auto Arancio. Ora, il fronte della sequenza di attivazione è la Sezione D, che viene attivata. L'auto Arancio si sposta e doppia l'auto Viola.

A	B	C	D	E	F	G	H	I

La prossima Sezione da attivare è la B (ricordate: il fronte della sequenza di attivazione è sempre la Sezione in cui si trova il gettone Leader). In seguito verranno attivate le Sezioni E e G.

L'ultima condizione che cambia il FAS si verifica quando ci sono delle auto davanti e dietro al Leader nella stessa Sezione. In tal caso, il gettone Leader divide la Sezione in due Sotto-Sezioni relativamente ai turni individuali, con una linea direttamente davanti al Leader. La prima che si attiva è la Sotto-Sezione dove si trova il Leader e le auto dietro di lui – è quella immediatamente dietro il FAS.

Quando il gettone Leader si sposta in un'altra Sezione, allora la Sotto-Sezione che include il Leader e le auto dietro di lui diventerà il nuovo fronte della sequenza di attivazione e, ricominciando da questo punto verrà attivata una nuova Sezione, in accordo alle regole di cui sopra.

A	B	C1	C2	D	E	F	G

Inizia un nuovo Turno – nessun'auto si è ancora spostata. Il gettone Leader è nella Sezione C (auto Blu). Attiviamo la Sotto-Sezione C2 che comprende l'auto Blu ma non quella Viola. La Sotto-Sezione C1 con l'auto Viola non verrà attivata in questo momento.

A	B	C	D	E	F	G

L'auto Blu entra ai box e il gettone Leader viene riassegnato all'auto Arancio. Ora, la Sezione D diventa il fronte della sequenza di attivazione e viene attivata. L'auto Arancio si sposta e doppia l'auto Gialla e quella Viola, ma non la Rossa.

A	B1	B2	C	D	E	F	G

La prossima da attivare è la Sotto-Sezione B2 (ricordate: il fronte della sequenza di attivazione divide in due la Sezione che contiene il gettone Leader) e l'auto Gialla può spostarsi. Poi, verrà riattivata la Sezione C e l'auto Viola potrà finalmente fare il suo Turno. La Sezione G sarà la prossima da attivare.

ATTIVARE UNA SEZIONE DI CURVA

Solitamente, le auto nella stessa Sezione faranno il loro turno individuale nell'ordine in cui si trovano, ma quando viene attivata una Sezione di Curva, per determinare l'ordine con cui le auto faranno il loro turno individuale potrebbe essere necessario risolvere una Sfida.

PROCEDURA DELLA SFIDA:

Quando viene attivata una Sezione di Curva, iniziando da quella in ultima posizione e procedendo in ordine inverso, ogni auto in tale Sezione potrà dichiarare una Sfida. Il primo pilota che dichiara la Sfida è considerato quello che l'ha scatenata (*lo Sfidante*). I piloti che si rifiutano di iniziare la Sfida (*Esclusi*) non potranno partecipare, nel caso in cui qualcun altro la attivi in seguito.

Una volta che c'è uno Sfidante, continuate in ordine inverso di posizione partendo da lui, e ognuno dovrà dichiarare se vuole o meno partecipare (*i Partecipanti*).

Quando dichiara di voler partecipare alla Sfida, il pilota deve giocare una o due carte, di qualsiasi tipo (cioè, **carte Corsa o carte Circuito**), ponendole coperte sul tavolo.

RISOLUZIONE DELLA SFIDA:

Per la risoluzione della Sfida applicate le regole seguenti:

- Ogni pilota Partecipante, con l'eccezione dell'auto davanti nella Sezione, riceve un bonus o una penalità al suo Valore della Sfida, come indicato sul circuito (es. .
- Ogni pilota che usa la Strategia BANGING WHEELS (in qualsiasi posizione si trovi nella Sezione) riceve un modificatore di +3 per la Sfida.

Tutte le carte sono quindi rivelate contemporaneamente e ogni auto somma i suoi Punti Movimento delle due carte giocate e gli eventuali modificatori (*Valore della Sfida*).

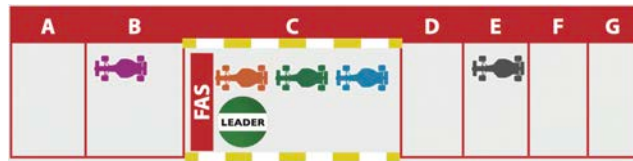
I piloti che non hanno voluto partecipare alla Sfida (*Esclusi*) sono ora spostati dietro lo Sfidante, in accordo alle loro posizioni originarie.

Le posizioni delle auto rimaste sono riorganizzate in base al loro Valore della Sfida, dal più alto al più basso. Nel caso in cui due auto abbiano lo stesso Valore della Sfida, allora queste entreranno in contatto e riceveranno un gettone Danno a testa. Le loro posizioni rimarranno invariate.

Per il Turno attuale le carte che sono state usate nella risoluzione della Sfida sono congelate, cioè il proprietario non potrà utilizzarle durante l'intero Turno di gioco. Se l'auto entra ai box in questo Turno, le sue carte non potranno essere scartate ma dovranno essere conservate e all'uscita dai box considerate durante la verifica del limite della mano. Il proprietario le riprenderà in mano all'inizio del Turno successivo, subito dopo che il pedone del Turno sarà avanzato.



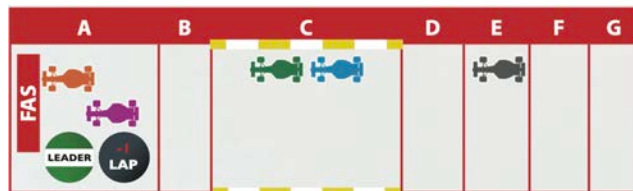
 Inizia un nuovo Turno – nessun'auto si è ancora spostata. Il gettone Leader si trova nella Sezione C, che risulta essere una curva con un modificatore di -2. Quando attiviamo questa Sezione, in ordine inverso rispetto alla posizione delle auto, i piloti devono dichiarare se vogliono Sfida gli avversari. L'auto Arancio diventa lo Sfidante. Le auto Verde e Blu partecipano.



Dopo aver rivelato le sue carte, il giocatore Arancio è dichiarato vincitore e riceve il gettone Leader. L'auto Verde è piazzata in seconda posizione e quella Blu in ultima posizione. Ora, l'auto Arancio può risolvere il proprio turno individuale.



Il Leader doppia l'auto Viola. Ora si può attivare la prossima Sezione.



L'auto Viola si sposta nella prossima Sezione. Ora, verrà attivata ancora la Sezione C.



Dato che l'auto Verde e Blu hanno già partecipato alla Sfida in questa Sezione, qui NON ci saranno altre Sfide (vedere il capitolo "Più Sfide" più avanti nel regolamento). L'auto Verde si sposta.

 Esempio di Risoluzione di una Sfida:



Le auto Blu, Arancio e Verde si trovano nella curva "Stowe" e si dovrà risolvere una Sfida per definire l'ordine di gioco in questa Sezione. Le auto Arancio e Verde (NON la Blu) ricevono un modificatore di -3, come indicato sul circuito. L'auto Verde in ultima posizione partecipa. L'auto Arancio rinuncia perché non vuole rischiare di subire dei danni e l'auto Blu si unisce alla Sfida.

Tutte le carte vengono rivelate. Il giocatore Verde ha usato una coppia di [3] [3] e possiede la Strategia BANGING WHEELS che gli permette di aggiungere +3. Inoltre, sottrae il modificatore di -3 della curva, per un Valore della Sfida finale di 6.

Il giocatore Blu utilizza una coppia di [4] [2], per un Valore della Sfida di 6.



E' un pareggio ed entrambe le auto Blu e Verde ricevono 1 gettone Danno. Quella Arancio è spostata in ultima posizione nella Sezione perché non ha partecipato alla Sfida. L'auto Blu rimane in testa nella Sezione perché in caso di pareggio le posizioni relative non cambiano.

Le carte giocate dal Blu e dal Verde sono congelate per il resto del Turno.

Turni Individuali

Quando una Sezione viene attivata, le auto in essa possono fare il loro turno individuale in base alle loro posizioni relative.

Ogni turno individuale è formato da sei fasi:

- Turno delle Dichiarazioni Iniziali
- Pescare una carta
- Giocare le carte
- Risolvere i simboli
- Movimento
- Turno delle Dichiarazioni Finali

A – TURNO DELLE DICHIARAZIONI INIZIALI

In questa fase il giocatore può dichiarare le seguenti azioni, nell'ordine indicato:

A.1 SALTARE IL TURNO

Un giocatore può decidere di saltare il proprio turno. In questo caso la sua auto non si sposta. Può però cambiare la sua carta Strategia e quindi il suo turno si conclude.

Piazzate il gettone "NO MOVE" sotto la sua carta come promemoria. Per il resto del Turno sorpassare e doppiare quest'auto sarà più facile.

E' molto raro decidere di saltare il proprio Turno. Questa è l'ultima risorsa da usare, quando non avete realmente possibilità di cambiare la vostra carta Strategia oppure se avete terminato le carte in mano e non volete ricevere la penalità di entrare ai box.

A.2 "VERSATILITY" E "WISE DRIVING"

L'utilizzo di queste due Abilità deve essere dichiarato in questo momento.

- Un giocatore con la tessera Abilità VERSATILITY può cambiare la sua carta Strategia e ruotare la tessera per indicare che l'ha usata.
- Un giocatore con l'Abilità WISE DRIVING può scartare un qualsiasi numero di carte Corsa dalla propria mano e ripescarne dal mazzo fino a raggiungere il limite della sua mano, ma soltanto una volta tra un pit stop e l'altro. Poi, ruota la tessera per indicare che l'ha usata.

A.3 PIT STOP

Prima di fare qualsiasi altra azione, ora è il momento di dichiarare se o meno fare il pit stop. Se il pedone del Turno ha raggiunto uno spazio che contiene uno o più tessere Rifornimento, le auto corrispondenti dovranno entrare ai box, altrimenti saranno immediatamente eliminate dalla gara perché hanno esaurito il carburante.

Quando viene fatto un pit stop, la posizione attuale dell'auto sul circuito è ininfluente. Una volta che il pit stop è stato dichiarato, l'auto deve essere spostata all'indietro di almeno tante Sezioni quanto è indicato sul circuito (*riquadro "PIT"*). Se l'auto termina il movimento in una Sezione in cui ci sono altre auto oppure una Bandiera Gialla, deve essere posizionata dietro ogni altra in quella Sezione. Se è presente una Traiettoria libera (*comprese le Traiettorie Estreme*), allora l'auto potrà occuparla, assumendo che soddisfi le condizioni di cui sopra (*cioè, essere piazzata per ultima nella Sezione*).

Se il Leader entra ai box e come risultato del suo movimento all'indietro non è più il Leader, allora il gettone Leader dovrà essere subito riassegnato alla nuova auto in testa alla gara.

PROCEDURA DEL PIT STOP:

Quando effettua il pit stop, un giocatore deve fare le attività seguenti:

- Spostare la sua tessera Rifornimento applicando le regole sulla gestione del carburante.
- Riparare tutti i danni rossi (*i gettoni Danno rimossi ritornano nel contenitore e potranno essere ripescati in futuro*).
- Scartare le carte che vuole dalla propria mano.
- Ripescare nuove carte fino al limite della mano, indicato sulla sua Plancia Auto.
- Scartare tutti i gettoni Gomme non utilizzati e riempire nuovamente la relativa sezione sulla sua Plancia Auto, fino al numero indicato.
- Cambiare la carta Strategia oppure conservare quella esistente.

Esempio della procedura di pit stop:

Il giocatore Blu è in testa e all'inizio del suo turno individuale dichiara di voler entrare ai box.

Il tempo del pit stop su questo circuito è 8 e quindi sposta la sua auto indietro di 8 Sezioni, terminando nella Sezione di

Il giocatore Blu fa avanzare la sua tessera Rifornimento di 10 spazi sul Tracciato del Turno e scarta i 2 dischi Danno rossi, riportandoli nel contenitore; gli resta soltanto il gettone Danno marrone (3). Ha tra carte in mano. Decide di conservarne una e scartare le altre due, poi ne ripesca cinque per riportare la mano al limite consentito (4).

Infine, cambia la sua Strategia da LUCKY a BANGING WHEELS.

