

FORMULA MOTOR RACING

Un gioco di Reiner Knizia

Da 3 a 6 Giocatori

(traduzione di Alessandro Crespi – alecrespi@aliceposta.it)

DESCRIZIONE

L'obiettivo del gioco è quello di manovrare un TEAM di 2 MACCHINE di Formula 1 e conquistare il Campionato Costruttori all'interno di una serie predeterminata di gare.

Le macchine cambiano posizione in relazione l'una dell'altra (non è necessario un percorso) e si spostano giocando delle carte. Ogni carta ha effetto direttamente su 1 o 2 macchine (non necessariamente quelle di chi gioca la carta) con il risultato di un loro "avanzamento" o di una "retrocessione".

COMPONENTI

- 12 vetture di plastica (2 per ogni colore)
- 6 carte Scuderia (1 per ogni colore)
- 54 carte Azioni
- 1 dado a 12 facce
- 1 Regolamento

SCOPO DEL GIOCO

Prima di cominciare il gioco, i partecipanti devono decidere su quante piste gareggiare il campionato: 3 gare possono essere completate in circa 1 ora e sono un buon punto di partenza.

I punti sono assegnati alla fine di ogni gara alle vetture che si sono posizionate entro i primi 6 piazzamenti:

Primo	10 Punti
Secondo	6 Punti
Terzo	4 Punti
Quarto	3 Punti
Quinto	2 Punti
Sesto	1 Punto

Un giocatore totalizza punti con **tutte** le vetture che si piazzano tra le prime **sei** posizioni. Anche le Scuderie non controllate totalizzano punti (e vincono la gara).

Aggiornate le classifiche del Campionato di ogni giocatore aggiungendo i punti guadagnati durante la gara al totale dei punti accumulati fino a quel momento (con le gare precedenti).

Al termine dell'ultima gara della "stagione", la Scuderia che ha totalizzato il maggior numero di punti vince. In caso di parità, vince la Scuderia che ha avuto il miglior piazzamento durante l'ultima gara.

(anche se io preferirei far vincere chi è arrivato primo più volte... ndr)

PREPARAZIONE

1. Ogni giocatore sceglie una Scuderia costituita da 2 macchine dello stesso colore e il relativo Box. Se ci sono solo 3 Giocatori, ognuno seleziona 2 Scuderie. Le macchine sono utilizzate per tenere traccia delle posizioni durante la gara. Tutte e 12 le macchine sono utilizzate in ogni gara, indipendentemente dal numero di giocatori coinvolti nel gioco. Con 4 o 5 Giocatori le rimanenti Scuderie sono "libere" ma partecipano comunque alla gara.

2. Un giocatore prende tutte le carte Scuderia le mescola e le gira in maniera casuale una dopo l'altra. Le macchine del primo colore uscito partiranno in 1° e 12° posizione, le macchine del secondo colore uscito partiranno in 2° e 11° posizione e così via. Le macchine dell'ultimo colore estratto partiranno in 5° e 6° posizione. Poi, posizionate ogni carta Scuderia davanti al giocatore del rispettivo colore, come promemoria.

3. Un Giocatore deve mescolare le carte Azioni e distribuirne 5 a ciascun partecipante. Le rimanenti carte rimarranno coperte e posizionate a lato; costituiranno il mucchio di carte da pescare nei turni successivi.

COME GIOCARE

Il Giocatore con la macchina in Pole Position (primo posto) comincia la partita. Quando il suo turno viene completato, il gioco procede in senso orario con i giocatori successivi.

Ogni Giocatore, nel proprio turno, deve giocare una carta Azione e poi scartarla. Il Giocatore in turno decide su quale vettura attivare l'effetto della propria carta. (entro i limiti della carta utilizzata). Dopo aver risolto l'esito della carta, il Giocatore pesca un'altra carta per completare la propria mano. