

Introduzione

E' giorno di corse. Tre corse sono in programma sui circuiti di Cleveland o di Detroit. Come investitore puoi fare offerte per le 6 auto da corsa e poi guardarle correre attorno al tracciato, muovendole con le carte che tu e gli altri giocatori giocherete. I tracciati combinano ampi rettilinei con strette curve per creare opportunità strategiche di gioco. I giocatori cercano di posizionare le loro auto su i rettilinei e sul traguardo davanti alle altre vetture evitando di essere bloccati nelle curve strette.

Vincere il gioco

Il giocatore con più denaro dopo tre corse è il vincitore.

Appena le auto tagliano il traguardo i loro proprietari incassano i premi:

200.000\$ per il primo posto, 150.000\$ per il secondo e così via.

Le auto che non passano il traguardo non incassano nulla.

Preparazione

Scegliere un giocatore come Banchiere. Il banchiere divide le banconote per taglio e da a ciascun giocatore 200.000\$.

Scegliere un giocatore che sia il primo a dare le carte. Chi da le carte rimuove dal mazzo

* le 6 carte offerta (le carte rappresentanti una delle 6 macchine gialla, blu, verde, nera, rossa e arancione numerate 50-55). (vedi fig pag 1)

* Le 7 carte movimento auto con numero 10, una per ogni colore più una bianca. (vedi fig pag 1)

Le 6 carte offerta sono mischiate e piazzate coperte nel centro del tracciato, creando il mazzo offerta. Le auto sono messe all'asta prima di ogni corsa nell'ordine in cui vengono estratte dal mazzo offerta. Il set di 6 carte movimento colorate con il numero 10 per il momento vengono messe da parte; saranno date al giocatore che ha comprato la macchina di quel colore per essere usate in corsa. La carta movimento bianca con il numero 10 viene rimossa dal gioco; viene messa nel gioco per essere usata in una delle due varianti descritte più avanti.

Preparazione per la corsa

Prima di ogni corsa, le rimanenti carte movimento e carte scambio (tenere fuori le carte offerta e le carte movimento con il numero 10) sono mischiate insieme e distribuite coperte ai giocatori. Alcuni giocatori possono ricevere una o più carte che un altro giocatore ma è importante che tutte queste carte vengano distribuite.

Offerta per le auto

Prima che ogni corsa inizi, i giocatori devono acquistare una auto da corsa per quella corsa, offrendo \$ per esse. I giocatori esaminano le carte che hanno in mano e poi decidono su quale auto dirigere le proprie offerte.

Un giocatore farà probabilmente l'offerta più alta per una vettura per la quale egli ha in mano carte che hanno un grande totale di movimento per quel colore (contando le carte bianche, poichè potrebbero essere usate per quel colore).

Per iniziare il processo dell'offerta, il mazziere di turno scopre la prima carta del mazzo offerte rivelando la prima auto da corsa che viene messa all'asta. Il mazziere inizia l'asta offrendo o passando. Tutte le offerte sono fatte con un incremento di 10.000\$ e le offerte procedono in senso orario attorno al tavolo. Le regole seguenti sono applicate nel processo di offerta:

- * Un giocatore non può offrire di più per una vettura che ha
- * Un giocatore che ha passato invece di offrire per una auto non può rientrare nelle offerte su quella auto per questa corsa. (vedi fig pag 2)
- * Ogni giocatore deve comprare almeno una macchina.

* In una partita con 3, 4 o 5 giocatori, un giocatore non può possedere più di due auto. In una partita a 2 giocatori ciascun giocatore può possedere un massimo di tre auto. In una partita a 6 giocatori ciascun giocatore deve possedere un auto. Una volta che un giocatore ha acquistato il massimo numero di auto che gli è permesso, egli non può fare offerte per altre auto. Quando tutti i giocatori tranne uno hanno passato, l'offerta finisce il giocatore che ha fatto una offerta di per ultimo (e, quindi, con l'offerta più alta) compra l'auto. Quel giocatore:

- * Paga alla banca l'ammontare dell'ultima offerta
- * Piazza l'auto sulla posizione di partenza stampata sul tracciato (la prima auto estratta prende il # 1, la seconda prende il # 2 e così via)
- * Prende la carta offerta e la piazza scoperta di fronte a sé e per indicare il possesso di quell'auto
- * Prende l'apposita carta 10 per quell'auto e la aggiunge alla sua mano

L'offerta sulla prossima auto inizia con il giocatore alla sinistra dell'ultimo giocatore che ha comprato un auto. L'asta continua fino a che tutte le sei auto sono state piazzate sul tracciato.

Se un giocatore è ancora senza un auto quando l'ultima auto viene messa in vendita, quel giocatore deve comprare l'auto per 10.000\$.