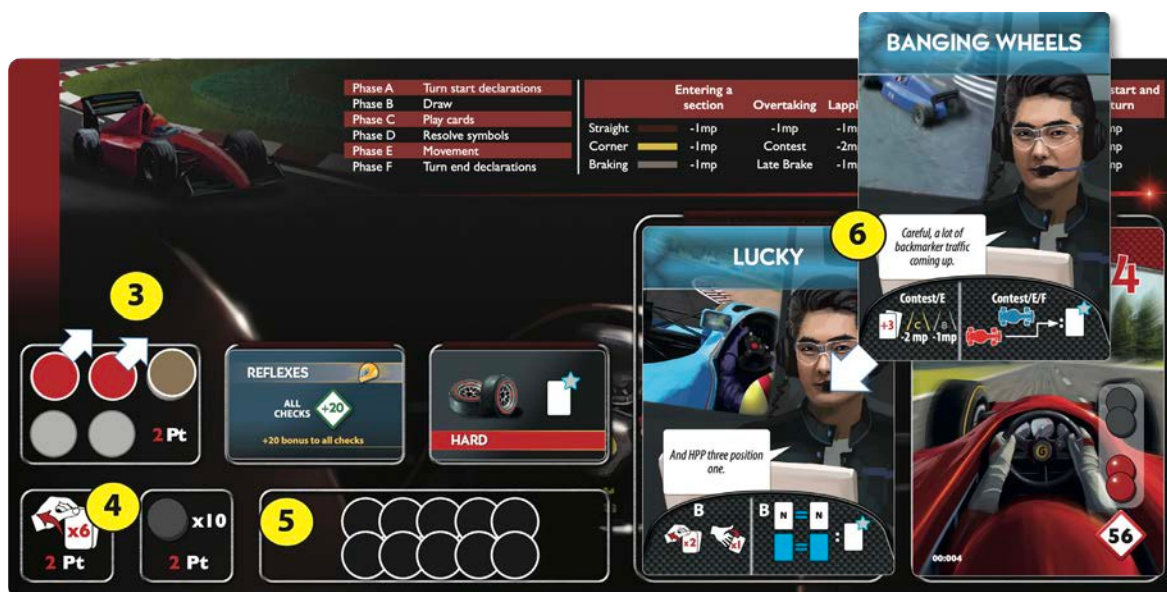
A questo punto il turno del giocatore Blu è congelato (utilizzerà un gettone "Just Pit" come promemoria) e potrà ripartire quando verrà attivata la Sezione in cui si trova.

↳ Proprio come nelle vere corse di auto, è improbabile che un giocatore rinunci all'opportunità di cambiare le proprie gomme; l'unico caso in cui questo potrebbe essere vantaggioso è quando volete conservare un treno di gomme Morbide che non avete consumato completamente.

Un giocatore non può completare un pit stop avendo più carte in mano rispetto al numero indicato sulla sua Plancia Auto, anche se ne aveva già in eccesso prima di dichiarare l'entrata ai box. Dovrà scartare un numero sufficiente di carte per soddisfare il suo limite, eventualmente anche più carte del necessario e ripescandone dal mazzo fino al limite indicato sulla sua Plancia Auto.

 Per un giocatore con l'Abilità WISE DRIVING, le carte Circuito in mano non contano nel suo limite. Il bonus fornito ad esempio dall'Abilità PITTING o dal montaggio di gomme Dure è che le carte sono pescate dopo aver completato il pit stop e poi si aggiungono alla mano.

Avendo completato il pit stop, il vostro turno è congelato esattamente a questo punto e la partita proseguirà con la prossima auto presente nella Sezione attiva, oppure attivando la prossima Sezione. L'auto che è appena entrata ai box riprenderà il suo turno più avanti, quando si attiverà la sua Sezione. Usate il gettone "Just Pit" come promemoria.



B - PESCARE UNA CARTA

Il giocatore pesca UNA carta Corsa dal mazzo.

✓ I giocatori che utilizzano la Strategia SAVE FUEL possono scartare una carta con più di 2 MP per pescare una carta Corsa aggiuntiva. Quelli che usano 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 che stanno inseguendo invece di pescarla dal mazzo.

C - GIOCARE LE CARTE

Per il movimento dell'auto il giocatore utilizza una o due carte dalla sua mano. Queste sono chiamate carte Movimento.

Se decide di giocare **solo una, questa può essere una carta qualsiasi**. Se invece decide di giocare due carte, queste dovranno essere **una coppia di [2]** oppure **una carta qualsiasi e una da [1]**. Altre combinazioni non sono permesse (*quindi, non potete giocare una carta [4] e una carta [2] oppure una coppia [3] [3]*).



QUESTA COPPIA È CORRETTA



QUESTA COPPIA NON È CORRETTA



QUESTA COPPIA È CORRETTA

👉 I giocatori che utilizzano la Strategia PUSH possono giocare un carta +2 in combinazione con qualsiasi altra carta.

Una o entrambe le carte giocate possono essere delle carte Circuito.

Un giocatore può usare una carta Circuito solo se il movimento risultante nella fase E causa all'auto di iniziare da una delle Sezioni appartenenti alla curva specificata sulla carta, oppure di terminare il movimento in una Sezione appartenente alla curva specificata. Se giocate una coppia di carta Circuito, entrambe devono soddisfare tali richieste.

 Le carte Circuito sono solitamente più potenti delle carte Corsa, ma tale potere è limitato dal fatto che potrete usarle soltanto nelle Sezioni della curva che rappresentano. Per molti potrebbe risultare strano che l'utilizzo delle carte Circuito dipenda dal movimento futuro della vostra auto, ma durante la partita vi sarà facile determinare se una carta può o non può essere usata. Vedere anche "Approfondimenti sulle carte Circuito" più avanti nel regolamento.

D - RISOLVERE I SIMBOLI

Ora, i giocatori dovranno applicare tutti i simboli presenti sulle carte Corsa che hanno usato e sull'eventuale Traiettorie che hanno scelto.

I simboli sono risolti in quest'ordine:

- D.1 Pagate le risorse richieste (*spendendo gettoni Gomme, scartando carte, ricevendo gettoni Danno*).
- D.2 Risolvete uno o più controlli.
- D.3 Pescate delle carte aggiuntive.
- D.4 Attivate un evento come il cambiamento delle Condizioni Meteo o il piazzamento di una Bandiera.

Per usare una Traiettorie, almeno una delle vostre carte Movimento deve corrispondere alla tipologia della Traiettorie (*Velocità, Guida, Marce o Evento*). Tale richiesta è valida per qualsiasi tipologia di Traiettorie. Se non avete giocato almeno una carta che contiene il simbolo della Traiettorie, quest'ultima dovrà essere ignorata.

Se ad una Traiettoria sono associati due simboli, allora per poterla usare almeno una delle carte che avete giocato dovrà contenere uno o entrambi quei simboli.

Nel caso in cui una Traiettorie contenesse dei simboli delle Gomme, dei Danni o delle carte, al pagamento nella sottofase D.1 dovrete aggiungere quel costo. Se non avete le risorse da pagare oppure se non volete pagarle, allora ignorate completamente i bonus di quella Traiettorie.



L'auto Arancio si trova nella Traiettorie +2 con i colori Verde/Arancio. Il giocatore ha usato una carta Arancio [2] e una Gialla [2], per un totale di 6 MP (+4 MP per le carte e +2 per la Traiettorie la cui icona Gialla corrisponde a quella su una delle due carte).

Il totale dei gettoni Gomme da scartare è 2 (uno per la Traiettorie e uno per la carta Gialla).

Il giocatore Arancio decide di ignorare la Traiettorie – in questo caso scarta un solo gettone Gomme e si sposta di 4 MP. Ma la Traiettorie non diventa disponibile per il giocatore Verde – ogni Traiettorie è disponibile soltanto per un'auto alla volta.

Se si tratta di Traiettorie Estrema, durante la sottofase D.2 dovreste anche fare un Controllo alla Cieca, come spiegheremo più avanti. Anche in tal caso, se non volete fare il Controllo alla Cieca, dovete ignorare la Traiettorie Estrema.

Non potete giocare una carta se non ne potete pagare le risorse richieste. Allo stesso modo, non potete usare una Traiettorie se non volete pagare i costi richiesti. Ad esempio, se non avete più gettoni Gomme, allora non potrete usare una Traiettorie che richiede di scartare dei gettoni Gomme.

D.1 PAGARE LE RISORSE

SCARTARE I GETTONI GOMME

Un giocatore deve consumare le sue gomme **scartando il numero richiesto di gettoni Gomme e/o delle carte dalla sua mano**, oppure una combinazione delle due cose. Almeno una risorsa deve essere un gettone Gomme e il resto possono essere ancora gettoni Gomme oppure carte dalla mano.

-  Il giocatore deve pagare 1 gettone Gomme
-  Il giocatore deve pagare 2 gettoni Gomme oppure 1 gettone Gomme e 1 carta
-  Il giocatore deve pagare 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 i gettoni gomme, potete ancora giocare delle carte che richiedono il pagamento di un solo gettone Gomme.

Un giocatore che ha dei gettoni azzurri (perché sta usando delle Gomme Morbide oppure grazie all'Abilità RAIN EXPERT) può spenderne uno (**e soltanto uno alla volta**) per aggiungere 1 MP al suo movimento.

SCARTARE LE CARTE

Un giocatore deve scartare dalla sua mano il numero totale di carte indicate sulla carte 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 vostra 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 diverse situazioni. Le più comuni di queste si attivano quando giocate una carta Movimento che richiede un controllo, quando tentate una Frenata Ritardata o usate una Traiettorie Estrema (ET), oppure se come Leader tentate di doppiare per la prima volta 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.



VALORE DI CONTROLLO

Il giocatore rivela la carta che vuole usare per il controllo e se quel Valore di Controllo è **uguale o minore** di quello della carta sulla sua Plancia Auto allora il controllo è stato un **successo**, altrimenti è fallito.

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 scartarne una che avete in mano oppure pescare a caso quella sopra il mazzo. Se il controllo è stato richiesto una carta Movimento, potete anche usarne una che avete giocato 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 attività 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 (33) (89), una delle quali richiede un Controllo alla Cieca. Il Valore di Controllo visualizzato nella carta sulla sua Plancia Auto è (56). Quindi, ha diverse scelte per effettuare questo controllo:

- può usare la carta (33) e superare il controllo, oppure
- può usare la carta (89) e fallire il controllo, oppure
- può usare qualsiasi altra carta dalla sua mano, oppure
- può pescare quella in cima al mazzo delle carte Corsa.

Qualunque sia la sua scelta, la carta utilizzata per il controllo diventerà la nuova carta Obiettivo Controllo, e verrà posta 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 richiesto da una Traiettorie Estrema e poi può procedere a risolvere gli altri controlli nell'ordine che preferisce.

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, a seconda di cosa ha richiesto il controllo:

Carta Movimento: se il controllo è stato richiesto da una carta usata per il movimento, allora un fallimento causa un Danno all'auto. 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 da una Traiettorie Estrema, allora un fallimento vi obbligherebbe a tentare una Manovra di Recupero in quel punto del circuito. Questa potrebbe prevedere diverse azioni, incluso fare altri controlli, come spiegato più avanti.

Frenata Ritardata (LB): se il controllo è stato richiesto da una Frenata Ritardata, allora un fallimento vi obbligherebbe a tentare una Manovra di Recupero indicata sulla Traiettorie di Fuori Pista in quel punto del circuito. Questa potrebbe prevedere diverse azioni, incluso fare altri controlli, come spiegato più avanti.

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



Un giocatore utilizza le carte (20) (66) che entrambe richiedono un controllo normale. Dichiara di voler utilizzare una Traiettorie Estrema. L'Obiettivo Controllo della carta che ha sulla sua Plancia Auto è (83). Per prima cosa deve risolvere il Controllo alla Cieca; pesca la carta (22), quindi il controllo ha successo e la carta (22) pescata va a sostituire quella sulla sua Plancia Auto.

Poi, decide di risolvere il primo controllo normale che non ha modificatori, usando la carta (20); è un successo, scarta la carta (22) dalla sua Plancia Auto e la sostituisce con la carta (20).

Ha ancora un controllo normale da fare, quello con il modificatore di +20, per un totale di (40). Per questo decide di usare la carta (91) dalla sua mano. Fallisce il controllo ma sostituisce la carta sulla sua Plancia Auto con la (91), rendendo così più facile il prossimo controllo.

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**

Altri possibili modificatori sono:

La pioggia modifica ogni controllo con un modificatore di -20, quindi, in caso di pioggia un Obiettivo Controllo di -10 diventerebbe -30.

La REFLEXES è un'Abilità che aggiunge un modificatore di +20 a tutti i controlli, quindi un -10 diventerebbe un +10.

Il giocatore può decidere di usare una carta Movimento che ha un Valore di Controllo maggiore del suo Obiettivo Controllo, fallendo il controllo. In questo modo l'auto riceverà un gettone Danno, ma allo stesso tempo il suo nuovo Obiettivo Controllo renderà più semplice il prossimo controllo.

D.3 – PESCARLE CARTE

Non tutte le azioni indicate su una carta incrementeranno l'usura della vostra auto. Alcune vi permetteranno di pescare della carte 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 è che questo numero viene controllato 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.

D.4 – EVENTI

BANDIERE

Una carta Corsa o una carta Circuito possono contenere il simbolo di una Bandiera. Gli effetti di una Bandiera durano fino a quando questa non verrà scartata.

Le Bandiere Blue e Arancio sono rappresentate sulla Plancia Auto utilizzando i pedoni dello stesso colore. Quando il pedone del Turno si sposta in una nuova riga, tutti i pedoni Blu e Arancio sulle Plance Auto dei giocatori devono essere rimossi e può iniziare un nuovo Stadio della gara (uno Stadio corrisponde ad un'intera riga in cui si trova il pedone del Turno).

Le Bandiere Gialle sono rappresentate dalle tessere che sono poste nelle Sezioni di Curva del circuito. Una tessera Bandiera Gialla verrà rimossa non appena il Leader l'ha superata oppure se qualcuno gioca una Bandiera Verde. Le Bandiere Verdi non hanno un pedone che le rappresenta – il loro scopo è soltanto quello di rimuovere le Bandiere Gialle.

