

Matthias Cramer

# *Kraftwagen*

Un gioco per 2-4 Giocatori di Matthias Cramer

Regole



Matthias Cramer

# Kraftwagen

Un gioco per 2-4 Giocatori di Matthias Cramer

## Indice

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| 1.0 Introduzione .....           | 2  |
| 2.0 Componenti di Gioco .....    | 2  |
| 3.0 Obiettivo del Gioco .....    | 5  |
| 4.0 Preparazione del Gioco ..... | 5  |
| 5.0 Sequenza di Gioco .....      | 6  |
| 6.0 Tessere Obiettivo .....      | 11 |
| 7.0 Fine del Gioco .....         | 11 |
| 8.0 Regole per 2 Giocatori ..... | 11 |

## 1.0 INTRODUZIONE

In Germania nel 1888, Bertha Benz, moglie del pioniere dell'automobilistica Carl Benz, intraprese il primo attraversamento della nazione con un'automobile. Mentre percorreva il tratto da Mannheim a Pforzheim, la sua automobile esaurì il carburante all'altezza di Wiesloch. La signora Benz si fermò in città e andò in un drugstore per reperire le sostanze chimiche necessarie per produrre il carburante, creando così di fatto la prima stazione di servizio del mondo.

Molto rapidamente, l'automobile (*Kraftwagen*) divenne un mezzo di trasporto molto comune. I primi Grand-Prix al Nürburgring e l'AVUS sono stati fatti in quel periodo.

Entro l'anno 1928, la Germania possedeva già una fitta rete stradale dove i motori a combustione avevano trionfato sui motori elettrici o a vapore, e dove le auto vennero prodotte mediante catene di montaggio. I produttori iniziarono a produrre veicoli più accessibili per la maggior parte della popolazione.

In *Kraftwagen* i giocatori assumo il ruolo di proprietari di alcune start-up nel momento in cui la produzione delle auto raggiunge la maturità sia in Germania che in Europa.

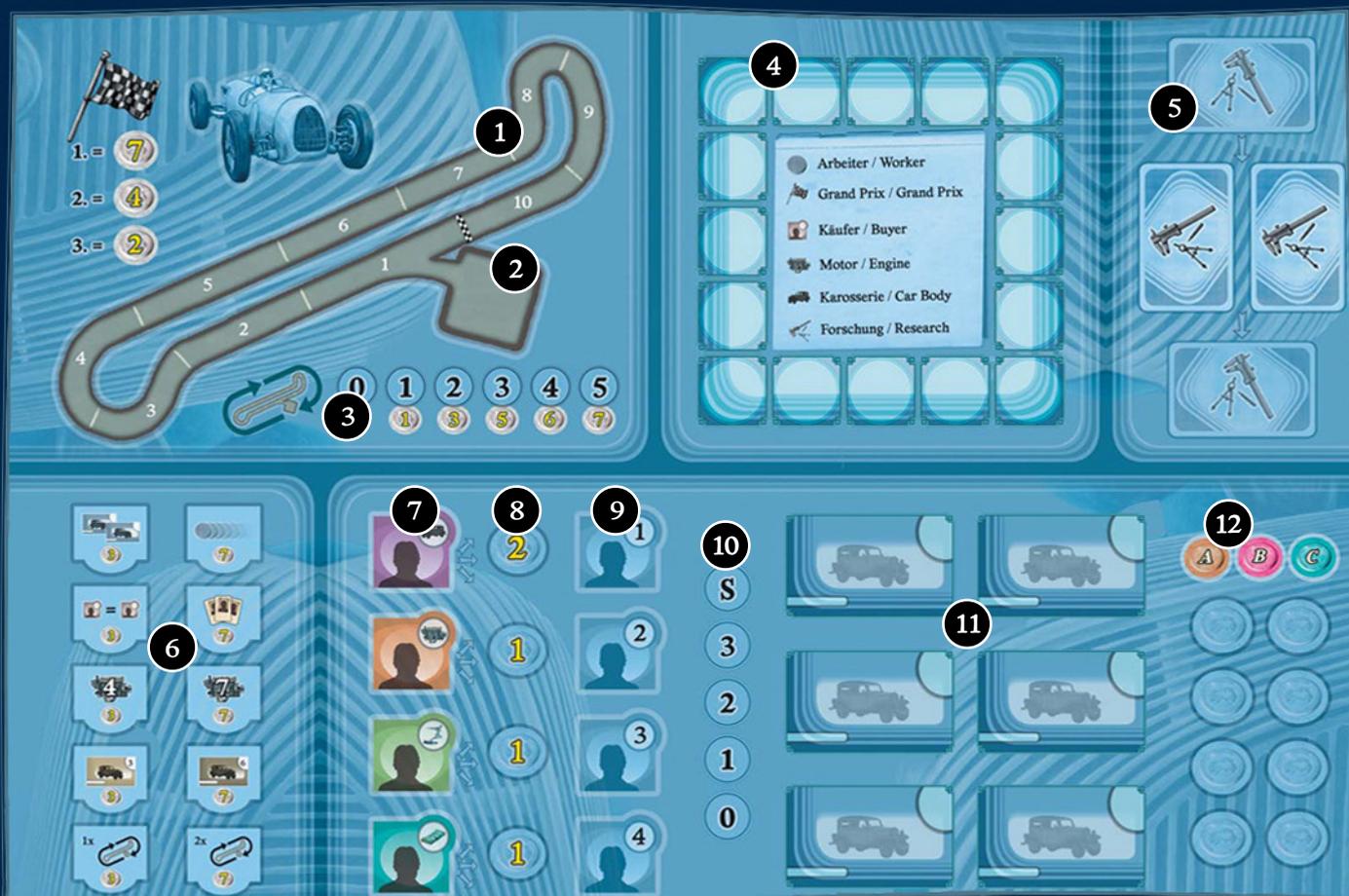
## 2.0 COMPONENTI DI GIOCO

Ogni confezione di *Kraftwagen* contiene:

- 1 Tabellone
- 4 Pance dei giocatori
- 41 Tessere Carrozzeria
- 39 Tessere Motore
- 8 Tessere Compratore
- 50 Carte Ricerca (9 Ingegnere, 9 Azioni, 32 Sviluppi)
- 9 Tessere Ingegnere
- 56 Gettoni Prezzo (8 ognuno in arancio, viola e blu per i 3 round di gioco, più 32 bianchi)
- 10 Gettoni Azione
- 56 Lavoratori (14 ognuno nei 4 colori dei giocatori)
- 4 Segnalini Auto (1 in ognuno dei 4 colori dei giocatori)
- 1 Pedone (nero)
- 4 Tessere Iniziali
- 10 Tessere Obiettivo

### 2.1 Tabellone

Il tabellone è diviso in diverse aree. Il tracciato Azioni è l'elemento centrale - qui i giocatori determinano le azioni che effettuano durante il loro turno e anche l'ordine di turno. In ogni turno di gioco, i giocatori effettuano una corsa automobilistica sulla pista del Grand-Prix.