Se nessuno vuole offrire su un'auto, la carta offerta è piazzata in fondo al mazzo delle offerte per essere riofferta alla fine delle aste. Quando l'auto è nuovamente messa in asta se nessuno offre, essa è piazzata sul tracciato nel modo normale ed è mossa attorno al tracciato come d'uso. La carta apposita con il numero 10 è messa fuori dal gioco e non è usata in quella corsa.

Il vincitore della precedente corsa è il mazziere ed inizia l'offerta nella prossima corsa.

Le carte

Durante la corsa, i giocatori usano due tipi di carte: carte di movimento e carte di cambio

Le carte di movimento muovono le auto attorno al tracciato.

Un giocatore che gioca una carta movimento muove le auto mostrate sulla carta del numero di spazi indicati.

Le auto devono essere mosse dell'ordine indicato, dall'alto al basso. Tutte le auto indicate devono essere mosse del numero totale di spazi a meno che esse siano bloccate da altre auto.

Esempio: Chris gioca la carta movimento numero 39 e muove l'auto nera di 5 spazi attorno al tracciato. (Vedi fig pag 2)

In un altro esempio Sam gioca la carta numero 17. (Vedi fig pag 3)

Egli muove per prima l'auto nera di 6 spazi, poi muove l'auto verde di 4 spazi, puoi muovere l'auto arancione di 2 spazi e finalmente muove l'auto gialla di 1 spazio.

Le auto devono essere mosse nell'ordine indicato sulla carta dall'alto al basso. Svariate carte movimento hanno un'auto bianca su di esse. La macchina bianca permette al giocatore di scegliere quale auto colorata muovere.

Ci sono comunque delle restrizioni su quali auto possono essere mosse con l'auto bianca

* Una auto può essere scelta se può fare il numero totale di spazi (incluso il movimento per attraversare la linea del traguardo, ma escludendo le auto che hanno già completato la corsa)

e

* il colore scelto non può apparire altrove sulla carta. (Vedi figura pag 3)

Giocare la carta Numero 34 permette ad Alex di muovere qualunque auto possa spostarsi di tutti e cinque gli spazi.

Dopo giocare la carta numero 14 come mostrato più sotto, Kyle vorrebbe muovere l'auto arancione di 6 spazi, poi vorrebbe muovere l'auto nera di 4 spazi, poi sceglie di muovere sia l'auto rossa, che la blu, che la verde di 2 spazi, ed infine vorrebbe muovere l'auto gialla di 1 spazio.

(Vedi fig pag 3)

Le carte di cambio producono l'effetto che i due colori mostrati sulla carta devono essere scambiati tra di loro fino alla fine del prossimo turno del giocatore.

Per esempio, Peg gioca la carta numero 47 che cambia il nero ed il giallo.

Fino alla fine del prossimo turno di Peg ogni volta che l'auto nera appare sulla carta movimento, viene mossa l'auto gialla; ogni volta che l'auto gialla appare sulla carta movimento, viene mossa l'auto nera.

I due colori non hanno necessità di apparire insieme su una carta movimento perchè il cambio di colore abbia effetto.

Per esempio, la carta numero 7 normalmente muove l'auto verde di 6 spazi e l'auto gialla di 4 spazi e l'auto nera di 2 spazi. Quando questo cambio è attivo si muove ancora l'auto verde di 6 spazi ma muove l'auto nera di 4 spazi e l'auto gialla di 2 spazi. (Vedi fig pag 3)

La gara

Il giocatore proprietario dell'auto nella posizione numero 1 gioca la prima carta. Il gioco continua poi in senso orario fino a che tutte le auto hanno finito la corsa o che tutte le carte sono state giocate, qualunque delle due cose si verifichi per prima. Le seguenti regole governano il gioco delle carte:

* Un giocatore deve giocare una carta ogni turno anche dopo che tutte le sue auto hanno tagliato il traguardo. Se ad un giocatore sembra di non avere carte giocabili deve mostrare le sue carte per l'evidenza dei fatti. Se viene individuata una carta giocabile la deve giocare, altrimenti il gioco procede alla sua sinistra.

* Le carte sono giocate scoperte in una pila di scarti nel centro del tabellone.

* Il giocatore che gioca la carta muove ognuna delle auto mostrate sulla carta del numero di spazi indicato. Le auto sono mosse nell'ordine in cui appaiono sulla carta dall'alto in basso. Ogni auto deve essere mossa del numero intero di spazi, se possibile. Il proprietario di una auto può suggerire, ma non può dettare come muovere la sua auto.