L'uso o il piazzamento di una Bandiera Gialla è opzionale, cioè il giocatore che ha usato la carta con l'icona della Bandiera Gialla non è obbligato a piazzarla.



Rappresenta un incidente oppure un qualsiasi problema che è accaduto sul circuito. Chi utilizza questa icona può scegliere una **Sezione di Curva** che non contiene già un'altra Bandiera Gialla e piazzarci la relativa tessera. Se nella curva scelta sono presenti della auto, il giocatore dovrà decidere esattamente in quale posizione sistemare la Bandiera Gialla tra le auto. Una Bandiera Gialla deve sempre essere piazzata dopo le Traiettorie (quando ci si sposta indietro sul circuito), quindi le auto che sono sul punto iniziale di una Traiettoria non possono trovarsi davanti una Bandiera Gialla.

Ogni Sezione di Curva può avere al massimo una Bandiera Gialla. Questa verrà scartata subito dopo che il Leader l'ha superata (perdendo 1 MP come tutti) oppure se qualcuno gioca una Bandiera Verde. Tutte le Bandiere Gialle sul circuito sono scartate quando entra in pista la Safety Car.

Fintanto che una Bandiera Gialla è in gioco, in quella Sezione sono attive le prossime limitazioni:

Rallentare: ogni pilota che si trova davanti una Bandiera Gialla deve **spendere 1 MP** per procedere con il suo movimento.

Formazione: in una Sezione che contiene una Bandiera Gialla i sorpassi, le Sfide e i doppiaggi **NON sono consentiti**. Una Bandiera Gialla ha la priorità su qualsiasi altra cosa. Ad esempio, nessuno può superare un'auto che ha saltato il suo turno mentre la Bandiera Gialla è presente nella Sezione.



Il problema è stato risolto. Il giocatore che ha usato la carta con la Bandiera Verde può rimuovere UNA Bandiera Gialla da qualsiasi Sezione del circuito.



Il giocatore che utilizza una Bandiera Blu, prende uno dei pedoni Blu e lo piazza sulla sua Plancia Auto. Mentre questa Bandiera è attiva, il giocatore potrà doppiare nelle Sezioni di Rettilineo e di Frenata senza spendere alcun MP e potrà superare nelle Sezioni di Curva spendendo soltanto 1 MP. Un Leader con la Bandiera Blu deve sempre superare un eventuale controllo prima di poter doppiare. Una Bandiera Gialla ha sempre la priorità sulle Bandiere Blu, quindi i doppiaggi non sono possibili nelle Sezioni con una Bandiera Gialla.

Tutte le Bandiere Blu attive sono scartate all'inizio di un nuovo Stadio della gara (rimuovete il pedone Blu dalla Plancia Auto e riportatelo nella riserva).



Il giocatore che utilizza una Bandiera Arancio, prede il pedone Arancio e lo piazza sulla sua Plancia Auto. Mentre questa Bandiera è attiva, il giocatore può obbligare un Robot a concludere il suo movimento in una Sezione di Curva per tentare una Frenata Ritardata, oppure obbligare un Robot a concludere il suo movimento in una Sezione con una Traiettoria Estrema ed occuparla (fase F). Un Robot che viene spostato in una Traiettoria Estrema da un giocatore che possiede la Bandiera Arancio, nel suo prossimo turno dovrà risolvere un controllo sulla Traiettoria Estrema. Nel gioco è previsto soltanto un pedone Arancio e in ogni Stadio della gara soltanto il primo giocatore che ha giocato la Bandiera Arancio può avere il controllo sui Robot. Se la Bandiera Arancio è già stata assegnata e un altro giocatore utilizza una carta con la Bandiera Arancio, questa è semplicemente ignorata.

La Bandiera Arancio è scartata all'inizio di un nuovo Stadio della gara (rimuovete la Bandiera Arancio dalla Plancia Auto e riportatela nella riserva).



Quando giocate questa carta che ha un movimento di +2, dovete scartare 1 gettone Gomme e poi potete piazzare una Bandiera Gialla in una Sezione di Curva qualsiasi.



Quando giocate questa carta che ha un movimento di +1, potete rimuovere una Bandiera Gialla dal circuito.



Quando giocate questa carta che ha un movimento di +2, dovete pescare una nuova carta Corsa e poi prendere la Bandiera Blu.



Quando giocate questa carta che ha un movimento di +2, dovete scartare 1 gettone Gomme e poi prendere la Bandiera Arancio, sempre che non ce l'abbia già un altro giocatore.

CONDIZIONI METEO



Durante la fase D, quando un giocatore utilizza una carta con questo simbolo, può spostare il pedone Meteo di uno spazio nella direzione che preferisce, oppure non spostarlo affatto.

Come conseguenza del movimento del pedone Meteo, le condizioni atmosferiche possono variare da asciutto a incerto, da pioggia a incerto o viceversa. Il meteo cambia immediatamente, nel momento stesso in cui il pedone ha raggiunto la nuova posizione.

Se le gomme dell'auto NON sono idonee alle nuove Condizioni Meteo, allora i giocatori ricevono alcune penalità al movimento, come indicato nella prossima tabella. Inoltre, **con la pioggia tutti i piloti ricevono una penalità di -20 sui loro controlli**, a causa del peggioramento del circuito. I Robot non sono mai influenzati dalle penalità sul movimento, ma soltanto del -20 per la pioggia.

Tipo Gomme	Soleggiato	Incerto	Pioggia
Morbide		-1 MP	-2 MP
Dure		-1 MP	-2 MP
Intermedie	-1 MP		-1 MP
Da Pioggia	-2 MP	-1 MP	

Se avete montato delle Gomme Morbide durante un meteo incerto oppure piovoso, potete ancora utilizzare il bonus di +1 MP delle gomme. Un giocatore con l'Abilità RAIN EXPERT non avrà penalità durante un meteo incerto.

Quando le Condizioni Meteo cambiano da incerto a piovoso oppure da incerto ad asciutto e i Robot non sono equipaggiati con le gomme adeguate, allora al termine del turno individuale del pilota, tutti i Robot devono entrare subito ai box per montare le gomme idonee. Questa fermata ai box è considerata un classico pit stop, quindi tutte le tessere Rifornimento di quei Robot sono rimosse dal Tracciato del Turno.

E – MOVIMENTO

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

CALCOLARE IL TOTALE DEGLI MP DISPONIBILI

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

- degli MP delle carte Movimento giocate;
- più i bonus della Traiettorie utilizzate;
- 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 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.

Traiettorie Estreme (ET) - sono identificate da un **rombo** con all'interno il bonus di MP. Tale bonus 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 richiesto dalla Traiettorie.

Spesso, aggiungere un bonus della Traiettorie è una buona idea per incrementare il movimento dell'auto. Per le Traiettorie Standard dovete 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. E' necessario superare un rischioso Controllo alla Cieca – ma se vi impegnate e lo superate potrete aggiungere un succoso bonus al vostro movimento. Avete sempre la possibilità di rifiutare una Traiettorie Estrema se non intendete pagarne il costo associato, oppure dovete affrontare il Controllo alla Cieca.

Quindi, ora che sapete quanti MP avete in totale, come potete 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.

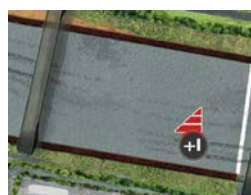
Entrare in una nuova Sezione costa sempre 1 MP, indipendentemente dal tipo di Sezione; se durante il movimento l'auto intercetta un avversario o un ostacolo, potrebbe dover spendere altri MP per poter proseguire, come spiegheremo più avanti.

In tutto il regolamento si userà la stessa terminologia:

- **Sorpassare** ("Overtaking") = sorpassare un'altra auto che ha fatto 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

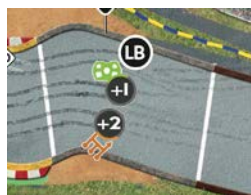
Il costo per sorpassare un'auto dipende dal tipo di Sezione in cui questo avviene. Inoltre, **delle regole speciali governano i sorpassi durante il primo e l'ultimo Turno di una gara.** Un giocatore non può rifiutarsi di sorpassare se ha gli MP sufficienti per farlo.



Sezione di Rettilineo (bordi marroni) – I rettilinei sono i tratti più semplici per i sorpassi. Superare un avversario costa 1 MP. Se nel rettilineo 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 fermarsi. Notate che la Strategia BANGING WHEELS vi permette di superare

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

Esempi:

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 il restante 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.



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.

Esempi:

A	B	C	D	E	F	G	H	I
					-1	-3	-1	

L'auto Blu ha 5 MP da spendere. Ne usa 1 per ogni Sezione in cui entra, H, G. Qui, l'auto Arancio più lenta deve essere doppiata ed essendo in una Sezione di Curva, il costo per l'auto Blu sarà di 2 MP. Sotto l'auto Arancio è posto un gettone "-1 LAP". L'ultimo MP è usato per entrare nella Sezione F e terminare dietro all'auto Viola. Il giocatore Blu avrebbe voluto un altro MP per doppiare anche l'auto Viola.

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

L'auto Blu ha 5 MP da spendere, ma ora ha anche la Bandiera Blu. Spende 1 MP per ogni Settore in cui entra, H e G. Doppiare l'auto Arancio gli costerà soltanto 1 MP. Poi, entra nella Sezione F e non ha costi per doppiare l'auto Viola, perché si trova in un Rettilineo. L'ultimo MP lo usa per entrare nella Sezione E. Le auto Viola e Arancio riceveranno un gettone "-1 LAP".

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

Ora è il turno dell'auto Viola, che ha 4 MP da usare. Con 1 MP entra nella Sezione E e si sdoppia dall'auto Blu usando un altro MP. Poi, rimuove il suo gettone "-1 LAP". Per entrare nella prossima Sezione deve pagare 1 MP, quindi termina nella Sezione C. Quando l'auto Blu si sposterà nel prossimo Turno, probabilmente doppiierà ancora l'auto Viola.

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	1 MP	–
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:

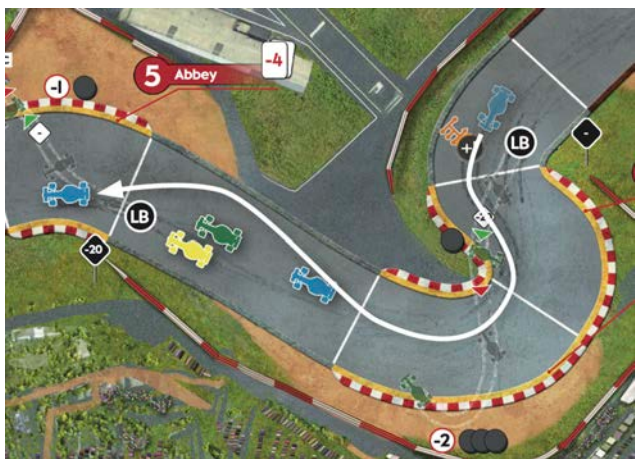
F.1 FRENATA RITARDATA (LB)

Un pilota che ha terminato il suo movimento in una Sezione di Frenata che contiene un simbolo "LB" ora può dichiarare una Frenata Ritardata. Per aver successo dovrà superare un Controllo alla Cieca con l'Obiettivo Controllo modificato dal numero stampato sul circuito.

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 sarà quello di spostarsi di una Sezione aggiuntiva.

Ogni pilota può fare una **sola Frenata Ritardata per Turno.**



L'auto Blu è posizionata sulla Traiettoria Arancio +1 prima della curva 4. Il giocatore utilizza una carta Arancio [3] per un totale di 4 MP.

Spende 3 MP per raggiungere il Robot Veloce e l'auto Verde nella Zona di Frenata prima della curva Abbey. Il rimanente MP è perduto perché non può essere usato per superare in una Sezione di Frenata.

Il giocatore Blu dichiara un tentativo di Frenata Ritardata. Il suo Valore di Controllo è (88) e c'è un modificatore LB di -20 stampato sul circuito – il valore da superare è quindi (68).

Pesca la carta (42) e supera il controllo, supera le due auto di fronte a lui e avanza nella prossima Sezione.

Il suo nuovo Obiettivo Controllo è quindi (42); la prossima volta sarà più difficile superare un controllo.

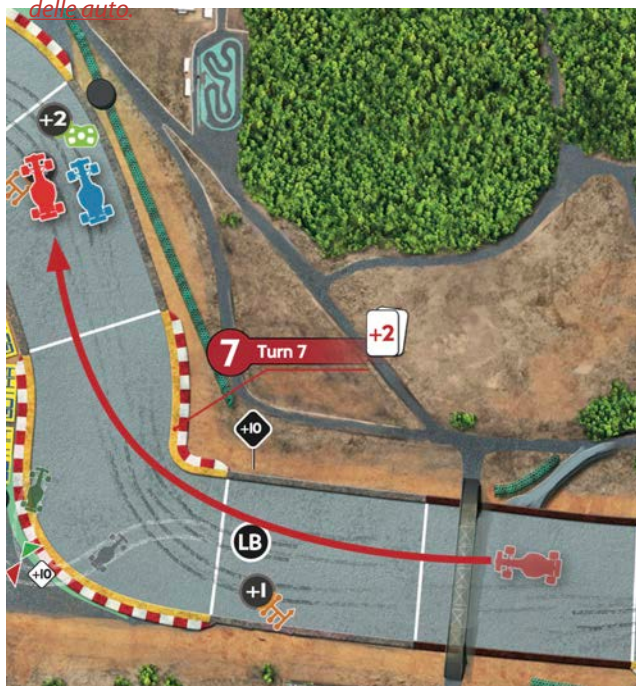
F.2 TRAIETTORIE

Quando un'auto termina il suo movimento in una Sezione con una Traiettoria libera, può occupare il punto di partenza di tale Traiettoria. Ogni Traiettoria può contenere soltanto un'auto. Non è possibile che un'auto in avvicinamento possa spingerne un'altra dal suo punto di Traiettoria. Se per qualsiasi motivo un'auto abbandona un punto di Traiettoria, ad esempio per una sosta ai box, il punto di Traiettoria NON diventerà 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 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 Traiettoria, non può essere costretta ad abbandonare quella posizione, anche se un'altra 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 Traiettoria +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 la supera. L'auto Rossa va a occupare la Traiettoria +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. Tuttavia, possono prendere le Traiettorie di Frenata Ritardata, le Traiettorie Estreme, possono fare le Manovre di Recupero e risolvere i controlli sul doppiaggio. Inoltre, possono schiantarsi ed essere eliminati dalla gara.

ATTIVAZIONE DI UNA SEZIONE

Quando una Sezione di Curva è attivata e viene dichiarata la partecipazione alla Sfida, in ordine inverso rispetto alla posizione nella Sezione, un Robot parteciperà se:

- c'è almeno un'auto di un giocatore davanti a lui nella stessa Sezione e con lo stesso numero di giri (opportunità di sorpasso in curva) 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 parteciperà alla 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 risolvono un turno individuale semplificato, composto da:

- A. Dichiarazioni di Inizio Turno
- D. Controllo sulle Traiettorie Estreme
- E. Movimento
- F. Dichiarazioni di Fine Turno

A. DICHIARAZIONI DI INIZIO TURNO

Un Robot non può saltare il proprio Turno. Può invece dichiarare di entrare ai box.



Quando il pedone 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 che ha appena raggiunto verrà attivata. Quindi, la sua tessera Rifornimento è scartata. I Robot possono anche fermarsi ai box per sostituire le gomme quando c'è un cambiamento significativo delle Condizioni Meteo (vedere le regole sulle Condizioni Meteo).

D. CONTROLLO SULLA TRAIETTORIA ESTREMA

Se un Robot sta occupando una Traiettorie Estrema, dovrà fare un Controllo alla Cieca su un Obiettivo Controllo (70), più o meno ogni modificatore, come farebbe un giocatore.

Se supera il controllo, allora nella fase E potrà aggiungere al suo valore di movimento i bonus indicati. Se invece lo fallisce, dovrà tentare una Manovra di Recupero, come descritto più avanti.

E. MOVIMENTO

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

- I **Robot SuperVeloci** (neri) hanno sempre **4 MP** da spendere prima di qualsiasi bonus.
- 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 ai loro MP i bonus della Traiettorie, senza dover usare 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; se durante il suo movimento un Robot intercetta un avversario umano, potrebbe dover spendere altri MP per avanzare. Un Robot deve usare tutti i suoi MP disponibili. Quando sono esauriti, 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, anche nelle Sezioni di Frenata e di Curva.
- 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.

Come per i giocatori, le Bandiere Gialle impediranno ai Robot di superare qualsiasi tipo di auto.

DOPPIARE E SDOPPIARSI

- 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.
- Il Robot in testa alla gara deve superare un Controllo del Leader per poter doppiare un altro Robot o auto umana, facendo un Controllo alla Cieca su un Obiettivo Controllo (70).
- I Robot perdono i loro MP rimanenti quando raggiungono un pilota che ha più giri. Ci sono alcuni casi in cui un Robot può sdoppiarsi; ecco alcuni esempi: a) quando l'auto che lo precede è Fuori Pista e il Robot si sposta prima che quella rientri in pista; b) quando un Robot supera il controllo in una Frenata Ritardata obbligata da una Bandiera Arancio; c) quando il Leader della gara entra ai box e come risultato del suo arretramento il Robot recupera un giro; d) quando il Robot viene coinvolto in una situazione in cui ci sono auto con lo stesso numero di giri e altre con più giri.

Come per 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 spostata affatto, spendendo 1 MP indipendentemente dalla Sezione in cui si trova.

F. DICHIARAZIONI DI FINE TURNO

FRENATE RITARDATE

Quando un Robot ha terminato il suo movimento in una Sezione di Frenata con il simbolo LB, l'eventuale giocatore che possiede la Bandiera Arancio può dichiarare che quel Robot debba tentare la Frenata Ritardata indicata sul circuito. Altrimenti, il Robot non sceglierà mai di sua iniziativa una Traiettoria con una Frenata Ritardata.

TRAIETTORIE

Quando i Robot terminano il movimento in una Sezione con più di una Traiettoria libera, si posizionano sempre su quella Standard con il bonus maggiore. Se ci sono più Traiettorie Standard libere con lo stesso bonus, si posizioneranno preferibilmente su quella più esterna. I Robot occupano una Traiettoria Estrema soltanto se obbligati da un giocatore che possiede la Bandiera Arancio. Non occupano mai di loro iniziativa una Traiettoria Estrema. Quando un Robot termina il suo movimento in una Sezione che ha una Traiettoria Estrema libera, chi controlla la Bandiera Arancio può dichiarare che tale Robot si dovrà posizionare in quel punto ET.

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 dell'auto e dovrà seguire le indicazioni sulla plancia usando i simboli vicino al punto in cui ha perso il controllo.

Qui di seguito riportiamo l'elenco completo dei simboli che si dovranno applicare quando si fallisce un controllo sulla Frenata Ritardata o sulla Traiettoria Estrema. Qualsiasi bonus o penalità dovrà essere applicato immediatamente, tranne i risultati "Tempo Perso" e "Pit Stop Obbligato" per una Frenata Ritardata, che verranno attivati rispettivamente nelle fasi E ed A del Turno successivo.



CONTROLLO PER RIPRENDERE IL CONTROLLO

Il pilota deve fare un controllo con il Valore di Controllo modificato come indicato dall'icona sulla plancia, aggiungendo ogni altro modificatore (ed esempio, un -20 in caso di pioggia). Se si tratta di un controllo normale, potete scegliere una carta dalla vostra mano, altrimenti sarete obbligati a fare ancora un Controllo alla Cieca. Se riuscite a superare il controllo, procedete come indicato dalla freccia Verde; se fallite, dovrete seguire la freccia rossa.



xN GETTONI GOMME

Uscendo di pista, il pilota danneggia le sue gomme e deve scartare subito il numero di gettoni Gomme indicato. In questo caso non può scartare delle carte dalla propria mano. Se non ha gettoni Gomme sufficienti, viene eliminato dalla gara.

Questa penalità è ignorata dai Robot.



xN GETTONI DANNI

Il pilota deve pescare a caso dal contenitore il numero indicato di gettoni Danno. Se sulla sua Plancia Auto non ha sufficienti spazi per assorbire i danni ricevuti, è eliminato dalla gara.

Questa penalità è ignorata dai Robot.

SCARTARE DELLE CARTE



Il pilota deve scartare il numero di carte indicato. Se in mano non ne ha a sufficienza, è eliminato dalla gara.

Questa penalità è ignorata dai Robot.

TEMPO PERSO



Il pilota perde tempo mentre è Fuori Pista e durante il suo movimento (fase E) dovrà applicare la penalità in -MP corrispondente.

PIT STOP OBBLIGATO



Nel suo prossimo turno individuale (durante la fase A delle dichiarazioni) il pilota dovrà entrare ai box. Vedere il prossimo paragrafo "Rientrare sul Circuito".

ELIMINAZIONE DALLA GARA



Il pilota ha distrutto la sua auto ed è eliminato dalla gara. Se è presente il simbolo "SC", allora entrerà in pista la Safety Car.

FALLIRE UN CONTROLLO SULLA TRAIETTORIA ESTREMA

Durante la fase D.2 vengono eseguiti i controlli sulle Traiettorie Estreme. Se il controllo fallisce, prima di procedere con il suo turno individuale il pilota deve fare un Tentativo di Recupero.

Se avete fallito un controllo sulla Traiettoria Estrema, di solito dovrete fare un altro controllo (per riprendere il controllo dell'auto) e applicare uno dei due simboli raffigurati, in corrispondenza delle frecce. Se avete superato questo controllo, applicate i simboli indicati dalla freccia Verde; altrimenti, applicate i simboli indicati dalla freccia rossa.

Ora potete procedere con il vostro turno individuale. Se avevate fallito il primo controllo per la Traiettoria Estrema, il bonus della Traiettoria non sarà disponibile.



L'auto Blu si trova sulla Traiettoria Estrema alla fine della prima curva Lesmo di Monza. Gioca una carta [3] sperando di ottenere 6 MP nel turno. Il suo Obiettivo Controllo è (67) e con questo deve superare un Controllo alla Cieca senza modificatori. Sfortunatamente, pesca una carta (83) e fallisce. Questa diventa la sua nuova carta Obiettivo Controllo. Come indicato sul circuito (nel riquadro con la freccia rossa e la freccia verde), ora deve superare un controllo normale con un modificatore di -10; l'Obiettivo Controllo diventa quindi (73). Utilizza la carta (42) dalla sua mano, supera il controllo ma deve applicare una penalità di -2 MP. Perde il bonus della Traiettoria Estrema e nel turno si sposterà solo di 1 MP (3 MP delle carte -1 per la penalità).



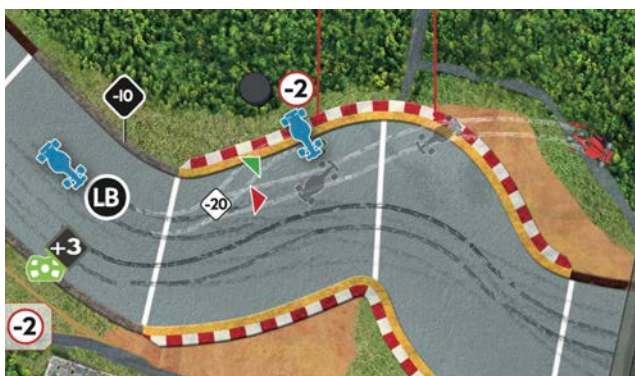
Se il giocatore Blu avesse fallito il suo Tentativo di Recupero con un valore di (73), avrebbe dovuto seguire la freccia rossa subendo una penalità di -4 MP, che lo avrebbe costretto a non muoversi affatto nel suo turno. Di conseguenza, avrebbe ricevuto anche il gettone "NO MOVE -1 MP".

Notate che quando fallite un controllo sulla Traiettorie Estrema, come risultato di una penalità potreste non potervi spostare del tutto. In questo caso, sotto la vostra auto dovete piazzare un gettone "NO MOVE -1 MP", per ricordarvi che gli altri potranno superarvi spendendo 1 MP per il resto del Turno. Inoltre, notate che non potete rioccupare la Traiettorie Estrema oppure qualsiasi altra Traiettorie presente nella Sezione.

FALLIRE UN CONTROLLO SULLA FRENATA RITARDATA

Durante la fase F vengono eseguiti i controlli sulle Traiettorie Estreme. Se lo fallite, prima di terminare il vostro turno individuale dovete fare un Tentativo di Recupero.

Un'auto che è uscita di pista dovrà continuare a spostarsi seguendo la Linea del Fuori Pista risolvendo le azioni indicate dai simboli sul circuito, fino a quando non avrà raggiunto uno dei Punti di Rientro oppure non si sarà schiantata. Lungo la Linea del Fuori Pista possono essere richiesti altri controlli sul Tentativo di Recupero; se uno di questi viene superato, seguite i simboli dopo la freccia verde, altrimenti seguite i simboli dopo la freccia rossa.



Al termine del suo movimento, sulla Variante Ascari il giocatore Blu decide di tentare una Frenata Ritardata. Il suo Valore di Controllo è (77), quindi deve superare un Controllo alla Cieca con il Valore di Controllo (67) a causa del modificatore di -10 indicato sul circuito. Pesca la carta (73) e fallisce. Ora, si sposta lungo la Linea Fuori Pista: risolve il Tentativo di Recupero facendo un controllo normale con un modificatore di -20 (53), che supera. La sua auto è posta nel Punto di Rientro, perde 1 gettone Gomme e nel prossimo Turno riparte con una penalità di -2 MP. Se avesse fallito il Tentativo di Recupero si sarebbe schiantato.

Durante un Tentativo di Recupero, soltanto un'Abilità può venirvi in aiuto: REFLEXES vi offre un modificatore di +20 su tutti i controlli eseguiti durante il tentativo.

Tutte le altre Abilità e Strategie non hanno un utilizzo durante i Tentativi di Recupero. In particolare: SAVE TYRED non vi permette di pagare meno gettoni Gomme durante; CHASE non vi permette di pescare carte Circuito se siete Fuori Pista nella stessa Sezione in cui si trova l'auto inseguita; BANGING WHEELS non vi permette di pescare carte Circuito se siete Fuori Pista, anche se avete superato altre auto nella Sezione di Frenata nella quale avete perso il controllo.