## Le Aree del Tabellone

1. Pista del Grand-Prix dove avviene una corsa in ognuno dei tre Round di gioco.
2. Pit-Lane. Qui sono poste le Auto ad inizio Round mentre attendono di iniziare la corsa.
3. Tracciato per segnare il numero dei Giri di Pista completati dall'Auto di ogni giocatore.
4. Tracciato delle Azioni, dove ogni giocatore durante la Fase Azioni sceglie le azioni che effettuerà.
5. Area delle carte Ricerca. Nello spazio superiore viene posto coperto il Mazza delle carte Ricerca. Nei due spazi centrali sono poste scoperte due carte Ricerca. Nello spazio inferiore vengono posti gli scarti.
6. Spazi per le tessere Obiettivo. Ad inizio gioco vi vengono poste scoperte le 10 tessere Obiettivo che saranno assegnate ai giocatori non appena raggiunti i risultati richiesti.
7. Tracciato dei Compratori. Qui vengono posti divisi per criterio di scelta gli 8 Compratori.
8. Spazi per i gettoni Prezzo acquisibili dai giocatori che scelgono il Compratore associato.
9. Tracciato dei Compratori Attivi, cioè i Compratori che acquisteranno un Auto durante un Conteggio.
10. Tracciato del Mercato. Qui un Pedone avanza dallo spazio S verso lo spazio 0 decretando così la fine della Fase Azioni del round e si effettuerà un Conteggio dei Punti.
11. Area Mercato. Qui vengono poste in vendita le Auto preparate dai giocatori. Dopo che la sesta Auto è stata posta in vendita la Fase Azione del round termina e si effettuerà un Conteggio dei Punti.
12. Gettoni Prezzo. Ogni round saranno disponibili 8 gettoni Prezzo colorati che serviranno per definire i prezzi delle Auto poste in vendita nell'Area Mercato.

## Le Aree della Plancia dei Giocatori



1. Area di Sviluppo del Motore dell'Auto da Corsa del giocatore.
2. Laboratori dove vengono conservate le Carrozzerie e i Motori destinati alle Auto che saranno poste in vendita sul Mercato.
3. Riserva Personale, dove vengono conservati i Lavoratori del giocatore.

I giocatori mettono sul mercato le Auto che hanno prodotto. Il mercato può assorbire un totale di sei auto per ogni round. I compratori possono determinare la fine della Fase Azioni e l'inizio del Conteggio.

In ogni turno di gioco, i giocatori scelgono i Compratori per le Auto presenti sul Mercato.

Essi ricevono Sviluppi attraverso la Ricerca, così da creare Carrozzerie e Motori migliori e più moderni, ed ottenere vantaggi istantanei e famosi ingegneri.

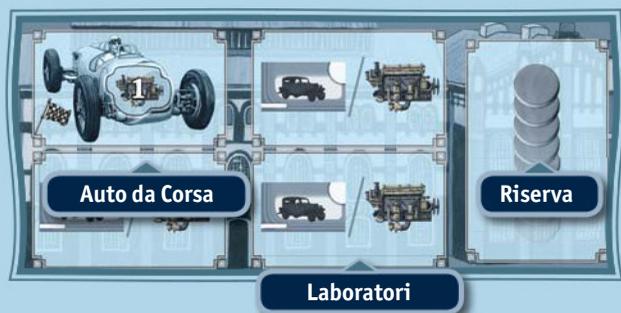
Infine, le tessere Obiettivo sono guadagnate dai giocatori che hanno raggiunto determinati risultati.

## 2.2 Plancia dei Giocatori

La Plancia di ogni giocatore contiene tre Laboratori. In ogni laboratorio ci può essere un Motore oppure una Carrozzeria.

Lo spazio Auto da Corsa si trova nell'angolo in alto a sinistra sulla Plancia dei Giocatori. Qui è raffigurato un Motore di valore "1" che è parte integrante dell'Auto da Corsa. L'auto da Corsa è usata solamente nella corsa del Grand-Prix.

Nella Riserva, ogni giocatore piazza i propri Lavoratori disponibili che saranno usati per la Ricerca e per Vendere le Auto.



## 2.3 Tessere Carrozzeria

Le tessere Carrozzeria hanno un valore da 1 a 7. Più alto è il valore e più grande, più bella o più moderna sarà la Carrozzeria dell'auto. I giocatori possono prendere le tessere Carrozzeria di valore alto solo dopo che hanno accumulato i punti Ricerca sufficienti.



## 2.4 Tessere Motore

Le tessere Motore hanno un valore da 1 a 7. Più alto è il valore, migliore saranno le performance del Motore. Similarmente alle tessere Carrozzeria, i giocatori possono prendere le tessere Motore di valore alto solo quando hanno accumulato i punti Ricerca sufficienti.



## 2.5 Gettoni Azione

I gettoni Azione raffigurano da 1 a 3 Azioni che sono effettuate dai giocatori dopo che hanno scelto un gettone dal tracciato delle Azioni.



## 2.6 Tessere Compratore

I Compratori hanno quattro diversi criteri di scelta: la **Carrozzeria** (più bella esteticamente), il **Motore** (più potente), la **Marca** (più prestigiosa), il **Prezzo** (più economica).



## 2.7 Tessere Iniziali

All'inizio del gioco ogni giocatore sceglie una tessera Iniziale. Ogni tessera ha una configurazione di partenza differente. Il retro della tessera raffigura Sviluppi identici (1 punto Sviluppo per ogni Carrozzeria o Motore).



## 2.8 Carte Ricerca

Le carte Ricerca rappresentano gli **Sviluppi** da applicare sulle Carrozzerie e Motori, le **Azioni Istantanee** per ricevere vantaggi usabili solo una volta e gli **Ingegneri** i quali aiutano i giocatori in vari modi.



