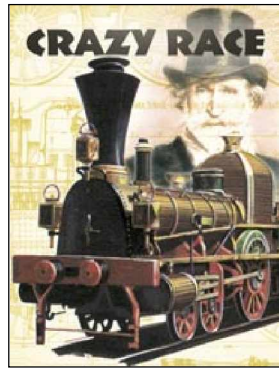


CRAZY RACE

Spiele aus Timbuktu,
2002

è un gioco della durata
di ca. 45 minuti
per 3 - 4 giocatori
età da 12 anni in su.
Autore e illustrazioni:
Michael Schacht.
Traduzione francese:
Benoit Kusters



I pionieri della ferrovia si cimentano in una insolita corsa. Ogni partecipante dirige tre locomotive differenti che può, secondo le tappe, condurre più lontano, e con queste prova a vincere le differenti tappe. Con l'aiuto delle sue carte Autista, di un pizzico di raffinatezza e di un poco di bluff, ciascuno tenta di portare per primo le sue locomotive all'arrivo per vincere così la corsa.

Contenuto della scatola

1 mappa di gioco; 12 pedine in legno; 1 foglio di adesivi; 32 carte Autista, in 4 colori differenti: lilla, arancio, verde e blu; 8 carte Tappa (retro rosso); 14 carte Punti (retro beige e grigio); 1 carta Primo giocatore; 1 regolamento di gioco.

Prima di giocare la prima partita

Staccare delicatamente gli adesivi dal foglio, ed incollarne uno su ciascuna delle pedina di legno.

Componenti di gioco

- La mappa è composta da 4 linee di binari. Ogni binario è composto da 6 caselle. La sesta casella di ogni binario, è una casella girevole sulla quale si può far girare la propria locomotiva di 180° gradi. La zona di partenza e di arrivo è situata alla sinistra della mappa di gioco. Le locomotive sono piazzate su questa area all'inizio del gioco.
- Ci sono tre modelli di locomotive.
- Ogni carta Tappa è divisa in quattro parti in corrispondenza dei 4 lati della carta. Ogni lato rappresenta una distanza percorsa (da 1 a 4, oppure "?"), e tre dei quattro lati mostrano una locomotiva differente.

Preparazione

- La mappa di gioco è piazzata in mezzo al tavolo
- Le locomotive sono sistemate in base al colore, e collocate a sinistra della mappa di gioco, nella zona di partenza (vedere illustrazione). L'ordine di partenza delle locomotive non ha importanza. Tutte le locomotive devono essere orientate verso destra (la freccia disegnata sulla pedina deve puntare verso destra).
- Nella partita a tre giocatori le locomotive e le carte Autista di colore blu sono ritirate dal gioco, e messe nella scatola.

- Ogni giocatore riceve tutte le carte Autista di un stesso colore, e le prende in mano. Il colore di queste carte determina con quali locomotive gioca.
- Le carte tappa (retro rosso) sono mischiate e collocate in una pila a faccia in giù accanto alla mappa di gioco.
- Le carte punti con il retro beige sono ordinate in funzione del numero, il numero più piccolo va sotto. Sono piazzate poi, a faccia in su, a destra della mappa di gioco. Le carte punti con il retro grigio sono scelte nello stesso modo e collocate a sinistra della mappa di gioco.
- Si sceglie un giocatore che riceve la carta primo giocatore.

Svolgimento della partita

La corsa è divisa in 8 tappe. Ogni tappa si svolge nel seguente modo:

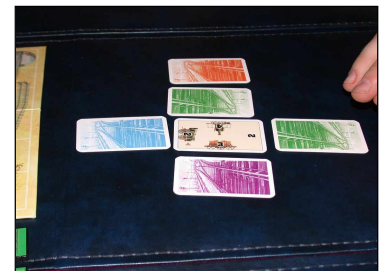
1. Scoprire una nuova carta tappa
2. Piazzare delle carte Autista (3 turni)
3. Valutare la tappa e muovere le locomotive
4. Scartare le carte Autista
5. Cambio del primo giocatore

Le differenti tappe in dettaglio:

1. Scoprire una nuova carta tappa

Il primo giocatore

prende la carta superiore della pila della carte tappa e la piazza faccia visibile, in un posto che permetta di



piazzare più carte nel prolungamento dei 4 lati della carta (vedi immagine).

2. Piazzare delle carte Autista

Ogni giocatore, iniziando dal primo giocatore, ha la possibilità di piazzare un carta Autista, a faccia in giù, accanto ad uno dei lati della carta tappa. Secondo il lato della carta tappa scelto, si gioca per la locomotiva che vi è raffigurata.

Così, al suo turno, un giocatore se decide di non porre nessuna carta, deve dire "Passo". Poi è il turno del giocatore seguente, in senso orario.