QUANDO IL LEADER ESCE DI PISTA

Se è il Leader della gara ad uscire di pista, il gettone Leader deve essere assegnato all'auto più avanti nella stessa Sezione in cui il Leader ha perso il controllo. Se non c'è un'auto a cui assegnare il gettone, il Leader lo conserverà e il Fronte di Attivazione si sposterà nella Sezione in cui ha perso il controllo. Quando il gettone Leader ritorna sul circuito, riprendete la normale sequenza di attivazione, nella quale il fronte sarà la nuova Sezione che contiene l'auto del Leader.

RIENTRARE SUL CIRCUITO



Quando il pilota ha ripreso il controllo dopo aver fallito un controllo sulla Frenata Ritardata, l'auto è posta esattamente sopra l'icona dell'auto verde a lato del circuito.

Il suo turno individuale è concluso e potrà rientrare in pista durante il suo prossimo turno. Mentre si trova in questa posizione, l'auto è considerata ancora Fuori Pista e non bloccherà gli altri piloti; verrà semplicemente ignorata.

Quando rientra in pista, il pilota non può partecipare a nessuna Sfida. Giocherà il suo turno individuale dopo tutte le altre auto che si trovano nella Sezione in cui aveva perso il controllo.

Rientrare in pista costa 1 MP e l'auto è posta dietro tutte le altre nella Sezione di rientro. Se il pilota aveva ricevuto delle penalità sul movimento, queste sono sottratte dai suoi MP totali. Se il movimento totale risultante è zero oppure un valore negativo, l'auto rientrerà semplicemente nella Sezione con un gettone "NO MOVE -1", dietro a tutte le altre.

Un pilota che ha dichiarato un pit stop durante la fase A del turno in cui dovrebbe rientrare in pista (*perché ha scelto così oppure a causa della penalità "Pit Stop Obbligato"*), verrà spostata all'indietro iniziando dalla Sezione nella quale aveva perso il controllo. Ogni penalità per la Perdita di Tempo verrà applicata spostando l'auto indietro di una Sezione per ogni MP di penalità.

ELIMINATI DALLA GARA

Un'auto è fuori dalla gara quando il giocatore:

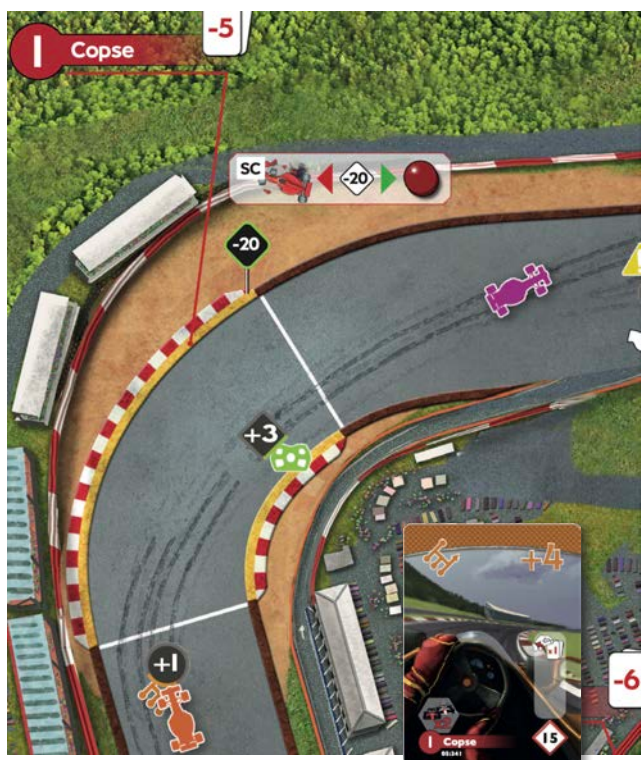
- Deve pescare dei gettoni Danno che non può sistemare sulla sua Plancia Auto.
- Deve scartare dei gettoni Danno e non ne ha a sufficienza e nemmeno delle carte in mano da scartare.
- Deve scartare delle carte e non ne ha in mano a sufficienza.
- Ha raggiunto un punto "Crash Out" come conseguenza del fallimento di un controllo sulla Frenata Ritardata oppure della Traiettorie Estrema.

Se si tratta di un Robot, allora rimuovete dal Tracciato del Turno la tessera Rifornimento più indietro del tipo corrispondente.

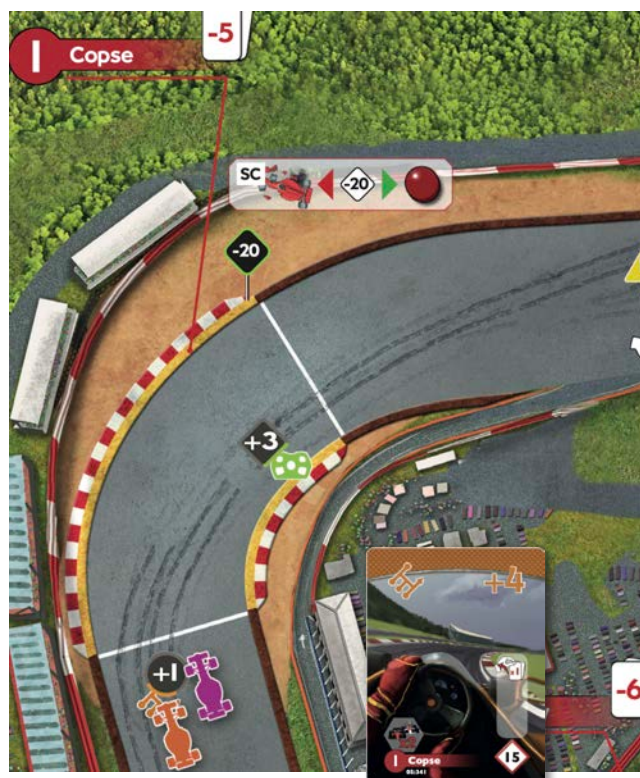
Approfondimenti sulle carte Circuito

Durante la fase C potete giocare una carta Circuito quando riuscite a dimostrare senza ombra di dubbio che durante il movimento la vostra auto userà parte della curva associata e poi si dimostrerà vero.

Tuttavia, in ogni situazione in cui “sapete” con certezza che entrerete nella curva durante il movimento seguente e non ci sono fattori esterni fuori dal vostro controllo che potrebbero cambiare la situazione, allora potete giocare la carta Circuito. Delle situazioni tipiche sono le seguenti: giocate una carta Corsa che causa un cambiamento delle Condizioni Meteo che renderebbero possibile raggiungere la curva specifica; usate un Potere di Scarto (*vedere più avanti*) per superare automaticamente un controllo sulla Traiettoria Estrema o sulla Frenata Ritardata; giocate una carta dalla mano per superare un Controllo del Leader. Tutte queste azioni rendo perfettamente legale l'utilizzo di una carta Circuito.



Questo è perfettamente legale. Quando usa la carta Circuito, il giocatore intende usare la curva 1. Sul seguente Rettilineo dovrà superare un Controllo del Leader per doppiare il Robot Lento, tuttavia questo non influisce il suo movimento nella curva 1.



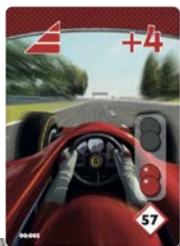
Tuttavia, prima della curva deve doppiare un Robot Lento. Per usare la carta Circuito, dovrà giocare una carta Corsa che ha in mano per superare un Controllo del Leader. Ciò gli garantirà di entrare nella curva 1 durante il suo movimento.

Di conseguenza, per doppiare quel Robot dovrebbe superare un Controllo alla Cieca, per il quale non è garantito il successo ed entrare nella curva 1; quindi, per il movimento non potrà usare la carta Circuito. Sul seguente Rettilineo dovrà superare un Controllo del Leader per doppiare il Robot Lento, tuttavia questo non influisce il suo movimento nella curva 1.

 Fase C – In questo turno potete giocare questa carta assieme ad un'altra qualsiasi, cioè senza seguire le normali regole che limitano l'utilizzo delle carte.

 Fase E – Nel turno, durante questa fase potete superare, doppiare o sdoppiarvi in tutte le Sezioni di una curva come se fosse un Rettilineo, cioè spendendo 1 MP per ogni auto superata, doppiata o per sdoppiarvi.

Il giocatore Blu utilizza una coppia di carte [4] [2], perché la seconda è una carta Circuito idonea che contiene l'icona .



Il giocatore Blu ha 6 MP da utilizzare. Normalmente, dovrebbe fermarsi dietro il Robot SuperVeloce perché non può superare in curva, quindi perderebbe tutti gli MP rimanenti.

Tuttavia, la carta [2] contiene l'icona , quindi il giocatore dichiara di usarla (curva 6). In questo modo utilizza 1 MP per entrare nella curva, 1 MP per superare il Robot SuperVeloce e altri 3 MP per raggiungere la curva 7 in cui si trova il giocatore Verde.

Gli rimane ancora 1 MP, però può usare quell'icona soltanto in una curva. Dato che l'ha usata nella curva 6, ora dovrà fermarsi nella curva 7, dietro l'auto Verde.

Notate che il giocatore Blu ha soddisfatto la richiesta di entrare nella curva 7 durante il suo turno. Se non l'avesse fatto, non avrebbe potuto utilizzare la carta Circuito [2].

Le carte Circuito possono anche avere un **Potere di Scarto**, in basso a sinistra.

Quando giocate una carta con tale potere, non ci sono richieste per poter utilizzare la curva associata durante il movimento.



Se giocata per decidere una Sfida che deve essere risolta nella curva specificata, gli MP di questa carta sono raddoppiati. Può essere usata anche nelle Sfide in altre curve, ma in tal caso dovreste considerare soltanto il suo valore normale. Se usata in una Sfida, una carta Circuito con questa icona non dovrà essere scartata. Sarà invece congelata per il resto del turno e ritornerà nella vostra mano all'inizio del prossimo turno, seguendo le normali regole sulle Sfide. Tuttavia, lo chiameremo ancora Potere di Scarto per indicare che la carta non sarà disponibile per il movimento.



Questa carta può essere scartata dalla propria mano per superare automaticamente un controllo sulla Frenata Ritardata. Giocatela invece di fare il Controllo, poi scartatela e spostatevi nella prossima Sezione. Notate che questo Potere di Scarto può essere usato in qualsiasi punto del circuito.



Questa carta può essere giocata per superare automaticamente un Controllo in una Traiettoria Estrema. Giocatela invece di fare il controllo, poi scartatela e spostatevi. Notate che questo Potere di Scarto può essere usato in qualsiasi punto del circuito.



Il giocatore Verde ha terminato il suo movimento nella Sezione di Frenata prima della curva 3, dove si trova un Robot Veloce e l'auto del giocatore Rosso.

Tentare una Frenata Ritardata sarebbe un'ottima opportunità per superare, tuttavia il suo Obiettivo Controllo è (55) e c'è un modificatore di -20. Fare un Controllo alla Cieca con un Obiettivo Controllo (35) sarebbe pericoloso perché in caso di fallimento, se non riuscisse nel Tentativo di Recupero si schianterebbe.

Per sua fortuna, il giocatore ha in mano una carta Circuito [5] con l'icona che gli permette di evitare il controllo sulla Frenata Ritardata. Quindi, la scarta e supera automaticamente il controllo, avanzando nella prossima Sezione. Notate che quando usate i Poteri di Scarto con le Frenate Ritardate e le Traiettorie Estreme, la curva indicata sulla carta è irrilevante.

I Doppiaggi del Leader

Prima di doppiare qualsiasi auto il Leader deve superare un controllo usando il suo Obiettivo Controllo. Dovrà farlo per ogni auto che intende doppiare durante il suo movimento. Tale controllo verrà fatto durante la fase E del movimento, quindi dopo aver giocato e scartato le sue carte.

Applicate le prossime regole:

- Questo controllo non è richiesto se il Leader sta doppiando usando una Frenata Ritardata.
- Questo controllo non è richiesto se il Leader sta doppiando per la seconda o successive volte la stessa auto (-2, -3 giri).
- Questo controllo non è richiesto se l'auto doppiata è Fuori Pista e il Leader supera il suo Punto di Rientro.
- Questo controllo non ha la penalità di -20 per la pioggia.

- Questo controllo può essere supportato dall'Abilità REFLEXES, applicando un bonus di +20.
- Se il Leader è un Robot, prima di doppiare qualsiasi auto dovrà anche fare un Controllo alla Cieca, usando come suo Obiettivo Controllo il valore di 70.

Se il controllo ha avuto successo, il Leader può procedere con il doppiaggio pagando gli MP. Se è fallito, dovrà fermarsi perdendo ogni MP rimanente, ma non riceverà dei danni.

Il Leader non può rifiutare volontariamente questo controllo se ha sufficienti MP per doppiare l'auto che ha davanti. Tuttavia, se non vuole usare una carta dalla sua mano può sempre fare un Controllo alla Cieca. In ogni caso, la carta pescata per risolvere questo controllo andrà a sostituire quella sulla sua Plancia Auto.

Se il Leader fallisce il Controllo del Leader in una Sezione di Frenata, nella fase F può ancora tentare una Frenata Ritardata.