## 2.9 Tessere Ingegnere

Molte delle carte Ricerca che raffigurano un Ingegnere hanno associate delle tessere che rappresentano l'abilità speciale dell'Ingegnere. Se un giocatore sceglie un di queste carte Ricerca, riceve anche la rispettiva tessera Ingegnere.



## 2.10 Gettoni Prezzo

Questi rappresentano il denaro. I gettoni Prezzo colorati sono presi dai giocatori per determinare il prezzo di una Auto sul Mercato. I gettoni Prezzo di colore bianco sono dati ai giocatori per aver effettuato certe Azioni e per i risultati ottenuti nel Grand-Prix. I giocatori tengono nascosti i propri gettoni Prezzo ponendoli a faccia in giù.



## 2.11 Lavoratori e Auto

Ogni giocatore usa i propri Lavoratori per molte delle Azioni e per registrare le informazioni. Le Auto sono usate solo nella corsa del Grand-Prix.



## 2.12 Tessere Obiettivo

Durante il gioco i giocatori guadagnano delle tessere Obiettivo subito dopo aver raggiunto determinati risultati.



## 2.13 Pedone

Il Pedone è usato sul tracciato del Mercato e può determinare la fine della Fase Azioni.

## 3.0 OBIETTIVO DEL GIOCO

In **Kraftwagen**, i giocatori avanzano negli stadi dello sviluppo delle auto assumendo il ruolo di una start-up.

Essi devono ricercare nuove tecnologie e costruire Carrozzerie e Motori migliori. Le corse del Grand Prix forniranno alle compagnie prestigio e denaro, ma i giocatori devono anche mantenere un buon bilanciamento assolvendo alle richieste dei Compratori al minor costo possibile.

Il giocatore che ha l'ammontare maggiore di denaro dopo tre round di gioco è il vincitore. Egli sarà ricordato come uno dei più grandi come Daimler, Benz, e Opel.

## 4.0 PREPARAZIONE DEL GIOCO

Metti il Tabellone al centro del tavolo. Piazza i gettoni Azione a faccia in su consecutivamente sui vari spazi del tracciato Azioni (un gettone per spazio). Prima, piazza tutte i gettoni che offrono una azione, poi tutti i gettoni che offrono due azioni, ed infine i gettoni che offrono tre azioni. Piazza i gettoni in modo casuale per ognuno dei tre gruppi.

Mescola tutte le carte Ricerca a piazzale in un mazzo a faccia in giù nello spazio in alto dell'area Ricerca raffigurata sul tabellone. Pesca le prime due carte e piazzale a faccia in su nei due spazi sottostanti al relativo mazzo.

Dividi le otto tessere Compratore in base ai criteri di scelta dei Compratori e piazzale a faccia in su sui rispettivi spazi sul tabellone. Metti il Pedone sullo spazio "S" del tracciato del Mercato.

Metti le tessere Obiettivo sui rispettivi spazi (vedi illustrazione) sul tabellone.

Dividi e poni a fianco del tabellone i seguenti componenti, formando così una riserva generale:

- I gettoni Prezzo divisi per colore;
- Le tessere Carrozzeria e Motore divise per valore;
- Le 9 tessere Ingegnere;
- I 14 Lavoratori di ogni giocatore.

Poni le 4 tessere Iniziali a fianco del tabellone.

Ogni giocatore prende una Plancia del Giocatore e quattro Lavoratori del colore scelto dalla riserva generale. I Lavoratori sono posti nella Riserva sulla Plancia. L'Auto da Corsa ha un Motore di valore "1" ad inizio gioco.

Le Auto sono messe nella Pit Lane della pista del Grand-Prix; ogni giocatore prende un altro proprio Lavoratore dalla riserva generale e lo piazza sullo spazio "0" del tracciato dei giri completati.



Adesso vengono determinate le posizioni di partenza dei giocatori sul tracciato delle Azioni. Un lavoratore di ogni giocatore viene preso dalla riserva generale, e piazzato, in ordine casuale, negli spazi direttamente dietro l'ultimo gettone Azione. Il giocatore iniziale è il giocatore il cui Lavoratore è il più distante rispetto all'ultimo gettone Azione.

In ordine inverso, a partire dal giocatore il cui Lavoratore si trova direttamente dietro l'ultimo gettone Azione, ogni giocatore prende una delle quattro tessere Iniziali e risolve immediatamente le Azioni indicate. Queste sono **identiche alle Azioni svolte durante il gioco** e sono spiegate in dettaglio nella sezione relativa alla Fase Azioni.



Marco sceglie il rosso e sarà il giocatore iniziale

Dopo di ciò ogni giocatore capovolge la tessera Iniziale scelta in modo che sia visibile il lato con gli Sviluppi - ogni giocatore inizia il gioco con una Carrozzeria e un Motore di valore "1".

**Esempio:** Marco riceve l'ultima tessera Iniziale dato che è il giocatore iniziale. Inizia il gioco con 2 Lavoratori aggiuntivi nella riserva personale e un Motore di valore "1" in uno dei propri Laboratori.



Tessera Iniziale scelta



In una partita con 3 giocatori i componenti del quarto giocatore (la Plancia, l'Auto, i 14 Lavoratori e la tessera Iniziale avanzata) sono rimessi nella scatola.

**Nota:** in una partita con 2 giocatori, le regole sono leggermente differenti, vedi sezione 8.0.

## 5.0 SEQUENZA DI GIOCO

**Kraftwagen** è giocato in round. Un round è composto dalle seguenti tre fasi:

1. Preparazione
2. Fase Azioni
3. Conteggio

In ogni round viene usato un set di gettoni Prezzo (colorati). In questo modo è facile determinare quale round di gioco è in corso.

### 5.1 Preparazione

All'inizio di un round di gioco, i gettoni Prezzo colorati appropriati sono posti sui relativi spazi del mercato:

- Turno 1:** gettoni prezzo arancio (valore 1, 2, 3, 5, 6, 8, 9, 10)
- Turno 2:** gettoni prezzo viola (valore 2, 3, 5, 6, 8, 9, 11, 12)
- Turno 3:** gettoni prezzo blu (valore 3, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 15)

Sugli spazi a fianco delle pile dei Compratori il cui criterio di scelta è Motore, Marca e Prezzo viene posto un gettone Prezzo bianco di valore "1", mentre sullo spazio a fianco dei Compratori il cui criterio di scelta è la Carrozzeria viene

posto un gettone bianco di valore "2". Anche se ci sono ancora uno o due gettoni rimasti dai round precedenti, i nuovi gettoni vengono posti comunque.



