

Matthias Cramer

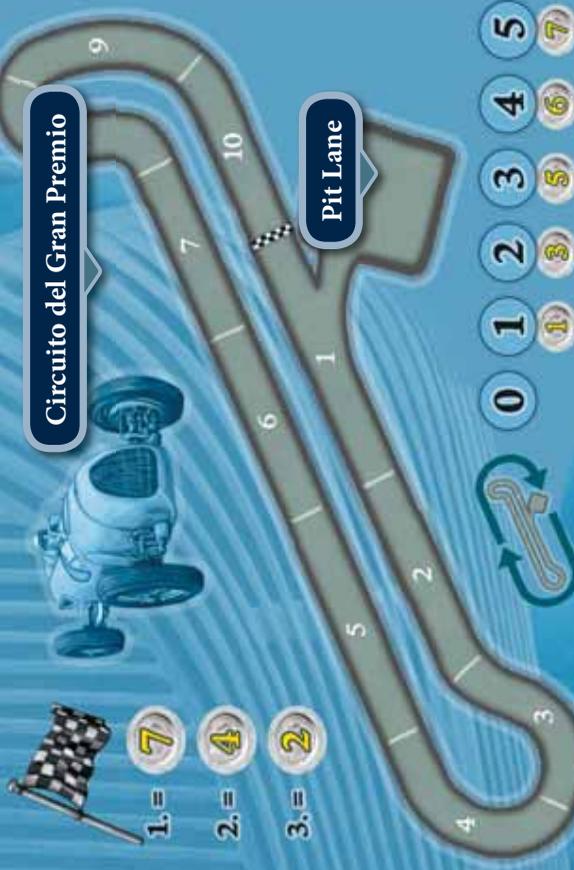
# *Kraftwagen*

Gioco per 2-4 persone, di Matthias Cramer

## Regolamento



Circuito del Gran Premio



Pit Lane

Circuito Azioni



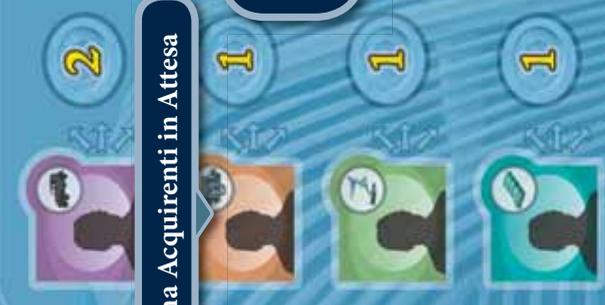
Ricerca



Caselle delle Tessere Premio



Colonna Acquirenti in Attesa



Colonna Acquirenti Attivati



Mercato



Caselle dei Segnalini Prezzo



Matthias Cramer

# Kraftwagen

Un gioco per 2-4 persone, di Matthias Cramer

## Indice

1.0 Introduzione .....	3
2.0 Componenti del Gioco .....	3
3.0 Scopo del Gioco .....	5
4.0 Setup del Gioco .....	5
5.0 Sequenza di Gioco .....	6
6.0 Premi .....	10
7.0 Fine del Gioco .....	11
8.0 Regole per Due Giocatori .....	11

## 1.0 INTRODUZIONE

1888: Germania. Bertha Benz, moglie del pioniere dell'automobilismo, Carl Benz, intraprende la prima corsa sullo sterrato alla guida di un'automobile, ma durante il tragitto da Mannheim il tragitto da Mannheim a Pforzheim, la sua auto finisce la benzina nei pressi di Wiesloch. La signora Benz si dirige all'emporio cittadino per rimediare i prodotti chimici adatti a produrre altro carburante, creando così, di fatto, la prima stazione di servizio.

Rapidamente, l'automobile (la "Kraftwagen") diviene un diffuso mezzo di trasporto. Le prime corse per un Gran Premio si svolgeranno sui circuiti del Nürburgring e dell'AVUS grossomodo in quegli anni.

Già nel 1928, la Germania sarà dotata di una fitta rete stradale lungo la quale i motori a combustione avranno trionfato su quelli elettrici o a vapore. I veicoli ormai si assemblano in catena di montaggio. Le industrie automobilistiche iniziano a produrre auto più economiche alla portata di una fetta di popolazione più ampia.

*Kraftwagen* vi calerà nei panni dei proprietari di piccole compagnie con grandi ambizioni nel periodo in cui il mondo delle automobili giunse alla sua maturità in Germania, e poi in Europa.

## 2.0 COMPONENTI DEL GIOCO

Ogni copia di *Kraftwagen* contiene:

- 1 tabellone
- 4 tabelle dei giocatori
- 41 Tessere Carrozzeria
- 39 Tessere Motore
- 8 Tessere Acquirenti
- 50 carte Ricerca (9 ingegneri, 9 Azioni istantanee, 32 migliorie)
- 9 segnalini ingegnere
- 56 segnalini prezzo (8 di colore arancione, viola e blu per i primi 3 turni di gioco, oltre a 32 segnalini bianchi)
- 10 Tessere Azione
- 56 "meccanici" (14 per ogni colore dei giocatori)
- 4 automobili (1 per ogni colore dei giocatori)
- 1 pedina nera
- 4 Tessere di partenza
- 10 Tessere premio

### 2.1 Tabellone

Sul tabellone sono rappresentate diverse aree. Il Circuito Azioni è l'elemento centrale: su di esso i giocatori determinano sia l'azione, o le Azioni, del loro turno di gioco, sia l'ordine di gioco. A ogni turno, i giocatori effettuano una gara di automobilismo sul Circuito del Gran Premio.

I giocatori potranno mettere sul Mercato le automobili prodotte, ma al massimo sei per turno.

Alcuni eventi attivati dalla Colonna degli Acquirenti in Attesa potranno determinare la fine della fase Azioni e l'inizio del Calcolo del Punteggio.

In ogni turno di gioco, i giocatori scelgono gli Acquirenti per le auto offerte dal Mercato.

I giocatori saranno costantemente alla Ricerca di auto e motori migliori e più moderni; potrebbero inoltre essere aiutati da vari vantaggi istantanei oltre che da famosi ingegneri.

Infine, esistono Tessere premio riservate ai giocatori che conseguiranno determinati traguardi.

## 2.2 Tabelle dei Giocatori

La Tabella di un Giocatore contiene tre *officine*. In ognuna di esse vi può essere soltanto un Motore *oppure* una Carrozzeria.

Lo spazio riservato all'auto che corre il Gran Premio è nella parte alta a sinistra. Su di essa, è montato un Motore di valore "1". Tale automobile è usata soltanto per la corsa.

Nella *mensa*, ogni giocatore piazza i suoi meccanici disponibili per la Ricerca e la vendita di automobili.



## 2.3 Tessere Carrozzeria

Le carrozzerie sono caratterizzate da un valore che va da 1 a 7. Maggiore il valore, più grande, o più bella, o più moderna, è l'automobile. I giocatori possono accedere alle carrozzerie di valore più alto soltanto dopo aver completato sufficienti Ricerche.



## Tessere Motore

Anche i motori sono caratterizzati da un valore che va da 1 a 7. Maggiore il valore, più potente è il Motore. Similmente alle carrozzerie, i giocatori possono accedere ai motori di valore più alto soltanto dopo aver completato sufficienti Ricerche.



## 2.5 Tessere Azione

Le Tessere Azione rappresentano da una a tre Azioni che i giocatori eseguono dopo avere scelto una di queste Tessere sul Circuito Azioni.



## 2.6 Tessere Acquirenti

Gli Acquirenti, in *Kraftwagen*, sono alla Ricerca di quattro differenti caratteristiche nelle auto come priorità: Carrozzeria (l'aspetto), Motore (la potenza), pregio, e prezzo.



## 2.7 Tessere di Partenza

All'inizio del gioco, ognuno sceglie una Tessera di partenza (vedere "Setup del gioco"). Ogni Tessera concede un bonus di partenza leggermente diverso da quelli delle altre. La faccia opposta delle Tessere riporta invece una miglioria uguale per tutte (un punto sviluppo a testa per Carrozzeria e Motore).



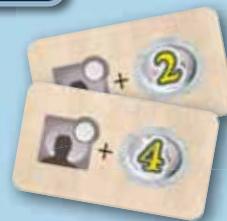
## 2.8 Carte Ricerca

Le carte Ricerca rappresentano le *migliorie* che interessano carrozzerie più moderne e motori più potenti, carte istantanee monouso per godere di determinati vantaggi, e famosi *ingegneri* che possono aiutare il giocatore in vari modi.



## 2.9 Segnalini Ingegnere

La maggior parte delle carte Ricerca *ingegnere* richiede dei segnalini per le loro abilità speciali. Se un giocatore pesca una di queste carte Ricerca, riceve il/i rispettivo/i segnalino/i.



## 2.10 Segnalini Prezzo

I segnalini colorati sono utilizzati dai giocatori per fissare il prezzo di un'auto aggiunta al Mercato. I segnalini bianchi sono invece usati dai giocatori per selezionare alcune Azioni e per le corse del Gran Premio.

I giocatori devono nascondere il valore dei propri segnalini prezzo girandoli sul lato opposto.



## 2.11 Meccanici e Automobili

I meccanici sono usati per molte Azioni e per tenere nota di particolari informazioni. Le automobili sono invece usate nelle corse del Gran Premio.



## 2.12 Tessere Premio

Durante il gioco, i giocatori guadagnano Tessere premio immediatamente dopo aver conseguito determinati risultati.



## 2.13 Pedina Nera

È usata vicino alle caselle degli Acquirenti Attivati e serve ad avvisare della fine della fase Azioni.



## 3.0 SCOPO DEL GIOCO

In *Kraftwagen*, i giocatori si impegnano a sviluppare e produrre automobili nel ruolo di rampanti direttori aziendali. Dovranno ricercare nuove tecnologie e costruire scocche e motori all'altezza. Le corse del Gran Premio ricompenseranno la fiorente industria automobilistica con prestigio e denaro, ma i giocatori saranno comunque costretti a tener d'occhio un bilancio che consenta loro da una parte, di venire incontro ai desideri degli Acquirenti, e dall'altra, di farlo al minore prezzo possibile.

Il giocatore che ha più denaro dopo tre turni di gioco è il vincitore, che potrà ascendere all'Olimpo dei Daimler, dei Benz e degli Opel.

## 4.0 SETUP DEL GIOCO

Un giocatore pone il tabellone sul tavolo. Le Tessere Azione sono piazzate faccia in su in dieci spazi consecutivi del circuito Azione (solo una Tessera per casella). Per prime, vanno piazzate tutte le Tessere con *una* sola Azione, quindi quelle con *due*, infine quelle con *tre*. L'ordine di piazzamento delle Tessere per ogni categoria è assolutamente casuale.

Tutte le carte Ricerca vengono mischiate e piazzate faccia in giù sulla casella posta più in alto dell'area Ricerca del tabellone. Le prime due carte sono pescate e messe a faccia in su nei due spazi subito al di sotto del mazzo delle carte Ricerca.

Le otto Tessere Acquirenti sono divise per tipo di priorità/colore e piazzate faccia in su negli spazi corrispondenti del tabellone. La pedina nera va invece messa sullo spazio "S" vicino alle Caselle degli Acquirenti.

Le Tessere premio sono piazzate negli spazi appositi (vedere l'illustrazione) sul tabellone.

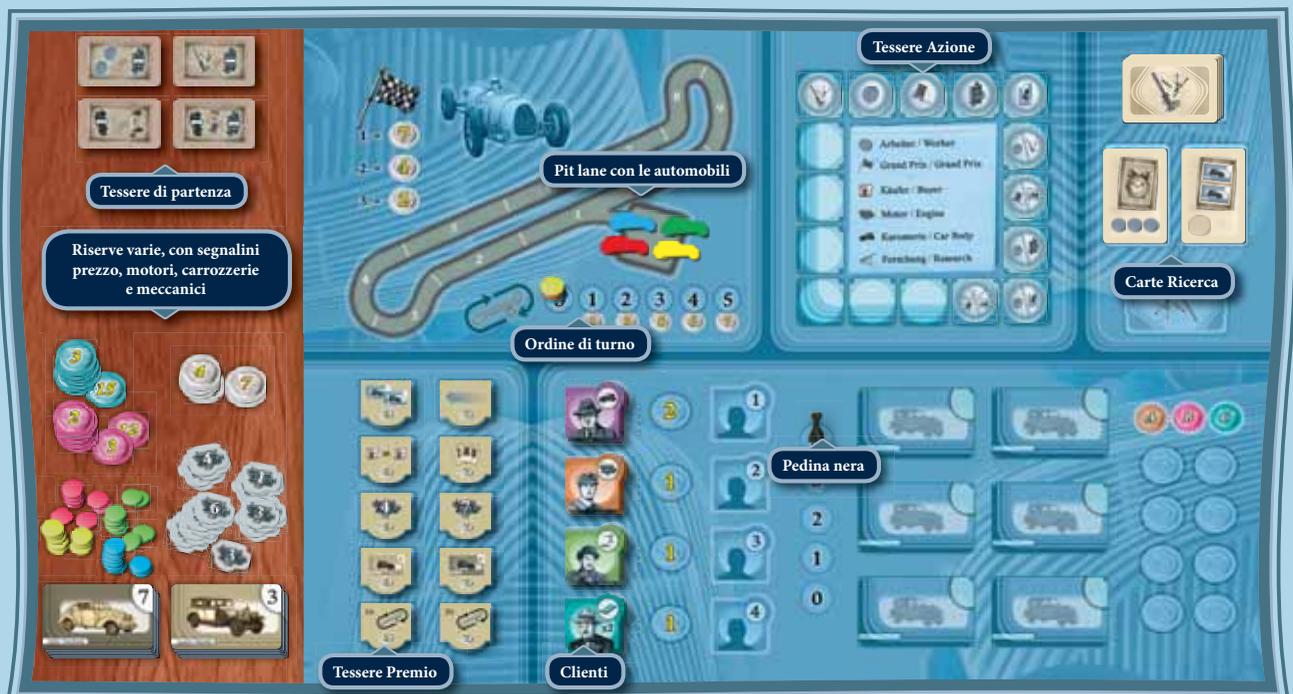
Un giocatore organizza e raggruppa i seguenti componenti accanto al tabellone, costituendo la cosiddetta riserva:

- segnalini prezzo divisi per colore
- Tessere Carrozzeria e Tessere Motore divise per valore
- i nove segnalini ingegneri
- 14 meccanici per ogni giocatore

Le quattro Tessere di partenza sono piazzate vicino al tabellone.

Ogni giocatore riceve la sua tabella e quattro meccanici dalla riserva, del colore scelto. I meccanici sono piazzati nella mensa della propria tabella. *L'automobile del Gran Premio ha un Motore di valore "1" a inizio partita.*

Le auto sono posizionate nella pit lane del circuito di gara; ogni giocatore riceve un altro meccanico dalla riserva e lo piazza come pedina sullo spazio "0" vicino al circuito di gara.



A questo punto vanno scelte le posizioni dei giocatori sul circuito Azioni. Un meccanico di ogni giocatore è preso dalla riserva e piazzato, in ordine casuale, negli spazi immediatamente *dietro all'ultima* Tessera Azione. Il primo giocatore sarà chi è più *lontano dall'ultima* Tessera Azione.

In ordine inverso, cominciando dal giocatore il cui meccanico si trova subito dopo l'ultima Tessera Azione, ogni giocatore prende una delle quattro Tessere di partenza ed esegue *immediatamente* le Azioni indicate su di essa. Queste sono **identiche alle Azioni che saranno svolte durante il gioco**, e sono spiegate in dettaglio nel paragrafo sulla *fase Azioni*.

Fatto ciò, ogni giocatore gira sull'altro lato la sua Tessera di partenza così che il lato della miglioria sia leggibile. Ogni giocatore inizia con un punto Ricerca sia per la categoria Carrozzeria sia per la categoria Motore.

**Esempio:** Maria piazza il suo meccanico sull'ultima Tessera disponibile della corsia Azioni. Inizia il gioco con due meccanici in più nella mensa e con un Motore di valore "1" in una delle sue officine.



Maria sceglie il rosso e sarà il primo giocatore.



Tessera di partenza scelta



In una partita a tre, i componenti che spetterebbero al quarto giocatore (tabella, automobili, 14 meccanici e la Tessera di partenza avanzata) sono rimessi nella scatola.

**Nota:** in una partita a 2, le regole di *Kraftwagen* sono leggermente modificate. Vedere il paragrafo 8.0.

## 5.0 SEQUENZA DI GIOCO

Una partita a *Kraftwagen* è lunga tre turni di gioco. Ogni turno è diviso in tre parti:

1. Preparazione
2. Azioni (Fase Azioni e Fase Mercato)
3. Calcolo Punteggio

In ogni turno di gioco viene usato un set di segnalini premio colorati. In questo modo è facile determinare che turno si sta giocando.

### 5.1 Preparazione

All'inizio del turno di gioco, i corrispettivi segnalini prezzo colorati sono piazzati sugli spazi corrispondenti del mercato.