In sostanza, per il Leader della gara sarà più difficile superare gli altri piloti. Quando raggiunge un'altra auto, di solito questa non si è ancora spostata (*perché il Leader è sempre il primo a muoversi*). Ad esempio, se non fosse in grado di doppiare subito perché l'auto lenta si trova in una Sezione di Curva e lui non ha i 2 MP necessari o perché ha fallito il suo Controllo del Leader, quell'avversario si allontanerebbe riportandosi a una certa distanza.

La Safety Car (SC)

LA SAFETY CAR ENTRA IN PISTA

La Safety Car entra in pista non appena un'auto si è schiantata in un punto dove è presente il simbolo **SC**.

A questo punto, tutti i giocatori che non hanno ancora concluso il loro turno individuale e in ordine, se vogliono possono fare una sosta ai box. In tal caso, le auto verranno spostate all'indietro seguendo le regole normali. I giocatori che hanno già concluso il loro turno individuale NON possono fare la sosta ai box.

FORMARE IL "TRENO"

Dopo aver fatto un pit stop, la posizione di tutte le auto deve essere nuovamente determinata.

La Safety Car è posta nella stessa Sezione in cui si trova il Leader, di fronte a lui e leggermente a destra. **Le altre auto sono poste dietro il Leader, in base alla posizione attuale,** a una Sezione di distanza tra loro, in modo da ridurre le distanze ad una sola Sezione.

Quando entra la Safety Car, se ci sono delle auto Fuori Pista, questo sono considerate dietro tutte le altre che si trovano nella stessa Sezione che le ha costrette da uscire e rientrare in pista.

Tutti i turni individuali sono perduti. Quindi, il pedone del Turno viene fatto avanzare di uno spazio e quello nuovo può iniziare.

L'auto Blu è il Leader, seguito dalle auto Arancio e Viola. Ci sono anche alcune auto doppiate.

A	B	C	D	E	F	G	H	I
								
								

Questa è la situazione. Quando la Safety Car è entrata in pista, l'auto Blu aveva già concluso il suo turno individuale.

A	B	C	D	E	F	G	H	I
								
								

L'auto Arancio, che non ha ancora fatto il suo turno individuale, ha la possibilità di entrare ai box e così fa. Sul circuito, il tempo del pit stop è "5", quindi l'auto Arancio si deve spostare di 5 spazi all'indietro. Le auto Verde e Viola non vogliono fare il pit stop. Poi, l'auto Rossa entra ai box e facendolo aggiunge un altro giro di differenza rispetto al Leader.

A	B	C	D	E	F	G	H	I
								
								

Ora è il momento di formare il "Treno". La Safety Car è posta davanti al Leader, nella sua stessa Sezione. Tutte le altre auto sono disposte a una Sezione di distanza tra di loro, rimanendo nello stesso ordine. Le auto Verde e Arancio si sono sdoppiate.

Notate che l'auto Arancio ha perso la posizione in favore dell'auto Viola, ma ora si trova in una Sezione indietro con gomme fresche e serbatoio pieno. Nonostante siano in fondo al gruppo, le auto Verde e Arancio hanno buone probabilità di guadagnare delle posizioni. L'ingresso improvviso della Safety Car può creare delle opportunità inaspettate e riaprire una gara apparentemente già decisa. Tenete sempre sotto controllo i punti della Safety Car sul circuito e preparatevi a sfruttare il momento.

TURNI INDIVIDUALI CON LA SAFETY CAR SUL CIRCUITO

Quando la Safety Car è in pista, all'inizio di ogni nuovo Turno di gioco, come prima cosa avanza di una Sezione, poi vengono risolti i vari turni individuali. Nel loro turno, i giocatori pescano una carta dal mazzo e avanzano quanto è necessario per posizionarsi a una Sezione di distanza dall'auto che li precede, senza utilizzare carte. Il Leader deve sempre essere posizionato nella stessa Sezione della Safety Car, subito dietro. I sorpassi non sono consentiti. Non è possibile utilizzare le carte Strategia, le Abilità e i bonus sul movimento.

Al termine del proprio turno individuale, un giocatore deve scartare una carta dalla mano (che può essere la stessa che ha pescato all'inizio del turno).

PIT STOP CON LA SAFETY CAR IN PISTA

In tutti i turni successivi all'entrata della Safety Car, i pit stop sono sempre possibili ma l'auto di un pilota che ha dichiarato di entrare ai box dovrà essere posta nella Sezione dietro a tutte le auto. Se tra la Safety Car e quelle dietro di lei c'è una Sezione vuota, questa dovrà essere subito riempita spostando in avanti tutte le auto. Notate che un giocatore ai box può fare fino a 16 Turni senza spostarsi indietro di altre Sezioni.

A	B	C	D	E	F	G	H	I
								
								

Questo è l'ordine attuale, con la Safety Car sulla pista.

A	B	C	D	E	F	G	H	I

La prima ad essere spostata è la Safety Car, che avanza di una Sezione. L'auto Blu, il Leader, è obbligata a entrare ai box; quindi, è spostata dietro a tutte le altre auto e quella Arancio diventa il nuovo Leader.

A	B	C	D	E	F	G	H	I

Tutte le auto risolvono il loro turno individuale, quindi dietro la Safety Car non ci sono più Sezioni vuote.

Se non siete entrati ai box prima che la Safety Car è entrata sul circuito, è improbabile che vogliate farlo quando è già entrata. Tuttavia, potreste essere costretti ad un pit stop per la posizione della vostra tessera Rifornimento. In questa situazione, riempite il serbatoio. La vostra posizione finale è alla fine di tutte le auto, indipendentemente dal numero di Sezioni che dovete retrocedere.

LA SAFETY CAR ESCE DALLA PISTA

La Safety Car lascia il circuito quando inizia un nuovo Stadio della gara, nel momento in cui le Bandiere Blu e Arancio sono rimosse. A quel punto la corsa ricomincia e il Leader farà il proprio turno individuale seguito da tutte le altre auto.

Inizio della Gara (Primo Turno) e Ripartenza della Gara (la Safety Car ha lasciato la pista)

I sorpassi, i doppiaggi e gli sdoppiaggi eseguiti nella fase E sono più facili alla partenza della gara e durante una ripartenza dopo l'uscita della Safety Car.

Sorpassi/Doppiaggi/Sdoppiaggi: spendete soltanto 1 MP per sorpassare, doppiare e sdoppiarvi, indipendentemente dalla Sezione.

Sfide: nel primo turno o durante una ripartenza della gara NON ci possono essere delle Sfide.

Bandiere Gialle: nel primo turno e durante una ripartenza è permesso usare le Bandiere Gialle. Queste impediscono i sorpassi e i doppiaggi nelle Sezioni in cui si trovano e richiedono 1 MP. Potete sempre giocare una Bandiera Verde per rimuovere il problema e sorpassare le auto davanti a voi.

Bandiere Blu: durante la ripartenza della gara, le Bandiere Blu vi permettono di doppiare le auto senza spendere MP. Nonostante la Bandiera Blu, sarà sempre necessario un Controllo del Leader.

Abilità di Doppiaggio: durante la ripartenza della gara l'abilità di doppiaggio può essere usata senza spendere MP, ma può essere necessario un Controllo del Leader.

Notate che è molto improbabile utilizzare le Bandiere Blu o le abilità di doppiaggio nelle prime curve della gara oppure dopo la ripartenza, dato che non ci sono piloti da doppiare.

Traiettorie: nel primo turno e durante una ripartenza della gara le Traiettorie NON sono disponibili, per simulare il fatto che non avete ancora raggiunto una velocità adeguata.

Fine della Gara (Ultimo Turno)

Nell'ultimo turno della gara i sorpassi, i doppiaggi e gli sdoppiaggi fatti nella fase E sono più facili.

Sorpassi/Doppiaggi/Sdoppiaggi: per superare, doppiare e sdoppiarsi potete spendere soltanto 1 MP, indipendentemente dalla Sezione.

Sfide: applicate le regole standard. Se nell'ultimo Turno della gara due o più auto si trovano in una Sezione di Curva, allora prima che queste si spostino dovete risolvere una Sfida.

Bandiere Gialle: nell'ultimo Turno della corsa le Bandiere Gialle rimangono attive. Queste impediscono i sorpassi, i doppiaggi e gli sdoppiaggi nelle Sezioni in cui sono state poste e sarà necessario 1 MP per superarle. E' una buona idea conservare una Bandiera Verde nel caso in cui sia necessario utilizzarla nell'ultimo Turno della gara; se il giocatore davanti a voi arriva in una Sezione di Curva che contiene una Bandiera Gialla, avrete bisogno di quella Bandiera Verde per eliminare il problema e superarlo.

Bandiere Blu: queste sono utilizzate per fare un sorpasso più efficace durante il movimento. Nell'ultimo Turno della gara, le Bandiere Blu consentono di doppiare senza spendere MP. Nonostante la Bandiera Blu, potrebbe sempre essere necessario un Controllo del Leader.

Abilità di Doppiaggio: nell'ultimo Turno di gioco, le abilità di doppiaggio possono essere utilizzate per doppiare senza spendere MP. Potrebbe sempre essere necessario un Controllo del Leader.

Scartare le Carte

Le carte usate durante il turno individuale (comprese quelle usate per il movimento, per un controllo e quelle usate in sostituzione dei gettoni Gomme) devono essere scartate, ponendole nelle pile corrispondenti, in qualsiasi ordine. Tuttavia, ricordatevi che le carte Circuito devono essere scartate in una pila separata.

Più di una Sfida

Ci sono dei rari casi in cui lo stesso pilota potrebbe essere coinvolto in più di una Sfida nello stesso Turno. Il caso più frequente è quello in cui viene attivata una Sezione di un pilota, viene risolta una Sfida e subito dopo lo stesso pilota dichiara che si fermerà ai box, finendo in una nuova Sezione di Curva dietro alle altre auto. In tale situazione, il giocatore può dichiarare una seconda Sfida.

Un altro caso si verifica quando una Sezione di Curva viene attivata con delle auto doppiate che devono ancora effettuare il loro turno individuale, mentre le altre auto si trovano nella stessa Sezione dopo aver compiuto il loro turno. Anche in questo caso, le vetture che hanno già fatto il loro turno potranno dichiarare una seconda Sfida.

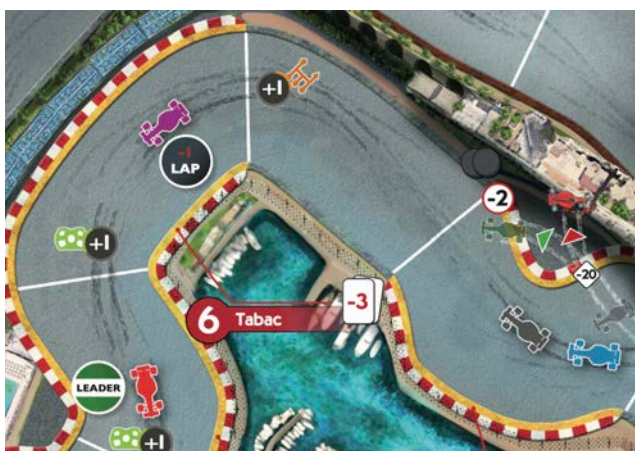
In tutti questi casi considerate che:

- Tutti possono dichiarare o partecipare ad una Sfida, anche più volte durante lo stesso Turno, ma un pilota non può dichiarare o partecipare se ha la possibilità di farlo nella stessa Sezione (o Sotto-Sezione nel caso in cui si trovasse nella stessa Sezione del Leader), prima del Turno attuale (indipendentemente dal fatto che abbia aderito o rifiutato). In altre parole, ognuno è limitato a una sola possibilità di partecipare ad una Sfida in ogni Sezione (o Sotto-Sezione).

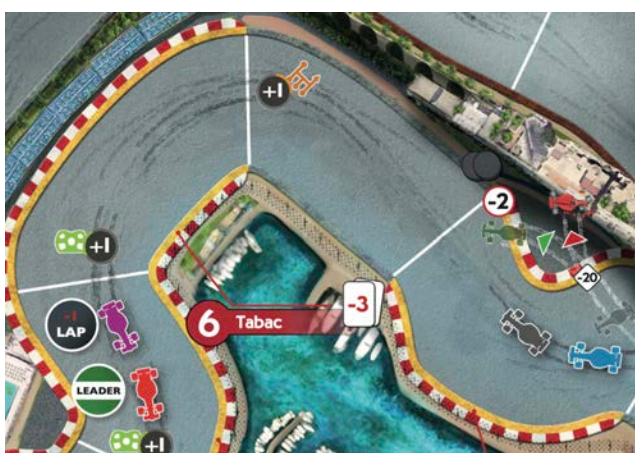
 Esempio



Viene attivata la curva 5 con l'auto Rossa (Leader). Il giocatore Blu dichiara una Sfida, il Robot nero e l'auto Rossa partecipano.