Nel primo turno della partita sono usati i gettoni Prezzo arancio

### 5.2 Fase Azioni

In questa Fase i giocatori effettuano i loro turni. La Fase Azioni termina quando un totale di sei Auto è stato posto sul Mercato o il Pedone sul tracciato del Mercato ha raggiunto lo spazio zero.

**Nota:** Diversamente da quanto avviene in molti giochi, in **Kraftwagen** i turni dei giocatori non sono effettuati con un ordine fisso. Il giocatore il cui Lavoratore è l'ultimo sul tracciato Azioni (il più lontano dall'ultimo gettone Azione) effettua il suo turno (ad inizio gioco questo sarà il giocatore iniziale). In base a quale gettone Azione viene scelto, i giocatori possono effettuare un numero diverso di turni. Inoltre è possibile che un giocatore effettui diversi turni di seguito, se il suo Lavoratore è sempre l'ultimo sul tracciato Azioni.

C'è una catena continua sul tracciato Azioni - composta da i Lavoratori dei giocatori e i 10 gettoni Azione. La cima e il fondo della catena è determinato da un buco di due spazi. La catena è sempre compatta e non può essere mai divisa. Se al termine del turno di un giocatore ci fosse un gettone Azione in fondo alla catena, questo deve essere immediatamente posto in cima alla catena. Se necessario, questo può essere fatto per diversi gettoni Azione, finché non c'è come ultimo elemento della catena un Lavoratore.

Un turno di un giocatore consiste di due fasi che devono essere risolte nell'ordine indicato:

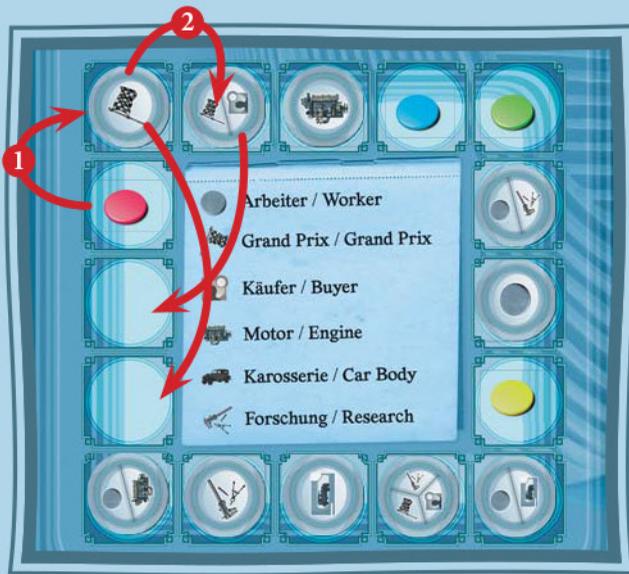
1. Scegliere un gettone Azione e risolvere le relative Azioni (**obbligatorio**)
2. Piazzare un Auto nel Mercato (**opzionale**)

#### 1. Scegliere un gettone Azione e risolvere le relative azioni

Il giocatore può scegliere qualsiasi gettone Azione presente nella catena. Egli muove il proprio Lavoratore in senso orario lungo il tracciato fino alla posizione dove si trova il gettone Azione scelto, quindi sposta il gettone Azione in cima alla catena. In questo modo, il buco fra la cima e il fondo della catena, avanza di uno spazio in senso orario lungo il tracciato.

Ogni gettone Azione ha raffigurate una, due o tre Azioni. Se possibile, il giocatore deve risolvere tutte le Azioni indicate sul gettone Azione scelto. Egli può scegliere l'ordine con cui risolverle, tuttavia una Azione deve essere completamente risolta prima di poter risolvere la successiva Azione.

**Esempio:** Marco è l'ultimo nella catena, quindi è il suo turno. Egli sceglie il gettone Azione Grand-Prix di fronte al suo Lavoratore, muove il Lavoratore su tale spazio e risolve l'Azione Grand-Prix. Dopo egli sposta il gettone Azione in cima alla catena. Marco è ancora l'ultimo della catena, così effettua un altro turno. Stavolta sceglie il gettone Azione Grand-Prix + Tessere Compratore. Al termine delle Azioni di entrambi i suoi turni Marco può mettere un Auto sul Mercato (due in totale in questo esempio); vedi figura.



## Azioni in Dettaglio



### Assumere Lavoratori

Il giocatore prende uno dei propri Lavoratori dalla riserva generale e lo mette nella propria riserva personale. Se egli ha già preso tutti i propri Lavoratori, questa Azione non viene risolta.



### Ricerca

Il giocatore prende una delle due carte Ricerca scoperte. L'altra carta è posta nella pila degli scarti; quindi due nuove carte Ricerca sono pescate e poste scoperte nei rispettivi spazi.

**Nota:** Se il mazzo delle carte Ricerca è terminato, mescola la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo da cui pescare. Ci sono tre differenti tipi di carte Ricerca: Azioni Istantanee, Ingegneri e Sviluppo.



### Carrozzeria

Il giocatore prende una tessera Carrozzeria in base al numero dei punti Ricerca che egli ha in questa categoria, e la piazza su uno spazio Laboratorio libero. Se ci sono già Carrozzerie o Motori in tutti e tre i Laboratori, allora egli può far spazio rimuovendo una vecchia tessera Motore o Carrozzeria rimettendola nella riserva generale.