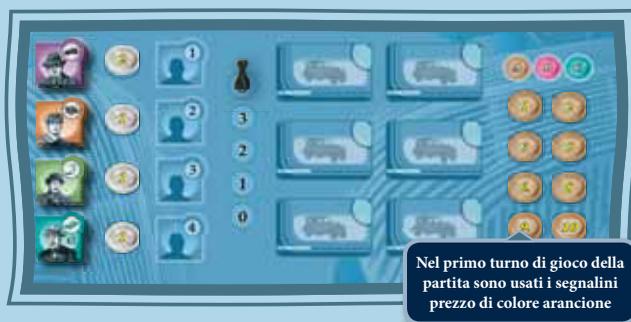
**Turno 1:** segnalini arancione (valore 1, 2, 3, 5, 6, 8, 9, 10)

**Turno 2:** segnalini viola (valore 2, 3, 5, 6, 8, 9, 11, 12)

**Turno 3:** segnalini blu (valore 3, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 15)

Sui quattro spazi vicino ai quattro tipi di Acquirenti vanno invece messi tre segnalini prezzo bianchi di valore "1" per Motore,

pregio e prezzo, e uno bianco di valore "2" per la Carrozzeria. Se fossero ancora presenti uno o più segnalini prezzo di turni ormai terminati, si aggiunge normalmente su di essi il segnalino prezzo del nuovo turno.



Nel primo turno di gioco della partita sono usati i segnalini prezzo di colore arancione

### 5.2 Azioni

È a questo punto che i giocatori sviluppano la propria strategia di gioco. Quando, in totale, sei automobili saranno state piazzate nel mercato *oppure* quando la pedina sul mercato avrà raggiunto la casella "0", si procederà al Calcolo del Punteggio.

**Nota:** diversamente da molti giochi da tavolo, *Kraftwagen* non si gioca sempre nello stesso ordine di turno. Il giocatore il cui meccanico è *l'ultimo* (ossia il più lontano dall'ultima Tessera Azione sul circuito delle Azioni), gioca il proprio turno per primo. A seconda della Tessera Azione scelta, i giocatori possono effettuare più o meno turni durante l'intera partita. È inoltre possibile che un giocatore esegua vari turni uno dopo l'altro se risultasse sempre l'ultimo della fila.

Nel circuito delle Azioni c'è sempre una catena continua, costituita dai meccanici dei giocatori e dalle 10 Tessere Azione. La testa e la coda della catena saranno separate tra loro da un numero variabile di caselle. La catena dev'essere però sempre ininterrotta e non dovrà mai spezzarsi. Se capitasse che, al termine del turno di un giocatore, una Tessera Azione si trovi alla fine della catena, essa andrà immediatamente spostata alla testa della catena (se necessario, ciò dovrà essere fatto più volte sino a che al termine della catena vi sia invece un meccanico).



Il turno di un giocatore consiste di due fasi che devono essere affrontate in quest'ordine:

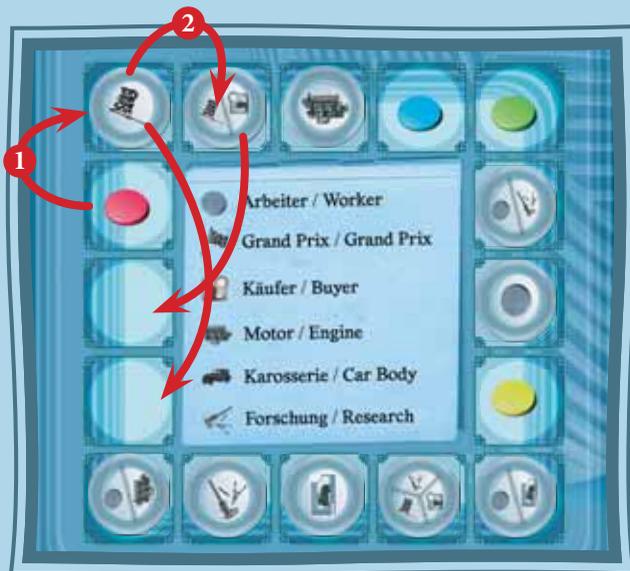
- I. Si prende una Tessera Azione e si esegue/eseguono la/le Azione/i (Fase Azioni - obbligatoria)
- II. Si piazza un'automobile sul mercato (Fase Mercato - opzionale)

#### I. Fase Azioni

Il giocatore può scegliere una qualunque Tessera Azione che forma la catena. Fa avanzare il suo meccanico in senso orario sino alla posizione della Tessera scelta e poi sposta la Tessera scelta alla testa della catena. In questo modo, la distanza fra la testa e la coda della catena si riduce di uno spazio in senso orario.

Ogni Tessera Azione contiene una, due o tre Azioni. Se possibile, il giocatore dovrebbe effettuare tutte le Azioni rappresentate sulla Tessera scelta. Può scegliere in che ordine eseguirle, ma può iniziare una nuova Azione comunque solo dopo che abbia terminato quella precedente.

**Esempio:** Maria è l'ultima nella catena, ed è il suo turno. Sceglie la Tessera Gran Premio che si trova sulla catena, proprio davanti a sé: sposta il proprio meccanico sulla sua casella, ed esegue l'Azione Gran Premio. Finito, sposta la Tessera scelta alla testa della catena. Maria si ritrova però ancora ultima sulla catena, e inizia quindi un nuovo turno. Stavolta prende la Tessera Gran Premio + Acquirente.



Al termine delle Azioni di entrambi i suoi turni, Maria può piazzare un'automobile nel mercato (in questo caso, quindi, due); vedere l'illustrazione.

#### Le Azioni in dettaglio:



#### Assumere Meccanici

Il giocatore prende uno dei suoi meccanici dalla riserva e lo piazza nella propria mensa. Se ha già impiegato tutti i meccanici disponibili, l'Azione non ha effetto.



#### Ricerca

Il giocatore prende una delle due carte Ricerca a faccia in su. La carta non scelta viene scartata, mentre se ne pescano due nuove che le andranno a sostituire.

**Nota:** se il mazzo di pesca è "vuoto", un giocatore rimischia le carte scartate e ne crea uno nuovo.

Vi sono tre tipi di carte Ricerca: Azioni istantanee, ingegneri e migliori.



#### Carrozzeria

Il giocatore prende una Tessera Carrozzeria corrispondente e non inferiore ai punti Ricerca posseduti in tale categoria, e la piazza in una delle sue officine vuote. Se tutte e tre le officine contengono già carrozzerie o motori, egli dovrà necessariamente rimettere nella riserva una vecchia Carrozzeria o un vecchio Motore per creare spazio.



#### Motore

Il giocatore prende una Tessera Motore corrispondente e non inferiore ai punti Ricerca posseduti in tale categoria. Ora può:

- Piazzare il Motore in un'officina vuota. Se tutte e tre le officine contengono già carrozzerie o motori, egli dovrà necessariamente rimettere nella riserva una vecchia Carrozzeria o un vecchio Motore per creare spazio.
- Piazzare il Motore nella sua auto del Gran Premio, rimettendo il vecchio Motore nella riserva. Il valore selezionato viene semplicemente piazzato sopra il Motore 1 stampato sulla tabella. L'automobile risulterà così più veloce sul circuito.

**Nota:** un giocatore non può mai usare questo Motore per spostarlo su un'auto riservata al mercato.



#### Acquirente

Il giocatore sceglie uno degli Acquirenti dalla Colonna in Attesa e lo sposta nella casella numerata vuota più bassa degli Acquirenti Attivati (numerati da 1 a 4). Il giocatore prende tutti i segnalini prezzo (se ve ne sono ancora) che si trovano vicino alla casella che era occupata dall'Acquirente scelto.

**Esempio:** Maria piazza un Acquirente con la priorità "Carrozzeria" sullo spazio 2 degli Acquirenti Attivati. Riceve così il segnalino prezzo "2" in quanto è stata la prima a scegliere l'Acquirente che ha quella particolare priorità.



Se tutti i quattro Acquirenti Attivati sono stati già piazzati, il giocatore sposterà invece la pedina nera sulla colonna degli Acquirenti di una casella verso il basso. Se così facendo, la pedina raggiunge lo spazio dello 0, si procede al Calcolo del Punteggio alla fine del turno di quel giocatore (vedere paragrafo 5.3). Chi sceglie tale Azione non può lasciare ferma la pedina.

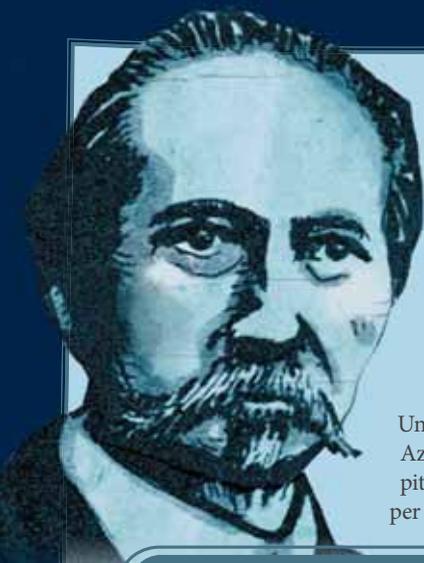
**Esempio:** quattro Acquirenti Attivati sono già stati scelti. Di conseguenza, Maria deve ora spostare la pedina nera di uno spazio in basso, alla casella del "3" durante la sua Azione Acquirenti.



#### Gran Premio

Con le loro automobili da corsa, i giocatori svolgono una gara in ogni turno di gioco. Un "meccanico" a giocatore conterà i giri. Un giro inizia nello spazio 1 subito dietro la linea di arrivo e termina quando essa viene attraversata. Il valore del Motore delle auto del Gran Premio è il fattore più importante durante una corsa. Le auto del Gran Premio non necessitano né di Carrozzeria né di "meccanici" per poter correre.





Ogni Azione Gran Premio consente al giocatore di avanzare con la sua auto di tanti spazi pari al valore del suo Motore.

**Importante:** gli spazi occupati da automobili di altri giocatori sono **superati** e **non sono contati**.

Un giocatore inizierà la sua prima Azione Gran Premio sempre dalla pit lane spostandosi di 1 spazio per ogni livello del Motore montato sull'automobile. Ogni volta che l'auto di un



## RICERCA

### Migliorie



Grazie alle **migliorie**, i giocatori ricevono punti Ricerca per le categorie di Carrozzeria e Motore. Alcune carte Ricerca assegnano al giocatore due punti Ricerca (la carta può contenere due carrozzerie, due motori, o una Carrozzeria e un Motore), altre invece assegnano immediatamente al giocatore una Carrozzeria o un Motore dalla riserva (come nell'Azione identica; si consiglia di dare un'occhiata ai simboli sulle carte). La quantità di punti Ricerca posseduti da un giocatore determina quali carrozzerie e motori un giocatore può scegliere nella con le Azioni *Carrozzeria* e *Motore*. A inizio partita, ogni giocatore possiede un punto Ricerca in entrambe le categorie grazie alla Tessera di partenza. Motori e carrozzerie si intendono illimitati. Se le Tessere finissero, andrebbero sostituite con qualcos'altro.

Il giocatore *deve* attivare una miglioria se gli è possibile. Per farlo, deve spostare un meccanico dalla mensa sulla carta Ricerca. Se il giocatore non ha meccanici nella sua mensa, la carta resta inattiva e non ha effetto. Se il giocatore prende un altro meccanico dalla riserva, deve immediatamente sfruttarlo per attivare la miglioria inattiva.

**Nota:** la Tessera di partenza si attiva senza meccanici. I giocatori non vi devono mettere sopra meccanici.

**Esempio:** Maria possiede già due migliorie attive. Ha tre punti Ricerca nella categoria Motore e due punti Ricerca nella categoria Carrozzeria. Pertanto, quando effettua la corrispondente Azione, Maria può prendere dalla riserva una Carrozzeria "2" e un Motore "3".



#### Azioni Istantanee

Sono effettuate immediatamente; dopodiché, la carta è scartata. Le Azioni possibili sono:



#### Assunzione di tre meccanici

Il giocatore riceve dalla riserva sino a tre dei suoi meccanici, e li piazza nella mensa. Se possiede già tutti i meccanici del suo colore, quest'Azione non ha effetto.



#### Gran Premio

Il giocatore fa avanzare immediatamente la sua auto sul circuito del Gran Premio di cinque spazi (le Azioni del Gran Premio funzionano normalmente; vedere più avanti).



#### Una Carrozzeria & un Motore

Il giocatore riceve immediatamente una Carrozzeria e un Motore, vincolati ai punti Ricerca nelle rispettive categorie.

Se una carta Ricerca fa aumentare i punti Ricerca in una categoria e concede di ricevere una Carrozzeria (o un Motore), vanno considerati i punti Ricerca appena aumentati prima di ritirare la Carrozzeria (o il Motore).

### Tessere di partenza speciali



#### Gran Premio - 2 spazi

(solo Tessera di partenza)

Il giocatore sposta la sua automobile dalla pit lane alla casella "2" del circuito del Gran Premio. Quest'Azione è solo su una delle Tessere di partenza.



#### Gran Premio - Motore 2

(solo Tessera di partenza)

Il giocatore riceve dalla riserva un Motore 2 e lo sovrappone al Motore 1 di partenza.

Quest'Azione è solo su una delle Tessere di partenza.

**Importante:** si considera comunque che il giocatore possieda soltanto 1 punto Ricerca in motori!

giocatore taglia il traguardo, egli fa avanzare il suo “meccanico” di uno spazio sul contagiri.

**Esempio:** l'auto di Maria inizia la corsa e avanza di 2 caselle grazie al Motore 2 montato. L'auto blu era partita prima e occupa anch'essa la casella 2. Conseguentemente, Maria è libera di sorpassarla e di piazzarsi sulla casella 3.

### Piazzare un'auto nel Mercato

Un giocatore può spostare un'auto nel mercato al termine di uno qualunque dei suoi turni di gioco. Per farlo ha bisogno di:

- Una Carrozzeria da una delle sue tre officine;
- Un Motore da una delle sue tre officine;
- Almeno un meccanico dalla sua mensa, in qualità di team tecnico;
- Uno dei segnalini prezzo colorati nei pressi del mercato. Il segnalino prezzo selezionato determina il prezzo dell'automobile.

Un giocatore può scegliere liberamente quale Carrozzeria, quale Motore, quale segnalino prezzo e quanti meccanici prelevare dalla sua mensa.

Il giocatore piazza su uno spazio vuoto del mercato tutti questi elementi per dar forma alla sua “Kraftwagen”. Tutto dovrebbe essere facilmente visibile a ogni giocatore.

Inoltre, il giocatore può piazzare *un solo* segnalino ingegnere accanto all'automobile, se possiede un ingegnere adatto.

Una volta piazzata un'auto sul mercato, essa non potrà più essere modificata. **La sola eccezione** è costituita dall'ingegnere *Diesel*.

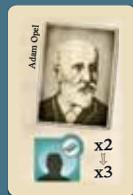
Se un giocatore piazza la sesta auto nel mercato, le Azioni terminano dopo il turno di quel giocatore, e si procederà quindi al calcolo del punteggio.

## Ingegneri



Ogni ingegnere possiede un'abilità speciale. Il giocatore pone la carta dell'ingegnere di fronte a sé, dove la terrà sino a fine partita. Molti ingegneri sono accompagnati da uno o due segnalini ingegnere (vedere più avanti). **Nota:** un giocatore può usare solo il bonus di un ingegnere in ognuna delle due fasi del proprio turno di gioco e all'inizio del calcolo del punteggio. **Esempio:** un

giocatore possiede Daimler, Horch e Benz. Può usare il primo nella sua Fase Azioni, il secondo nella sua Fase Mercato, e il terzo all'inizio del calcolo punteggio.



**Adam Opel:** [Calcolo Punteggio] ogni volta che il giocatore vende un'automobile a un Acquirente con la priorità del “prezzo”, egli riceve il triplo – e non il doppio – del prezzo. Egli riceverà i segnalini prezzo dalla riserva.



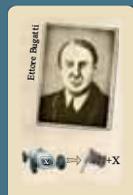
**August Horch:** [Fase Mercato] il giocatore riceve due segnalini ingegnere – “+1 Motore” e “+2 Motore”. Quando il giocatore piazza un'auto nel mercato, può usare solo uno di questi due segnalini per alzare il valore del Motore nella successiva fase di calcolo del punteggio.

**Nota:** è possibile portare il valore del Motore a più di 7 in questo modo.



**Carl Benz:** [Calcolo Punteggio] il giocatore riceve il segnalino ingegnere “quinto Acquirente”. Una volta sola, all'inizio del calcolo del punteggio, egli può scartare questo segnalino per aggiungere un altro Acquirente, ossia il quinto. Questo dovrà essere piazzato al di sotto degli Acquirenti già Attivati.

**Nota:** Benz può far vincere al giocatore la Tessera premio *Acquirente* (vedere 6.0).



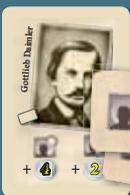
**Ettore Bugatti:** [Fase Azioni] se il giocatore installa un nuovo Motore nell'automobile del Gran Premio, fa avanzare immediatamente e conseguentemente la sua auto sul circuito.

**Nota:** il Motore appena installato dev'essere di valore maggiore di quello precedentemente presente sull'automobile da Gran Premio. Inoltre, il giocatore deve sempre scegliere e installare il miglior Motore possibile compatibilmente con i suoi punti Ricerca.



**Ferdinand Porsche:** [Fase Azioni] se il giocatore sceglie l'Azione *Gran Premio*, fa avanzare la sua automobile da Gran Premio sul circuito di una casella aggiuntiva.

**Nota:** ciò si verifica anche in caso di un'Azione istantanea di una carta Ricerca o del bonus di *Ettore Bugatti*. Ciò lo porterebbe quindi, con l'aiuto di *Porsche*, ad avanzare di uno spazio aggiuntivo.