Questo giocatore può: o porre una delle sue carte, a faccia in giù, su un lato della carta tappa che non ha ancora delle carte, o su un lato che conta già una o più carte, o passare.

È poi il turno del giocatore alla sua sinistra, e così via.

Attenzione: quando un giocatore passa, non è eliminato. Niente gli impedisce di piazzare una carta, se lo desidera, al momento dei turni seguenti.

Dopo tre turni, la tappa viene valutata.

3. Valutare la tappa e muovere le locomotive

Ogni lato della carta tappa è valutato separatamente adesso. Cominciando dal lato che è indicato con una freccia beige. Le carte Autista

piazzate da questo lato vengono girate con la faccia in su. Il giocatore il quale la somma delle sue carte è più elevata, può fare avanzare la sua locomotiva (quella che corrisponde al disegno della carta), del numero di caselle indicate sulla carta. Gli altri giocatori che hanno giocato su questo lato della carta ed hanno giocato un numero inferiore, non possono fare niente.

Gli altri lati della carta Tappa sono così valutati uno dopo l'altro, in senso orario.

- se un giocatore ha puntato parecchi carte Autista, è la somma delle carte giocate che è presa in considerazione.
- non si può giocare nessun'altra locomotiva che quella rappresentata sul lato della carta, anche se questa locomotiva ha finito già la corsa, in questo caso il movimento è perso.
- se c'è parità per la maggioranza di numero di punti, è il giocatore che ha piazzato la prima carta che può muovere la sua locomotiva.
- quando il lato della carta tappa valutata presenta una cifra senza riferirsi alla locomotiva, è il giocatore, che sceglie la locomotiva che avanza.
- quando un punto interrogativo appare sul lato della carta valutata, il numero totale di carte Autista giocate su questo lato da tutti i giocatori, determina il numero di movimenti che può effettuare il vincitore. Questo spostamento può essere suddiviso tra più locomotive.

Esempio: 3 carte sono state giocate di fronte al punto interrogativo. Si può allora, per esempio, spostare una locomotiva di una casella, poi un'altra di 2 caselle.

4. Scartare le carte Autista

Quando i 4 lati della carta tappa sono stati valutati, e le locomotive sono state spostate, ogni giocatore prende le carte Autista che ha giocato durante questa tappa, e le piazza davanti a se, in una pila coperte. Queste carte non possono più essere utilizzate nelle tappe seguenti. Un giocatore che non ha potuto spostare nessuna locomotiva in questa tappa, può riprendere, prima di tutti, in mano una delle carte che ha giocato durante questa tappa.

5. Cambio del primo giocatore

Il primo giocatore dà direttamente la sua carta primo giocatore, al giocatore alla sua sinistra. Questo diventa allora il primo giocatore, e si comincia una nuova tappa.

Movimento delle locomotive

Ogni locomotiva parte a sinistra dalla zona di partenza del mappa di gioco ed avanza fino alla casella (la 6°) girevole. Su questa casella, la locomotiva si gira di 180° gradi (rifà in senso inverso il tragitto), e ritorna nella zona di partenza che è anche la zona di arrivo. Tutte le locomotive di un giocatore si spostano sullo stesso binario. Non cambiano mai binario.

La zona di partenza

All'inizio della corsa, le tre locomotive di ogni giocatore si trovano a sinistra nella zona di partenza comune della mappa di gioco. Il posto della locomotiva nella zona di partenza non ha nessuna importanza. Il primo movimento si fa in ogni caso verso destra sulla prima casella della mappa di gioco.

Orientamento delle locomotive

È importante conoscere l'orientamento di ogni locomotiva, per sapere in quale direzione si sposta. Alla partenza, la freccia di ogni locomotiva è orientata verso destra. Quando la locomotiva arriva sulla casella girevole, gira di 180° su se stessa. Questa rotazione non costa nessun punto spostamento.

Valutazione intermedia

Quando una locomotiva arriva sulla casella girevole, il giocatore che la controlla prende la carta più alta della pila di destra (beige). Se non resta più nessuna carta nella pila, il giocatore non riceve niente. Una locomotiva non deve restare sulla casella girevole se non ha esaurito tutti i suoi punti spostamento.

Zona d'arrivo

Quando una locomotiva ritorna nella zona di partenza, a sinistra del mappa di gioco, è ritirata dal gioco. Il giocatore che la controlla prende la carta più alta della pila di sinistra (grigio): Se non resta più nessuna carta nella pila, il giocatore non riceve niente.

Sorpasso

Si può passare al di sotto delle locomotive. Lo spazio sulla quale si trova la locomotiva superata non conta per i punti spostamento. Con l'aiuto di questo meccanismo, è possibile avanzare più velocemente.

Riprendere delle carte Autista

Ogni giocatore dispone di 8 carte Autista. Una sola volta durante il gioco, può riprendere in mano tutte le carte che ha giocato che formano una pila coperta davanti a lui. Il giocatore può effettuare questa azione in qualsiasi momento, anche se ha ancora carte in mano.

Attenzione: se un giocatore ha già ripreso le sue carte in mano una volta, ed ha giocato di nuovo tutte le sue carte, non può influenzare più il corso della partita. Può tuttavia ancora vincere.

Fine della partita

Dopo che l'ottava ed ultima carta tappa è stata valutata, e anche le locomotive sono state spostate, il gioco si conclude. Il giocatore che ha più punti ha vinto la partita. Se più giocatori hanno lo stesso numero di punti, colui la quale ultima locomotiva è più avanti vince.

Partita a 3 giocatori

In 3 giocatori, solo 3 lati di ogni carta tappa sono utilizzati. Nel momento in cui delle carte Autista sono piazzate vicino ai 3 lati della carta tappa, il quarto lato diviene tabù. Il lato tabù è determinato dal modo di cui le carte Autista sono giocate dunque.

Casi particolari

- Se tutti i giocatori hanno ripreso già le loro carte Autista, e le hanno giocate tutte una seconda volta, il gioco si conclude immediatamente. La tappa in corso è ancora valutata.
- Un giocatore non è obbligato a rivelare agli altri giocatori quante carte Autista gli restano in mano. Se non ha più nessuna carta in mano, è obbligato tuttavia a segnalarlo.

Tattica

Ogni giocatore può, se lo desidera, giocare una carta per ogni turno sul lato di ogni tappa. Per farlo avrebbe bisogno tuttavia di 24 carte Autista per 8 tappe. Però, ogni giocatore dispone al massimo di 16 (2 x 8), carte Autista. Bisogna dunque pianificare bene l'utilizzo delle proprie carte.

Esempio di partita a 3 giocatori:

Alla fine di una tappa, la situazione è quella presentata a pagina 5 delle regole. La valutazione della carta tappa comincia dal lato segnato da una freccia, in questo caso il lato superiore. Il Lilla (1+2) e l'Arancio (3) ottengono tutti e due un totale di 3 con le loro carte Autista. Dal momento che l'Arancio ha piazzato la prima carta, può spostare una locomotiva di sua scelta di 2 caselle. Sposta una delle sue locomotive ed la piazza sulla casella girevole. Quando la locomotiva arriva su questa casella, la gira di 180° su se stessa ed il giocatore prende la carta Punti più alta della pila di destra. Si valuta poi il lato seguente in senso orario.

Il Verde ha piazzato un 1 su questo lato, e nessun altro giocatore ha piazzato carte. Quindi può spostare la locomotiva indicata di 4 caselle. Questa locomotiva si trova già sulla strada del ritorno, la pedina è orientata verso sinistra, supera le altre due locomotive e raggiunge la zona di arrivo. La locomotiva è ritirata del gioco, ed il Verde prende la carta Punti più in alto dalla pila di sinistra. Si valuta poi il lato seguente in senso orario.

Il Lilla ha il totale più alto (4) del Verde (1+2=3), e sposta la locomotiva corrispondente di 2 caselle. Supera così una locomotiva, raggiunge la casella girevole (prendere un carta Punti!), rigira la sua pedina, supera di nuovo l'altra locomotiva e ritorna sulla stessa casella, orientata verso l'arrivo.

Varianti

Con un poco di immaginazione, si può modificare il modo di utilizzare le carte Punti. Alcune idee:

- Le carte Punti sono mischiate, così si ottengono due pile di carte di cui l'unica carta che può essere guadagnata è quella superiore che è visibile;
- viene applicata una penalità alle due locomotive che sono più lontane dal riguardo alla fine del gioco:

- o il giocatore la cui locomotiva è più lontana dall'arrivo, deve scartare la sua carta Punti più alta.
- o il giocatore la cui locomotiva è la seconda più lontana (penultima) deve scartare a scelta una delle sue carte Punti.

In caso di parità, tutti i giocatori subiscono la stessa penalità.

- Il giocatore che porta la sua seconda locomotiva all'arrivo può, al posto di pescare una carta punti dalla pila, prendere a caso un carta punti tra quelle di un altro giocatore
- Se c'è parità per la maggioranza del numero di punti alla fine della partita, il giocatore che ha la seconda maggioranza di punti vince la partita
- Diminuire il numero di carte Punti disponibili

NOTA. LA PRESENTE TRADUZIONE NON SOSTITUISCE IN ALCUN MODO IL REGOLAMENTO ORIGINALE DEL GIOCO; IL PRESENTE DOCUMENTO È DA INTENDERSI COME UN AIUTO PER I GIOCATORI DI LINGUA ITALIANA PER COMPRENDERE LE REGOLE DI GIOCO E LE CARTE.

TUTTI I DIRITTI SUL GIOCO "CRAZY RACE" SONO DETENUTI DAL LEGGITTIMO PROPRIETARIO.