### Motore

Il giocatore prende una tessera Motore in base al numero di punti Ricerca che egli ha in questa categoria. Egli adesso può:

- Mettere il Motore in uno spazio Laboratorio libero. Se tutti i Laboratori sono già occupati, allora egli può far spazio rimuovendo una vecchia tessera Motore o Carrozzeria rimettendola nella riserva generale.
- Mettere il Motore sulla sua Auto da Corsa, rimettendo il vecchio Motore nella riserva generale. *Inizialmente, il nuovo Motore di valore più alto viene semplicemente posto sopra quello stampato sulla plancia. In questo modo l'Auto da Corsa muoverà più velocemente sulla pista del Grand-Prix.*

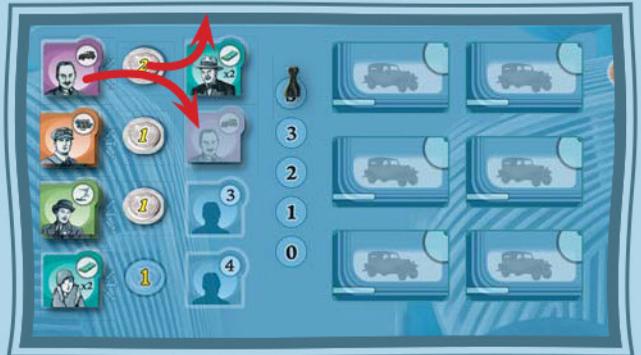
**Nota:** Il giocatore non può mai usare questo Motore su un'Auto che mette sul Mercato.



### Compratore

Il giocatore prende uno dei Compratori disponibili e lo piazza sullo spazio libero di minor valore (numerati da 1 a 4) sul tracciato dei Compratori Attivi. Quindi prende tutti i gettoni Prezzo presenti a fianco del Compratore che il giocatore ha scelto.

**Esempio:** Marco piazza un Compratore il cui criterio di scelta è la Carrozzeria sullo spazio numero 2 dei Compratori Attivi. Egli riceve il gettone Prezzo "2" dato che è stato il primo a prendere un Compratore con tale criterio di scelta.



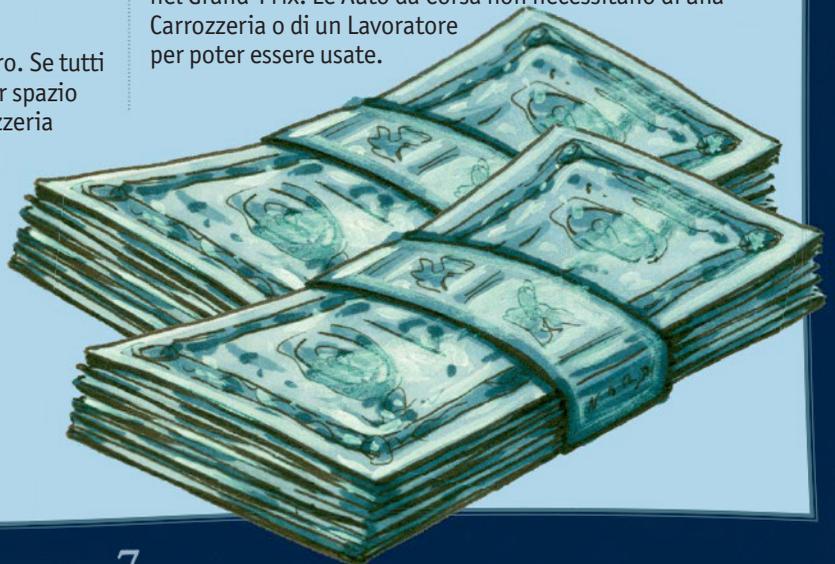
Se tutti e quattro i Compratori sono già stati piazzati, il giocatore muove il Pedone sul tracciato del Mercato di uno spazio. Se in questo modo viene raggiunto lo spazio zero, si effettua un conteggio alla fine del turno del giocatore attivo, vedi 5.3. Il giocatore che ha effettuato l'azione Compratore se deve muovere il Pedone, non può esimersi dal farlo.

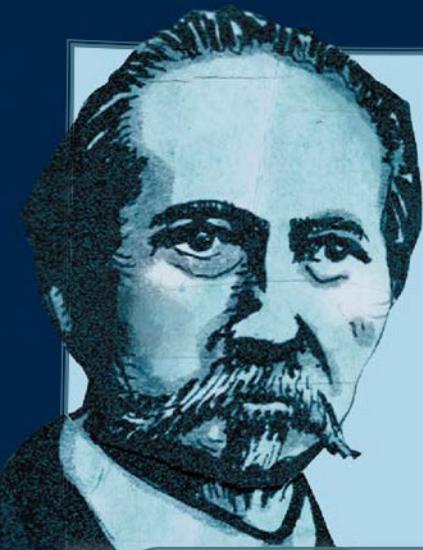
**Esempio:** Sono già stati scelti quattro Compratori. Quindi Marco, avendo scelto l'azione Compratore, non può sceglierne un altro, ma deve avanzare il pedone sullo spazio "3".



### Grand-Prix

Con la propria Auto da Corsa il giocatore effettua una corsa per round. Un Lavoratore di ogni giocatore conta i giri completati. Un giro inizia dallo spazio 1 davanti alla linea di arrivo e termina una volta attraversata. Il valore del Motore dell'Auto da Corsa dei giocatori è il fattore più importante nel Grand-Prix. Le Auto da Corsa non necessitano di una Carrozzeria o di un Lavoratore per poter essere usate.





Ogni Azione Grand-Prix permette al giocatore di avanzare la sua Auto da Corsa di tanti spazi pari al valore del suo Motore.

**Importante:** gli spazi occupati dalle Auto da Corsa degli altri giocatori sono **saltati** e **non vengono conteggiati** nel movimento.

Durante ogni round di gioco, i giocatori iniziano il loro Grand-Prix partendo dalla Pit-Lane e muovono sullo spazio 1 con il loro primo punto



## Carte Ricerca

### Sviluppo



Attraverso lo Sviluppo, i giocatori ricevono punti Ricerca nelle categorie Carrozzeria e Motore. Alcune carte Ricerca fanno guadagnare ai giocatori due punti Ricerca (la carta raffigura 2 Carrozzerie, 2 Motori, 1 Carrozzeria e 1 Motore), altre fanno guadagnare immediatamente al giocatore 1 Carrozzeria o 1 Motore da prendere dalla

riserva generale (come avviene con la rispettiva azione; vedi le icone in fondo alla carta). Il numero di punti Ricerca che un giocatore possiede, determina quale Carrozzeria e Motore il giocatore può prendere con l'Azione Carrozzeria e Motore.

All'inizio del gioco ogni giocatore ha 1 punto Ricerca in entrambe le categoria grazie alla tessera Iniziale.

Il giocatore deve attivare lo Sviluppo se possibile. Per farlo, egli piazza un Lavoratore della propria Riserva sulla carta Ricerca. Se il giocatore non ha un Lavoratore nella propria Riserva, la carta è inattiva e non conta. Se il giocatore prende un altro Lavoratore dalla Riserva Generale, egli deve usarlo immediatamente per attivare lo Sviluppo rimasto inattivo.