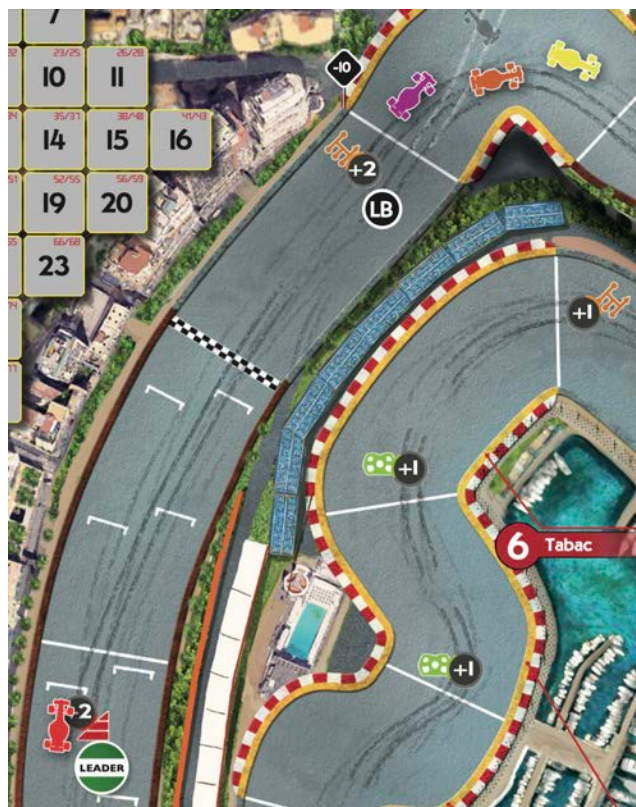


L'auto Rossa vince la Sfida, si sposta e doppia il Robot Lento Viola.



Viene attivata la Sezione con il Robot Viola, che si sposta e termina il movimento dietro l'auto Rossa. Ora viene attivata ancora la curva 5, ma nessuno dichiara la Sfida perché queste auto hanno già avuto la possibilità di partecipare ad una Sfida in questa Sezione.

 Esempio



Viene attivata la Sezione di Rettilineo con l'auto Rossa (Leader), che ha di fronte un Robot Lento, l'auto Arancio e un Robot Veloce. Tutte queste auto sono nella stessa Sezione di Curva.



L'auto Rossa si sposta e decide di doppiare il Robot Lento e il giocatore Arancio. Il gettone Leader crea sempre il Fronte della Sequenza di Attivazione e di conseguenza la Sotto-Sezione di Curva 1 con le auto Rossa, Arancio e Viola viene ora attivata.

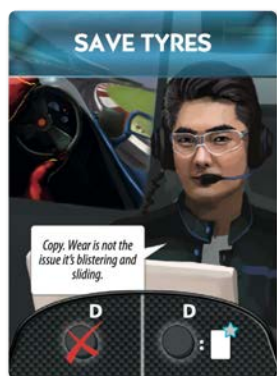
L'auto Viola dichiara una Sfida nel tentativo di superare le auto Arancio e Rossa, che partecipano.



L'auto Arancio vince la Sfida e guadagna una posizione sull'auto Rossa. Ora è in vantaggio con il gettone Leader e risolverà il suo turno individuale più tardi, quando verrà riattivata la Sezione di Curva 1. A quel punto potrà iniziare una nuova Sfida contro l'auto Gialla, dato che si troverà in una Sezione diversa.

APPENDICE A - STRATEGIE

Save Tyres



Questa carta vi permette di ridurre il consumo di gomme della vostra auto.

BONUS - FASE D.1

Quando dovete scartare uno o più gettoni Gomme, ne scartate uno in meno.

SPECIALE - FASE D.1

Se avete scartato almeno un gettone Gomme, pescate una carta Circuito.

NOTE

Quando giocate una coppia di carte Corsa, il costo in gettoni Gomme è aggiunto a qualsiasi altro costo e questa Strategia vi permette di risparmiare un gettone Gomme. Ad esempio, se il vostro costo totale è di 3 gettoni Gomme, allora potete scartare solo due gettoni Gomme oppure 1 gettone Gomme assieme a una carta. Se in questo modo avete scartato almeno 1 gettone Gomme, allora potete pescare una carta Circuito. Se il vostro costo totale fosse di 1 gettone Gomme, allora non ne scarcereste.

Durante la fase D.1, se non vi viene richiesto di scartare alcun gettone Gomme, allora con questa Strategia non avrete alcun beneficio.

Hazard



Questa carta vi permette di spostarvi più velocemente ma con rischi maggiori. E' una Strategia che vi permette di staccarvi dalle altre auto, oppure di fare un recupero ma con un costo in termini di risorse.

BONUS - FASE D.1

Guadagnate +1 MP per ogni gettone Danno che avete pescato (fase D.1) e +1 MP per ogni controllo normale richiesto dalle carte Movimento risolto

come un Controllo alla Cieca (fase D.2).

SPECIALE - FASE D2 ED F

Pescate una carta Circuito per ogni Controllo alla Cieca che avete risolto nella fase D.2 (carte Movimento, controlli sulle Traiettorie Estreme) e nella fase F (controlli sulle Frenate Ritardate).

NOTE

Con questa carta potete accumulare degli MP aggiuntivi e più Speciali nello stesso turno; ad esempio, potete ottenere +2 MP perché avete pescato un gettone Danno e +1 MP per aver eseguito un Controllo alla Cieca durante la risoluzione delle vostre carte Movimento.

Notate che per questa carta Strategia è irrilevante il fatto di aver superato o meno il Controllo alla Cieca – ciò che importa è che avete rischiato con quel Controllo alla Cieca. Se avete

fallito e dovete pescare dei gettoni Danno, otterrete soltanto +1 MP e 1 carta Circuito.

In particolare, il Potere di Scarto di alcune carte Circuito per aver superato in automatico un controllo sulle Traiettorie Estreme o per la Frenata Ritardata non attiva questa carta Strategia.

I danni e i controlli che non sono relativi alle carte Movimento non permettono di ottenere i benefici. Ad esempio, i Controlli alla Cieca fatti per un Controllo del Leader non offrono MP e carte Circuito. Inoltre, i gettoni Danni pescati come conseguenza dei pareggi in una Sfida oppure per una Manovra di Recupero non forniscono MP e carte Strategia. Le uniche eccezioni sono i Controlli alla Cieca eseguiti durante un tentativo di usare una Traiettoria Estrema o una Frenata Ritardata. Ogni Controllo alla Cieca vi permetterà di pescare una carta Circuito.

Balance



Grazie alla perfetta sistemazione dell'auto, questa carta vi permette di ottimizzare la posizione di una Traiettoria che avete occupato.

BONUS - FASE E

Aggiungete sempre il bonus in MP della Traiettoria (anche se le carte che avete usato per il movimento non corrispondono alla tipologia della Traiettoria).

SPECIALE - FASE E

Se avete giocato almeno una carta Movimento che contiene le icone richieste dalla Traiettoria, pescate una carta Circuito.

Lucky



Questa carta vi offre più scelte per la composizione della vostra mano, simulando una maggiore fortuna.

BONUS - FASE B

All'inizio del vostro turno individuale pescate due carte Corsa invece di una. Poi, scartatene una dalla vostra mano (anche tra le due che avete pescato).

SPECIALE - FASE B

Se avete pescato due carte Movimento dello stesso valore e/o dello stesso colore, pescate una carta Circuito.

NOTE

Alcuni esempi di coppie che vi permettono di usare la regola Speciale di questa carta Strategia sono: una carta Movimento e una carta Velocità (rossa) che hanno entrambe un valore di +3 MP; due carte Velocità indipendentemente dal loro valore in MP. Le due carte pescate devono essere rivelate agli avversari.

Chase



Questa carta è particolarmente utile quando inseguite un avversario forte. Se la utilizzate, scegliete un avversario che vi precede in termini di posizioni di gara e con lo stesso numero di giri, quindi piazzate sotto la sua auto il vostro gettone "Chased".

BONUS - FASE B



Al termine della sua fase D, il giocatore inseguito deve mettere da parte le carte Movimento che ha utilizzato. Durante la fase B, invece di pescare dal mazzo potete prendere una di queste carte. Se l'avversario non ha giocato carte Movimento, guadagnate +1 MP.

Speciale - Fase F

Se terminate il vostro turno individuale nella stessa Sezione in cui si trova il pilota che inseguite, pescate una carta Circuito.

NOTE

In qualsiasi momento durante la fase A del vostro turno individuale scegliete il pilota da inseguire. Poi, il gettone "Chased" non potrà più essere riassegnato fino a quando non verrà rimosso da quell'auto. Gli eventi che causano la rimozione del gettone "Chased" sono:

- In qualsiasi momento durante la fase A, se il pilota inseguito si trova dietro di voi (*ad esempio, a causa di una sosta ai box o perché lo avete precedentemente superato con altri mezzi*)
- Se durante la vostra fase A dichiarate una sosta ai box
- Se cambiate Strategia
- Se il pilota inseguito esce di pista
- Se la Safety Car entra sul circuito

Durante la fase A del vostro turno individuale, scegliete un altro pilota da inseguire. Questo dovrà trovarsi davanti a voi e con lo stesso numero di giri. Se tale pilota non fosse disponibile, l'inseguimento rimane inattivo fino a quando non riuscite a trovare un avversario idoneo all'inseguimento. Un caso tipico è quello in cui il giocatore che insegue diventa il Leader della gara. In questo caso, la Strategia CHASE non servirà a nulla. Si riattiverà subito dopo che il giocatore è diventato il Leader e sarà in grado di scegliere un nuovo obiettivo da inseguire.

Se state inseguendo un altro pilota (*il gettone CHASE è stato assegnato*) ma da lui non riuscite a pescare una carta Movimento, guadagnate invece 1 MP. I casi tipici nei quali questo può accadere sono i seguenti:

- Il pilota inseguito è un Robot
- Questo è il vostro primo turno in inseguimento (*quindi, il pilota inseguito ha già giocato e scartato le sue carte Movimento*)

- Il pilota inseguito ha fatto un uso diverso delle sue carte Movimento (*ad esempio, le ha usate per un controllo*).
- Altri piloti che stanno inseguendo lo stesso avversario hanno già preso le sue carte.

Notate che, in conformità con le regole precedenti, con la carta Strategia CHASE nel vostro primo turno guadagnate sempre 1 MP invece di pescare una carta all'avversario. Inoltre, nel vostro ultimo turno di inseguimento, prima di cambiare Strategia non ottenete nulla (*il gettone "Chased" è rimosso non appena cambiate Strategia*).

Inoltre, notate che prendere la carta dall'avversario è un'azione facoltativa. Potete decidere di non farlo (*se disponibile*), ma se lo fate non otterrete l'MP aggiuntivo. Quest'ultimo caso è disponibile soltanto quando non ci sono carte da pescare.

Per ottenere la regola Speciale sarà necessario terminare il movimento nella stessa Sezione in cui si trova l'inseguitore. Non importa se siete dietro o davanti a lui.

Banging Wheels



Questa carta permette ad un giocatore di superare più facilmente gli avversari oppure di difendersi meglio contro i tentativi di sorpasso.

BONUS - SFIDE O FASE E

Avete un modificatore di +3 in ogni Sfida.

Superare nelle curve vi costerà 2 MP, superare nelle Sezioni di Frenata vi costerà 1 MP.

SPECIALE - SFIDE O FASE E / F

Ogni volta che vincete una Sfida, quando superate un'altra auto durante il movimento oppure quando la superate con una Frenata Ritardata, pescate una carta Circuito.

NOTE

Massimo 1 Speciale ogni turno. Se partecipate ad una Sfida con più auto, lo Speciale viene concesso quando vincete la Sfida con tutte le auto nella Sezione (*sono incluse le auto che sono escluse dalla Sfida, ad esempio i Robot che stanno per essere doppiati*). E' possibile applicare lo Speciale anche quando fate un sorpasso con una Frenata Ritardata; non avete lo Speciale se sorpassate altre auto.

Save Fuel



Questa carta vi permette di ritardare il momento del vostro pit stop giocando carte con un MP minore.

BONUS - FASE B

Prima di pescare la vostra carta per il turno, potete scartarne una dalla mano che abbia 2 MP o più per pescare due carte Corsa invece di una.

SPECIALE - FASE C

Se giocate delle carte Movimento soltanto di valore +1 MP e/o +2 MP (cioè, nessuna carta con un valore maggiore di 2 MP), pescate una carta Circuito oppure spostate la vostra tessera Rifornimento di un turno in avanti.

NOTE

Per ottenere il Bonus nella fase B, potete scartare una carta Circuito che contiene un valore maggiore di +2 MP.

Come conseguenza dello spostamento della tessera Rifornimento, quando terminate con un numero di giri di carburante maggiore a quelli necessari per terminare la gara, piazzate la tessera Rifornimento in avanti rispetto al pedone del Turno di tanti spazi quando è il carburante aggiuntivo nell'auto.

Push



Questa carta vi permette di incrementare il vostro movimento in cambio di un anticipo al pit stop.

BONUS - FASE C

Potete giocare una carta +2 MP assieme a qualsiasi altra carta, cioè una coppia che comprende una carta +3 MP o maggiore invece di seguire le regole normali; tuttavia, se lo fate dovete spostare la vostra tessera Rifornimento indietro di uno spazio.

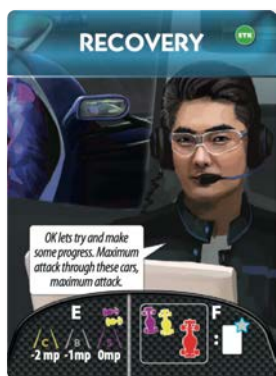
SPECIALE - FASE D

Quando scartate almeno 2 gettoni Gomme neri per il movimento (non le carte), pescate una carta Circuito.