**Gottlieb Daimler:** [Fase Azioni] il giocatore riceve i due segnalini ingegnere “+2 Acquirente” e “+4 Acquirente”.

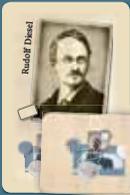
Egli può usare uno solo di questi due segnalini in uno dei suoi turni di gioco e piazzarli su un qualunque Acquirente Attivato. Un Acquirente, comunque, può ricevere soltanto *uno* dei segnalini di *Daimler*,

e non entrambi. Questo Acquirente aumenta i punti dell'auto venduta di +2 o +4.

**Nota:** se l'Acquirente ha per priorità il “prezzo”, il bonus *non* viene modificato da *Opel*.



**Nikolaus August Otto:** [Fase Azioni] il giocatore riceve dalla riserva sino a due meccanici e li piazza nella sua mensa. Fatto ciò, effettua immediatamente una nuova Azione *Ricerca*. Se non vi sono più meccanici nella riserva, questa parte dell'Azione viene saltata.



**Rudolf Diesel:** [Fase Azioni] il giocatore riceve i due segnalini ingegnere “cambio”. Se scarta uno di questi segnalini nel suo turno, può scambiare una delle “categorie” di una delle sue auto sul mercato (che sia Carrozzeria, Motore, numero di meccanici, o prezzo).

**Nota:** per far ciò, egli preleva una Carrozzeria, un Motore o uno o più meccanici dalla propria mensa o dal laboratorio. Se volesse cambiare il prezzo, egli scambia il segnalino prezzo sull'auto con un altro colorato fra quelli del turno e ancora disponibile accanto al mercato.

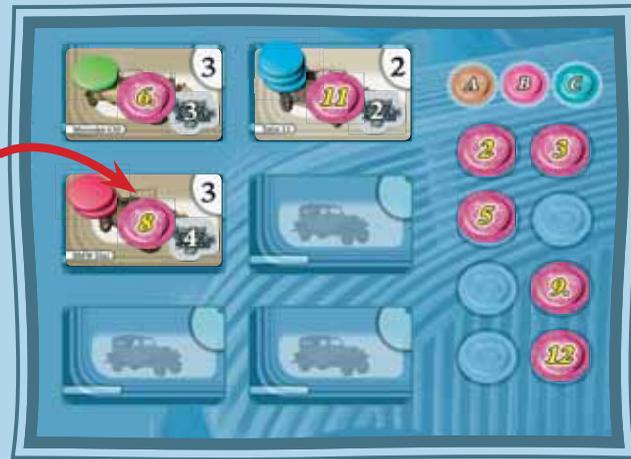


**Wilhelm Maybach:** [Fase Mercato]

il giocatore riceve i due segnalini ingegnere “+1 Carrozzeria” e “+2 Carrozzeria”. Quando il giocatore piazza un'auto nel mercato, può usare solo uno di questi due segnalini per alzare il valore della Carrozzeria nella successiva fase di calcolo del punteggio.

**Nota:** è possibile portare il valore della Carrozzeria a più di 7 in questo modo.

**Esempio:** Maria piazza nel mercato una terza automobile. È una BMW Dixi con una Carrozzeria di valore 3, un Motore di valore 4, una squadra di due meccanici e un segnalino prezzo di 8.



### 5.3 Calcolo del Punteggio

Il Calcolo del Punteggio può iniziare in due casi: o quando viene messa sul mercato una sesta automobile oppure se la pedina nera raggiunge lo spazio 0 vicino alla Colonna degli Acquirenti Attivati. In entrambi i casi, chi sta giocando termina normalmente il suo turno, e quindi tutti i giocatori procedono al calcolo, che consiste di due parti:

- I. Punteggio del Gran Premio
- II. Punteggio degli Acquirenti

#### Punteggio del Gran Premio

Vengono determinati i primi tre classificati sul circuito. I giocatori ricevono segnalini bianchi dalla riserva:

- 1° posto: 7 punti
- 2° posto: 4 punti
- 3° posto: 2 punti

Inoltre, ogni giocatore riceve una quantità supplementare di segnalini bianchi dipendenti dalla quantità di giri compiuti:

- 1 giro: 1 punto
- 2 giri: 3 punti
- 3 giri: 5 punti
- 4 giri: 6 punti
- 5 giri: 7 punti (ogni giro addizionale +1 punto)

I giocatori prendono i segnalini dalla riserva vicina al bordo del tabellone.

Le auto sono piazzate di nuovo nella pit lane, da 0, con i giocatori pronti a iniziare una nuova gara nel turno seguente.

#### Punteggio degli Acquirenti

Tutti gli Acquirenti Attivati, nell'ordine 1-4 (e potenzialmente 1-5 se fosse in gioco l'ingegnere Benz) acquistano una delle automobili. Ogni Acquirente ha una personale priorità, e comprerà sempre l'auto migliore in quella particolare categoria. È possibile vi siano più Acquirenti Attivati che auto in vendita: in questo caso, gli Acquirenti Attivati in più non potranno comprare automobili.

- **Carrozzeria:** l'auto la cui Carrozzeria sia di valore *più alto* è preferita dall'Acquirente con tale priorità.
- **Motore:** l'auto il cui Motore sia di valore *più alto* è preferita dall'Acquirente con tale priorità.

- **Pregio:** l'auto con il maggior numero di meccanici è preferita dall'Acquirente con tale priorità.
- **Prezzo:** l'auto *meno cara* è preferita dall'Acquirente con tale priorità.

Se vi fossero più automobili con lo stesso punteggio nella categoria prioritaria dell'Acquirente, questi comprerà sempre quella *meno cara*.

La decisione di cosa comprare, da parte dell'Acquirente, dipende quindi da due fattori:

- 1°: priorità
- 2°: prezzo

Un Acquirente con la priorità prezzo, sceglierà basandosi esclusivamente su quest'ultimo.

Se un'automobile è stata venduta, il proprietario riceve il segnalino prezzo colorato corrispondente e lo pone coperto davanti a sé. Se un'automobile è stata venduta a un Acquirente con priorità prezzo, il proprietario aggiunge un altro segnalino prezzo dalla riserva, di colore bianco, dello stesso valore di quello colorato corrispondente, e lo pone coperto davanti a sé.