* Quando si usa l'auto bianca per muovere un'auto, quell'auto deve essere in grado di essere mossa del totale degli spazi indicati. Se ciò non è possibile con l'auto selezionata, deve essere scelta un'altra auto o il giocatore deve giocare un'altra carta.

* Tutte le auto devono muovere in avanti uno spazio per volta, sia in diagonale di linea in linea o diritto in avanti. Le auto non possono essere mosse di lato, indietro o sopra le altre auto. Due auto non possono occupare lo stesso spazio, nè un'auto non può attraversare lo spazio occupato da un'altra auto.

Esempi di movimento

Vedi figura 1 a pagina 4

Chris gioca la carta numero 38 e muove l'auto verde di 5 spazi attraverso la curva e tra le auto Oltre la curva come mostrato nella figura 1.

Vedi figura 2 a pagina 4

Alex gioca la carta numero 24 e muove le auto come mostrato nella figura 2. Poichè l'auto rossa è bloccata dalle auto blu ed arancione, non può muovere.

L'auto blu muove di 4 spazi e deve muovere attorno all'auto verde che blocca la strada più breve attraverso la curva. L'auto verde muove per ultima e muove in avanti o diagonalmente a sinistra di uno spazio essendo bloccata da tre auto.

In questo esempio Kim possiede l'auto blu e gialla e gioca la carta numero 5, muovendo le auto come mostrato nella figura 3. Lei muove l'auto blu di sei spazi bloccando l'auto nera che così non potrà muovere. Poi muove l'auto gialla di 4 spazi bloccando l'auto arancione che così non potrà muovere. Dopo muove l'auto rossa di due spazi. Infine muove l'auto verde di uno spazio finendo il suo turno.

Vedi figura 3 a pagina 5

In questo esempio Sam gioca la carta numero 8 con l'auto bianca su di essa, muovendo le auto come indicato nella figura 4. Per prima muove l'auto blu di sei spazi bloccando l'auto nera. Dopo muove l'auto verde di 4 spazi.

Adesso Sam deve scegliere quale auto muovere per l'auto bianca. L'auto nera è bloccata e non può essere scelta. L'auto arancione può essere mossa solo di uno spazio e non può essere scelta. Le auto blu, verde e rossa sono sulla carta e non possono essere scelte. Così Sam deve scegliere di muovere l'auto gialla di due spazi. Egli finisce la sua mossa muovendo l'auto rossa di uno spazio.

Vedi figura 4 a pagina 5

Consideriamo però che la situazione fosse come mostrato nella figura 5. Sam non potrebbe giocare la carta numero 8 poiché dopo che le auto blu e verde hanno mosso, nessuna delle 3 auto che potrebbero essere mosse come auto bianca (nera, arancione e gialla) possono muovere di due spazi. L'auto nera non si muove del tutto e le auto gialla e arancione possono muovere solo di uno spazio ciascuna. Sam deve pertanto giocare un'altra carta.

Vedi figura 5 a pagina 5

Vincere la corsa

La prima auto ad attraversare il traguardo viene posta nel Winner's Circle. L'auto successiva che finisce è posta nella posizione del secondo arrivato e così via. La corsa continua fino a che tutte le auto attraversano il traguardo o i giocatori non hanno più carte in mano. Se un'auto non attraversa il traguardo dopo tutte le carte dei giocatori sono state giocate, quell'auto non finisce la gara ed il proprietario di quell'auto non ottiene alcun premio in denaro.

Alla fine di ogni cosa il banchiere paga ai proprietari delle auto i premi in denaro guadagnati da quelle auto. I premi per carte(auto) non possedute rimangono in banca.

Il gioco finisce quando tre corse sono state completate.

Il giocatore con più denaro è il vincitore.

Regole di torneo

Una volta che le auto sono state posizionate sul circuito, i possessori delle auto si siedono in ordine dalla sinistra della pole position. Se un giocatore possiede più di un'auto, egli usa l'auto con la più alta posizione per determinare dove sedersi.

Regole opzionali

I giocatori possono scegliere tra le seguenti regole per cambiare il modo di giocare.

Sentitevi liberi di aggiungere varianti da voi stessi.

Soprattutto godetevi il gioco.

- * Tutte le carte movimento auto con il numero 10, inclusa la bianca, sono mischiate nel mazzo
- * Non vi è un numero massimo di auto che un giocatore può possedere
- * I giocatori non devono possedere almeno un'auto
- * L'auto bianca può essere usata per muovere l'auto stessa del giocatore anche se l'intero movimento non è possibile
- * Un giocatore può scegliere di non giocare le carte una volta che tutte le sue auto hanno finito la corsa.

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 (ben vengano correzioni ed interpretazioni delle regole diverse dalla presente). Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Traduzione: leonoel48

01/2013