**Nota:** La tessera Iniziale è attiva anche senza un Lavoratore – il giocatore non deve piazzarci un Lavoratore.

**Esempio:** Marco possiede già due Sviluppi attivi. Egli ha tre punti Ricerca nella categoria Carrozzeria e due punti Sviluppo nella categoria Motore. Quindi, quando effettua la corrispondente Azione, Marco può prendere una Carrozzeria di valore 3 e un Motore di valore 2 dalla Riserva Generale.

### Azioni Istantanee



Sono risolte immediatamente. Dopo di ciò, la carta viene messa nella pila degli scarti. Sono possibili le seguenti Azioni:

#### Assumere tre lavoratori



Il giocatore prende fino a tre propri Lavoratori dalla Riserva Generale e li piazza nella sua Riserva Personale. Se egli ha già preso tutti i Lavoratori dalla Riserva Generale, questa Azione non ha effetto.

#### Grand-Prix



Il giocatore avanza immediatamente la sua Auto sulla pista del Grand-Prix di cinque spazi (la regole standard sulla corsa vengono applicate; vedi sotto).

#### Una Carrozzeria & un Motore



Il giocatore riceve immediatamente una Carrozzeria e un Motore da prendere in base ai suoi Punti Ricerca in tali categorie. Se la carta Ricerca permette di prendere una Carrozzeria e/o un Motore, il giocatore può includere i nuovi Punti Ricerca immediatamente, se ha attiva la carta che li fornisce.

## Tessere Iniziali Speciali

#### Grand-Prix – 2° spazio



Il giocatore piazza la propria Auto direttamente dalla Pit-Lane sullo spazio 2 della pista del Grand-Prix. Questa azione è solo presente su una tessera Iniziale.

#### Grand-Prix – Motore di valore 2



Il giocatore prende un Motore di valore 2 dalla Riserva Generale e lo piazza sopra il Motore di valore 1 raffigurato sulla Plancia. Questa azione è solo presente su una tessera Iniziale.

**Importante:** si considera che il giocatore abbia comunque solo 1 Punto Ricerca nella categoria Motore.



Tessera Iniziale e 2 Sviluppi attivati dai Lavoratori

movimento. Ogni volta che l'Auto di un giocatore attraversa la linea di arrivo, il giocatore avanza il suo Lavoratore di uno spazio sul tracciato dei giri completati.

**Esempio:** Marco inizia la corsa e muove la sua Auto da Corsa avendo 2 punti movimento grazie al suo Motore di valore "2". L'Auto blu ha iniziato già la corsa ed occupa lo spazio numero 2. Quindi l'Auto rossa di Marco salta questo spazio ed arriva direttamente sullo spazio numero 3.

## 2. Piazzare un Auto nel Mercato

Un giocatore può piazzare un'Auto nel Mercato al termine di ognuno dei suoi turni di gioco. Per farlo deve avere:

- Una Carrozzeria su uno dei suoi tre Laboratori;
- Un Motore su uno dei suoi tre Laboratori;
- Almeno un Lavoratore nella sua riserva personale;
- Uno dei gettoni Prezzo colorati che sono a fianco del

Mercato. Il gettone Prezzo scelto determina il prezzo dell'Auto.

Un giocatore può liberamente scegliere la Carrozzeria, il Motore, il gettone Prezzo fra quelli disponibili e il numero di Lavoratori desiderato dalla sua riserva personale. Il giocatore piazza tutti questi elementi (che rappresentano l'auto in vendita) assieme su uno spazio libero del Mercato. Il valore del Motore e Carrozzeria e il numero dei Lavoratori deve essere visibile a tutti i giocatori. Inoltre il giocatore può piazzare una tessera Ingegnere sullo stesso spazio se ha un Ingegnere adatto. Una volta piazzata, un'Auto posta sul Mercato non può essere più modificata.

**Unica eccezione:** L'abilità dell'Ingegnere Diesel.

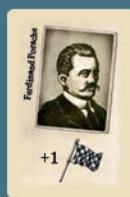
Se un giocatore piazza la sesta auto sul mercato, la Fase Azioni termina alla fine del turno di tale giocatore, e dopo di ciò si effettua il conteggio.

## Ingegneri



Ogni Ingegnere ha un Bonus speciale. Il giocatore mette la carta Ingegnere di fronte a se e la mantiene fino alla fine del gioco. Diversi Ingegneri inoltre hanno associate una o due tessere Ingegnere, vedi sotto.

**Nota:** Un giocatore può usare solo il Bonus di un Ingegnere in ognuna delle due Fasi del suo turno di gioco, e all'inizio di un Conteggio.



**Ferdinand Porsche:** Se il giocatore sceglie l'Azione Grand-Prix, egli avanza la sua Auto sulla pista del Grand-Prix di uno spazio aggiuntivo. **Nota:** questo è vero anche per l'azione istantanea della carta Ricerca e per il bonus di Ettore Bugatti. Questo significa che il giocatore in questo caso avanza, con l'aiuto di Porsche, di uno spazio aggiuntivo.



**Gottlieb Daimler:** Il giocatore riceve 2 tessere Ingegnere "+2 Compratore" e "+4 Compratore".

Egli può usare una singola tessera una volta nel suo turno e piazzarla su un Compratore Attivo qualsiasi. Un singolo Compratore, tuttavia, può ricevere solo 1 tessera, non entrambe. Questo Compratore

aumenta i punti dell'auto venduta di +2 o più +4.

**Nota:** Se il Compratore ha come criterio di scelta il prezzo, il bonus non viene raddoppiato (o triplicato con Opel).

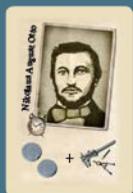


**Adam Opel:** Ogni volta che il giocatore vende una Auto ad un Compratore il cui criterio di scelta è il Prezzo, egli riceve il triplo (e non il doppio) del prezzo. Egli prende i gettoni Prezzo appropriati dalla Riserva Generale.



**Augustus Horch:** Il giocatore prende due tessere Motore - "Motore +1" e "Motore +2".

Quando egli piazza un'Auto sul mercato, egli può usare solo una tessera per migliorare il valore del Motore durante il successivo Conteggio. **Nota:** In questo modo è possibile incrementare il valore oltre 7.