NOTE:

Lo spostamento della tessera Rifornimento si applica soltanto quando giocate una carta +2 MP assieme a una carta +3 MP o maggiore (normalmente le regole non lo permetterebbero); se giocate una carta +2 MP assieme a una +1 MP o +2 MP, oppure se usate una carta Circuito che contiene una coppia di simbolo uguali, la tessera Rifornimento non deve essere spostata. Se spostate la tessera Rifornimento all'indietro grazie alla Strategia PUSH, nel turno attuale non dovete spostarla, altrimenti esaurite il carburante.

Recovery



Questa carta è particolarmente utile quando vi trovate in fondo al gruppo con molte auto lente da sorpassare.

BONUS - FASE E

Il costo per superare i Robot Veloci e Lenti è ridotto:

- Superare un Robot Veloce/Lento in una Sezione di Rettilineo è gratuito.
- Superare un Robot Veloce/Lento in una Sezione di Frenata costa 1 MP.
- Superare un Robot Veloce/Lento in una Sezione di Curva costa 2 MP.

SPECIALE - FASE F

Alla fine del vostro turno individuale, se avete almeno un Robot Veloce o Lento davanti a voi, pescate una carta Circuito.

NOTE

Questa Strategia è contrassegnata con la scritta <STK>, per ricordarvi di non usarla nel gioco Base.

Steady



Questa carta vi permette di fare un uso alternativo delle carte di valore 3 MP e assicurarvi un piccolo aiuto quando la vostra mano di carte si sta esaurendo.

BONUS - FASE E

Quando calcolate i vostri MP totali, potete scartare dalla vostra mano un qualsiasi numero di carte con valore 3 MP in cambio di un +1 MP per ognuna.

SPECIALE - F

Al termine del vostro turno individuale, se non ne avete pescate una carta Circuito.

NOTE

Questa Strategia è contrassegnata con la scritta <STK>, per ricordarvi di non usarla nel gioco Base.

APPENDICE A - ABILITÀ

Versatility



Questo pilota può facilmente riadattare la sua strategia durante la gara.

EFFETTO - FASE A

All'inizio della fase A, un giocatore con questa tessera può cambiare la sua carta Strategia, senza saltare il turno. Dopo averla usata, questa tessera diventerà inattiva (*voltatela sottosopra*) e potrà essere riattivata soltanto durante un pit stop.

Reflexes

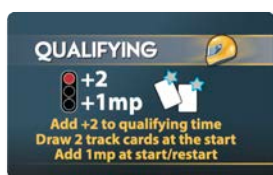


Questo pilota ha dei riflessi straordinari.

EFFETTO - INTERO TURNO

Tutti i vostri controlli hanno un bonus di +20, compresi quelli alla Cieca per una Frenata Ritardata, nelle Traiettorie Estreme e nei Controlli del Leader se doppia un avversario. Usate il gettone "+20" per indicare questo beneficio.

Qualifying



Questo pilota ha delle prestazioni migliori durante le qualifiche.

EFFETTO - QUALIFICHE

Aggiungete +2 al valore della carta usata per le qualifiche, e dopo la creazione della griglia di partenza pescate subito due carte Circuito. Ad inizio gara e durante le ripartenze riceverete +1 MP.

Pitting



Questo pilota è particolarmente veloce ad entrare e uscire dai box.

EFFETTO - FASE A

Il vostro tempo del Pit Stop ("PIT") è ridotto di 2 Sezioni rispetto a quello indicato sul circuito. Inoltre, dopo aver completato un pit stop, pescate una carta Circuito, anche se superate il limite delle carte in mano.

Tuning



Questo pilota riesce a preparare al meglio la sua auto.

EFFETTO - PREPARAZIONE

Durante la preparazione dell'auto potete spendere 2 punti aggiuntivi, cioè potete preparare la vostra auto con 8 punti invece di 6. Tuttavia, ogni caratteristica non potrà avere più di 3 punti. Durante i pit stop, potete scartare un gettone Danno Permanente.

Lapping



Questo pilota è esperto nel doppiare le altre auto.

EFFETTO - FASE E

Potete spendere 1 MP per doppiare nelle Sezioni di Curva e 0 MP per doppiare nelle Sezioni di Rettilineo e di Frenata, come se aveste una Bandiera Blu.

Inoltre, guadagnate +1 MP per ogni icona Bandiera Blu presente sulle carte che giocate durante i movimento.

Wise Driving



Questo pilota può facilmente cambiare la sua mano di carte durante la gara.

EFFETTO - FASE A

Durante la Fase A del vostro turno individuale, potete scartare delle carte per ripescarne altrettante, fino al limite della vostra mano. Inoltre, le vostre carte Circuito non contano nel limite della mano quando ne ripescate di nuove durante un pit stop. Voltate sottosopra questa tessera per indicare che l'avete usata. Verrà riattivata durante il prossimo pit stop.

Rain Expert



Questo pilota affronta al meglio le condizioni atmosferiche.

EFFETTO - FASE F

Avete un'eccellente stile di guida, anche nelle condizioni atmosferiche incerte e piovose. Potete ignorare le penalità del meteo incerto quando la vostra auto monta delle gomme Dure/Morbide/da Pioggia. Inoltre, ricevete tre bonus da +1 MP (*gettoni azzurri*) quando montate Gomme da Pioggia. Questi funzionano come quelli sul movimento con le gomme Morbide; potete scartare un gettone azzurro in ogni turno per incrementare il vostro movimento totale di +1 MP. Quando entrate ai box, ogni gettone azzurro non utilizzato deve essere scartato. Se prenderete un nuovo treno di Gomme da Pioggia, riceverete 3 nuovi gettoni azzurri.

Flat Out



Questo pilota eccelle nell'utilizzo delle Traiettorie Estreme.

EFFETTO - FASI D ED E

Se volete, potete usare una Traiettoria Estrema senza fare il relativo controllo. Se usate quest'Abilità, nella fase E dovreste dedurre -1 MP dal bonus della Traiettoria Estrema.

Notate che tutte le regole sulle Traiettorie rimangono valide, cioè per il movimento dovete usare almeno una carta del tipo corrispondente a quello della Traiettoria Estrema e qualsiasi costo associato a tale Traiettoria dovrà essere pagato durante la precedente fase D.

Quest'Abilità è contrassegnata con la scritta <STK>, per ricordarvi di non usarla nel gioco Base.

Sixth Sense



Questo pilota ha la capacità di prevenire gli eventi che si possono verificare durante la gara.

EFFETTO - TURNO INDIVIDUALE

Ricevete i tre gettoni Bandiera relativi. In qualsiasi momento durante il vostro turno individuale, potete scambiare uno dei gettoni Bandiera con uno a scelta. Dopo lo scambio, quest'Abilità sarà inattiva (*voltate la tessera sottosopra*) e potrà essere riattivata soltanto durante un pit stop, quando riceverete nuovamente i tre gettoni Bandiera.

Nota: la Bandiera Arancio è disponibile soltanto se nessun altro giocatore la possiede. Le Bandiere Gialle e Verdi devono essere usate immediatamente, cioè piazzando o rimuovendo una Bandiera Gialla dal circuito seguendo le regole normali. In nessun caso un giocatore potrà avere più di tre gettoni Bandiera.

Quest'Abilità è contrassegnata con la scritta <STK>, per ricordarvi di non usarla nel gioco Base.

APPENDICE C - GLOSSARIO

Termine	Abbrev.	Descrizione
Controllo alla Cieca		Un controllo che può essere tentato soltanto pescando dal mazzo delle carte Corsa.
Controllo del Leader		Il Leader deve superare un controllo prima di poter doppiare un'altra auto per la prima volta.
Controllo Normale		E' un controllo che può essere tentato scartando una carta dalla propria mano oppure di pescarne una dal mazzo. Quando è richiesto da una carta Movimento, deve essere superato il controllo normale con una delle carte giocate.
Doppiare		L'azione che permette di doppiare un'auto, con il risultato che questa avrà completato meno giri di chi l'ha doppiata.
Frenata Ritardata	LB	E' un particolare punto del circuito nel quale, al termine della sua fase di movimento, un'auto può tentare un Controllo alla Cieca per avanzare subito nella prossima Sezione.
Fuori Pista		Una zona del circuito nella quale finisce un pilota dopo aver perso il controllo della sua auto. Se non si è schiantata, un'auto Fuori Pista può rientrare sul circuito nel prossimo Turno.
Obiettivo Controllo		Per i giocatori, questo è il Valore di Controllo indicato sulla carta che si trova sulla loro Plancia Auto. Per i Robot, questo valore è 70.

Pit Stop

E' una dichiarazione che deve essere fatta all'inizio del turno individuale del giocatore, con il risultato che la sua auto deve essere spostata all'indietro sul circuito con lo scopo di riprendere le proprie risorse, cioè carte e gettoni Gomme, e allo stesso tempo liberarsi dei gettoni Danno.

Punti Movimento	MP	Gli MP vengono solitamente spesi per spostare la propria auto sul circuito; ma possono anche essere usati durante le qualifiche o nelle Sfide.
Punto di Rientro		Un punto particolare nelle zone di Fuori Pista dove un'auto che non si è schiantata è posizionata per rientrare sul circuito durante il prossimo Turno.
Safety Car	SC	Quando un'auto si schianta in uno dei punti del circuito che contiene il simbolo "SC", tutte le auto devono allinearsi dietro la Safety Car. La gara riprenderà all'inizio del prossimo Stadio.
Sfida		Quando viene attivata una Sezione di Curva che contiene due o più auto, si dovrà risolvere una Sfida per decidere l'ordine di attivazione di quelle auto.
Stadio della Gara		Corrisponde ad una riga sul Tracciato del Turno.
Stint		L'intervallo tra due pit stop, tra l'inizio della gara e il primo pit stop, oppure tra l'ultimo pit stop e la fine della gara.
Superare		L'azione per superare un'auto con lo stesso numero di giri.
Traiettorie		Le Traiettorie sono dei punti sul circuito dove un'auto può aggiungere al proprio totale gli MP indicati, sempre che il giocatore abbia utilizzato almeno una carta Movimento con l'icona corrispondente al tipo della Traiettorie.
Traiettorie Estrema	ET	E' un punto particolare sul circuito in cui, prima della fase di movimento, un'auto può tentare un Controllo alla Cieca per aggiungere gli MP indicati al suo totale del movimento.
Turno di Gioco		Uno spazio sul Tracciato del Turno.

APPENDICE D - ELENCO ICONE

	Pagare 1 gettone Gomme
	Prendere 1 gettone Danno
	Scartarlo per ottenere +1 MP
	Fare un controllo scegliendo la carta dalla propria mano
	Fare un Controllo alla Cieca
	Pescare N carte
	Scartare una carta
	Piazzare una Bandiera Gialla
	Rimuovere una Bandiera Gialla
	I Robot devono scegliere una Frenata Ritardata o una Traiettorie Estrema
	Il costo per doppiare è ridotto
	Spostare il pedone Meteo
	Giocare una coppia qualsiasi di carte
	Superare spendendo 1 MP
	Valore nella Sfida raddoppiato
	Evitare un controllo sulla Traiettorie Estrema
	Evitare un controllo sulla Frenata Ritardata
	Penalità sul Movimento

AIUTO AI GIOCATORI

Turno Individuale (dei giocatori)

Fase A Dichiarazioni di Inizio Turno	• Saltare il turno • Versatility/Wise Driving • Dichiarare il Pit Stop
Fase B Pescare	• Pescare una carta Corsa
Fase C Giocare le Carte	• Giocare una o due carte
Fase D Risolvere i Simboli	• Pagare le risorse (<i>carte, gettoni Gomme, gettoni Danno</i>) • Risolvere i controlli • Pescare le carte • Giocare le Bandiere • Cambiare il Meteo
Fase E Movimento	• Aggiungere i bonus e sottrarre le penalità • Spostare l'auto spendendo i MP
Fase F Dichiarazioni di Fine Turno	• Tentare una Frenata Ritardata • Occupare una Traiettorie

Turno Individuale (dei Robot)

Fase A Dichiarazioni di Inizio Turno	• Pit Stop
Fase D Controllo sulle Traiettorie Estreme	• Tentare una Traiettorie Estrema
Fase E Movimento	• Aggiungere i bonus e sottrarre le penalità • Spostare l'auto spendendo i Punti Movimento
Fase F Dichiarazioni di Fine Turno	• Tentare di occupare una Traiettorie di Frenata Ritardata • Occupare una Traiettorie

COMPONENTI INIZIALI DEI GIOCATORI



1 Auto



1 PEDONE BLU



1 PLANCIA AUTO



10 CARTE STRATEGIA



1 CARTA "CORSA BREVE"



5 TESSERA ABILITÀ



2 TESSERA GOMME (MORBIDE/DURE E INTERMEDIE/PIOGGIA)



1 TESSERA MODIFICATORE CONTROLLO



1 TESSERA MODIFICATORE MOVIMENTO



6 GETTONI RIFORNIMENTO



1 GETTONE "CHASED"



3 BANDIERE PER L'ABILITÀ "SIXTH SENSE"