**Esempio:** è il momento in cui gli Acquirenti Attivati acquistano le automobili. Il primo acquista la Tatra 11 blu in quanto ha pregio maggiore, con ben tre meccanici. Il giocatore blu prende il segnalino prezzo "11" e lo pone coperto davanti a sé. Il secondo sceglie invece la Mercedes 630 del giocatore verde. Anche la BMW Dixi di Maria ha una Carrozzeria di valore "3", ma il prezzo della sua Mercedes è più alto; pertanto il giocatore verde riceve il segnalino prezzo "6" e lo pone coperto davanti a sé. Maria vende la sua BMW Dixi al terzo con la priorità Motore, e riceve il segnalino prezzo "8", ponendolo coperto davanti a sé.



Dopo che tutti gli Acquirenti Attivati hanno comprato un'automobile, le auto sono rimosse dal mercato, che siano state vendute o meno. Le carrozzerie, i motori e i meccanici tornano alla riserva accanto al tabellone. Ogni segnalino ingegnere usato viene invece eliminato dal gioco e rimesso nella scatola.

I segnalini prezzo colorati che non sono stati scelti da nessuno sono rimessi nella riserva dei segnalini bianchi. Possono essere usati nei turni successivi al loro posto. Tutti gli Acquirenti Attivati tornano alle relative pile.

A questo punto può iniziare il secondo, o il terzo turno di gioco.

## 6.0 PREMI

Durante la partita, i giocatori possono ricevere varie Tessere premio. Per ottenerne una, un giocatore deve essere il primo a soddisfarne i requisiti. Se ciò accade, il giocatore riceve il segnalino corrispondente e lo piazza coperto davanti a sé.

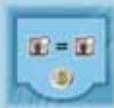


Del gioco fanno parte le seguenti Tessere premio:



**Corsa del Gran Premio:**

se il giocatore è il primo a completare uno, o due giri del circuito, riceve la Tessera corrispondente, rispettivamente da 3 o 7 punti.



**Acquirente:**

se il giocatore è il primo a scegliere il secondo Acquirente di una determinata categoria/priorità e lo piazza nella colonna degli Acquirenti Attivati, riceve questa Tessera da 3 punti.

**Nota:** l'ingegnere Benz potrebbe permettere di acquisire facilmente tale Tessera.

**Esempio:** c'è già un Acquirente con la priorità Motore nella colonna degli Acquirenti Attivati. Maria preleva a questo punto il secondo Acquirente con questa priorità e riceve la Tessera premio.



**Mercato:**

il primo giocatore che piazza la seconda automobile sul mercato riceve questa Tessera da 3 punti.



**Carrozzeria:**

quando un giocatore piazza per primo una Carrozzeria "3" o "6" in un suo laboratorio, riceve la corrispettiva Tessera da 3 o 7 punti. Il giocatore

riceve la Tessera anche nel caso in cui costruisca immediatamente un'automobile provvista di una Carrozzeria di valore maggiore di quella richiesta per il premio. Nel caso molto raro in cui un giocatore piazzasse immediatamente anche un'automobile con Carrozzeria "6" in un suo laboratorio, riceverà entrambe le Tessere.

**Nota:** in questo caso, una miglioria per merito di un ingegnere, non vale.



**Motore:**

quando un giocatore piazza per primo un Motore "4" o "7" in un suo laboratorio, riceve la corrispettiva Tessera da 3 o 7 punti. Il giocatore

riceve la Tessera anche nel caso in cui costruisca immediatamente un'automobile provvista di un Motore di valore maggiore di quello

richiesto per il premio. Nel caso molto raro in cui un giocatore piazzasse immediatamente anche un'automobile con Motore "7" in un suo laboratorio, riceverà entrambe le Tessere.

**Nota:** in questo caso, il miglioramento per merito di un ingegnere, non vale.



**Meccanici:**

se un giocatore ha tutti i suoi operai in gioco (ossia non ha più operai nella sua riserva), riceve la Tessera premio corrispondente da 7 punti.



**Ingegneri:**

se un giocatore "possiede" 3 ingegneri, riceve la Tessera premio corrispondente da 7 punti.

## 7.0 FINE DEL GIOCO

Il gioco si conclude dopo il terzo turno di gioco. I giocatori sommano i punti ottenuti grazie ai segnalini prezzo e alle Tessere premio.

Il giocatore con più punti è il vincitore, e conseguentemente sarà annoverato fra i più importanti pionieri dell'automobilismo!

## 8.0 REGOLE PER DUE GIOCATORI

Quando si gioca in due, valgono normalmente tutte le regole descritte sino a questo punto, con le seguenti eccezioni:

- La pedina nera del mercato parte ogni turno, vicino alle caselle degli Acquirenti Attivati, dallo spazio 2;
- Sono selezionate a caso due Tessere di partenza, e i giocatori scelgono da queste due la propria Tessera di partenza;
- Il mercato è limitato a quattro automobili per turno (perciò il punteggio parte dopo che la quarta automobile è stata piazzata);
- Solo tre Acquirenti per turno possono essere scelti (lo spazio per il quarto Acquirente Attivato è ignorato);
- Le due automobili dei colori non selezionati sono piazzate sugli spazi 3 e 6 del circuito del Gran Premio. Non si muoveranno mai, ma "contano" ai fini del punteggio durante il Gran Premio. Se pertanto i due giocatori arrivano primo e terzo, ricevono rispettivamente 7 e 2 punti ogni turno.

### Regole per due giocatori





ADC Blackfire Entertainment GmbH  
Weidenweg 69, 47059 Duisburg

**Autore: Matthias Cramer**

**Sviluppo del gioco:** Henning Kröpke, Uli Blennemann

**Grafica:** Harald Lieske

**Layout:** Vladimir Krist

**Editing del regolamento:** Jeffrey DeBoer

**Traduzione in italiano:** Daniele Giardino (@Kraken TdG)