**Nikolaus August Otto:** Il giocatore prende fino a 2 dei suoi Lavoratori dalla Riserva Generale e li piazza nella sua Riserva Personale. Dopo egli effettua immediatamente un'altra Azione Ricerca. Se non ci sono più suoi Lavoratori nella Riserva Generale questa parte dell'Azione non ha effetto.



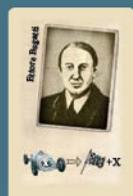
**Carl Benz:** Il giocatore riceve la tessera Ingegnere "5x Compratore". Una volta, all'inizio del Conteggio, egli può scartare questa tessera e introdurre un altro (il quinto) Compratore. Egli piazza questo Compratore sotto ai Compratori Attivi già presenti.

**Nota:** Può essere usata per guadagnare la tessera Obiettivo "Compratore", vedi 6.0.



**Rudolf Diesel:** Il giocatore prende le 2 tessere Ingegnere "Cambio". Se egli scarta una di queste tessere durante il suo turno, egli può cambiare una cosa su una delle sue Auto poste sul Mercato (Carrozzeria, Motore, il numero di Lavoratori o il Prezzo).

**Nota:** Per farlo, egli prende una Carrozzeria, Motore o Lavoratore/i da un suo Laboratorio o dalla Riserva Personale. Se egli desidera cambiare il Prezzo, egli scambia il gettone Prezzo sulla Auto con un gettone Prezzo colorato del turno in corso ancora disponibile a fianco del Mercato.



**Ettore Bugatti:** Quando il giocatore installa un nuovo Motore nella sua Auto da Corsa, egli immediatamente muove la sua Auto sulla pista del Grand-Prix.

**Nota:** Il nuovo Motore installato deve essere di valore maggiore rispetto a quello presente in quel momento sull'Auto da Corsa. Inoltre il giocatore deve sempre prendere ed installare il Motore migliore possibile in base ai suoi Punti Ricerca.

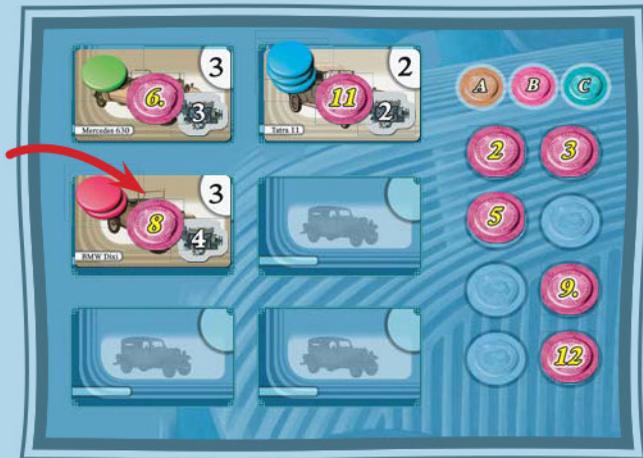


**Wilhelm Maybach:** Il giocatore riceve le 2 tessere Ingegnere "+1 Carrozzeria" e "+2 Carrozzeria". Egli può usare una di queste tessere quando piazza un Auto sul Mercato per aumentare il valore della

Carrozzeria durante il successivo Conteggio.

**Nota:** In questo modo è possibile incrementare il valore della Carrozzeria oltre 7.

**Esempio:** Marco piazza la terza Auto sul Mercato. È una BMW Dixit con una Carrozzeria di valore 3, un Motore di valore 4, una squadra di 2 Lavoratori ed un gettone Prezzo di valore 8.



### 5.3 Conteggio

Il conteggio può avere inizio in due modi: quando la sesta Auto viene posta sul Mercato oppure il Pedone sul tracciato Mercato raggiunge lo spazio zero. In entrambi i casi, il giocatore corrente termina il proprio turno, poi tutti i giocatori effettuano il conteggio, che è composto da due parti:

1. Valutazione del Grand-Prix
2. Acquisti da parte dei Compratori

#### 1. Valutazione del Grand-Prix

Adesso vengono determinati i primi tre classificati nel Grand-prix. Questi tre giocatori ricevono dei punti in base alla posizione ottenuta. I punti sono assegnati tramite i gettoni Prezzo bianchi che sono presi dalla riserva generale:

- **Primo classificato:** 7 Punti.
- **Secondo classificato:** 4 Punti.
- **Terzo classificato:** 2 Punti.

Inoltre, ogni giocatore riceve dei punti, sempre assegnati tramite i gettoni Prezzo bianchi, in base al numero di giri che ha completato:

- **1 giro:** 1 Punto
- **2 giri:** 3 Punti
- **3 giri:** 5 Punti
- **4 giri:** 6 Punti
- **5 giri:** 7 Punti (per ogni giro oltre il settimo +1 punto)

I giocatori prendono i gettoni Prezzo bianchi dovuti dalla Riserva Generale. Le Auto adesso vengono poste nella Pit-Lane dato che i giocatori inizieranno una nuova corsa nel round seguente.

#### 2. Acquisti da parte dei Compratori

Tutti i Compratori Attivi, nell'ordine da 1 a 4 (e potenzialmente il quinto Compratore dato dall'Ingegnere Benz) comprano una Auto. Ogni Compratore ha uno specifico criterio di scelta.

**Carrozzeria:** L'Auto con la Carrozzeria di valore maggiore è la preferita da questo Compratore.

**Motore:** L'Auto con il Motore di valore maggiore è la preferita da questo Compratore.

**Marca:** L'Auto con il maggior numero di Lavoratori è la preferita da questo Compratore.

**Prezzo:** L'Auto con il prezzo minore è la preferita da questo Compratore.

Se c'è un'unica Auto corrispondente ai criteri di scelta del Compratore, esso comprerà quella Auto. Se ci sono diverse Auto in parità sul criterio di scelta del Compratore, esso comprerà l'Auto il cui Prezzo è inferiore.

La decisione di un Compratore quindi è risolta seguendo prima il criterio di scelta di quest'ultimo, e poi il Prezzo. Un Compratore il cui criterio di scelta è il Prezzo, decide solo attraverso tale criterio.

Se un Auto è venduta, il giocatore a cui appartiene l'Auto riceve il gettone Prezzo colorato e lo piazza coperto di fronte a se. Se l'Auto è stata venduta ad un Compratore il cui criterio di scelta è il Prezzo, il giocatore a cui appartiene l'Auto riceve anche un gettone Prezzo bianco (che prenderà dalla riserva generale) dello stesso valore di quello colorato presente sull'Auto, e lo pone coperto di fronte a se.

**Esempio:** I Compratori Attivi adesso comprano le Auto. Il primo Compratore acquista la Tatra che costa 11 dal giocatore blu perché è l'Auto della Marca preferita dato che ci sono sull'Auto 3 lavoratori. Il giocatore blu prende il gettone Prezzo di valore 11 e lo piazza coperto di fronte a se. Il secondo Compratore acquista la Mercedes 630 del giocatore verde. Anche la BMW Dixit del giocatore rosso ha una Carrozzeria di valore 3, tuttavia la Mercedes ha un Prezzo inferiore, così il giocatore verde prende il gettone Prezzo di valore 6 e lo piazza coperto di fronte a se. Il giocatore rosso vende la sua BMW Dixit al terzo Compratore che come criterio di scelta ha il Motore, e piazza il gettone Prezzo di valore 8 coperto di fronte a se.



Dopo che tutti i Compratori Attivi hanno acquistato un'Auto, tutte le Auto sono rimosse dal Mercato, indipendentemente dal fatto che siano state vendute o no. Tutte le Carrozzerie, i Motori e i Lavoratori sono rimessi nella riserva generale a fianco del tabellone. Qualsiasi tessera Ingegnere utilizzata viene rimossa dal gioco e rimessa nella scatola.

I gettoni Prezzo colorati che non sono stati presi sono rimossi e messi nella riserva generale. Essi possono essere usati nei turni successivi al posto di quelli bianchi. Tutti i Compratori Attivi vengono rimessi sulle rispettive pile.

Adesso viene preparato il materiale per il secondo o terzo round.



## 6.0 TESSERE OBIETTIVO

Durante il gioco, i giocatori possono ricevere diverse tessere Obiettivo. Per ricevere una tessera Obiettivo, un giocatore deve completare prima i requisiti richiesti. Dopo di ciò, il giocatore riceve la rispettiva tessera e la piazza coperta di fronte a se.

**Nel gioco, sono presenti le seguenti tessere Obiettivo:**



**Grand-Prix:** Se il giocatore è il primo a completare uno o due giri nella corsa del Grand-Prix, egli prende la corrispondente tessera che vale 3 o 7 punti.



**Compratore:** Se il giocatore è il primo a scegliere il secondo Compratore di una singola categoria, piazzandolo sul tracciato dei Compratori attivi, egli riceve questa tessera del valore di 3 punti.

**Nota:** Può avvenire anche con l'abilità dell'Ingegnere Benz.

**Esempio:** C'è già un Compratore che come criterio di scelta ha il Motore. Marco adesso sceglie il secondo Compratore che ha il Motore come criterio di scelta, quindi riceve questa tessera ricompensa.



**Mercato:** Il primo giocatore che piazza la sua seconda auto sul Mercato riceve questa tessera Obiettivo dal valore di 3 punti.



**Carrozzeria:** Quando un giocatore piazza un Carrozzeria del valore naturale di "3" o "6" su un suo Laboratorio, egli riceve la tessera Obiettivo rispettivamente del valore di 3 o 7 punti. Il giocatore inoltre riceve la tessera se egli immediatamente costruisce una Carrozzeria di valore superiore rispetto a quanto richiesto dalla tessera Obiettivo. Nel vero raro caso che un giocatore piazza immediatamente una Carrozzeria di valore 6 nel proprio Laboratorio, egli riceve entrambe le tessere Obiettivo.

**Nota:** Un miglioramento ottenuto attraverso una tessera Ingegnere in questo caso non conta.



**Motore:** Quando il primo giocatore piazza un Motore del valore naturale di "4" o "7" su un suo Laboratorio, egli riceve la tessera Obiettivo rispettivamente del valore di 3 o 7 punti. Il giocatore inoltre riceve la tessera se egli immediatamente costruisce un Motore di valore superiore rispetto a quanto richiesto dalla tessera Obiettivo. Nel vero raro caso che un giocatore piazza immediatamente un Motore di valore 7 nel proprio Laboratorio, egli riceve entrambe le tessere Obiettivo.

**Nota:** Un miglioramento ottenuto attraverso una tessera Ingegnere in questo caso non conta.



**Lavoratore:** Se un giocatore ha tutti i propri Lavoratori in gioco (cioè non ha più Lavoratori nella riserva generale), egli riceve questa tessera Obiettivo del valore di 7 punti.



**Ingegneri:** Se un giocatore possiede tre tessere Ingegnere egli riceve immediatamente questa tessera Obiettivo del valore di 7 punti.

## 7.0 FINE DEL GIOCO

Il gioco termina dopo il terzo round di gioco. Ogni giocatore somma il valore dei gettoni Prezzo posseduto a quello delle tessere Obiettivo guadagnate. Il giocatore con il totale maggiore è il vincitore del gioco!

## 8.0 REGOLE PER 2 GIOCATORI

Nella partite con 2 giocatori, si applicano tutte le regole normalmente ma con le seguenti eccezioni:

- Ogni round il Pedone sul Mercato inizia dallo spazio 2;
- Scegli a caso 2 tessere Iniziali. I giocatori scelgono la propria fra queste due;
- Il Mercato è limitato a 4 Auto (il Conteggio in ogni Round inizia dopo che la 4ª Auto è stata posta sul Mercato);
- Ogni round, solo 3 Compratori possono essere scelti (lo spazio del quarto Compratore Attivo è ignorato);
- Le 2 Auto nei colori non utilizzati sono poste sugli spazi 3 e 6 della pista del Grand-Prix. Queste non saranno mai mosse, tuttavia, esse contano durante la valutazione della corsa, così se i due giocatori si piazzano primo e terzo ricevono rispettivamente 7 e 2 punti.





ADC Blackfire Entertainment GmbH  
Weidenweg 69, 47059 Duisburg, Germany

**Autore: Matthias Cramer**  
Sviluppo: Henning Kröpke, Uli Blennemann  
Grafica: Harald Lieske  
Impaginazione: Vladimir Krist  
Revisione Regolamento: Jeffrey DeBoer

**Traduzione in Italiano: Francesco "ZeroCool" Neri**

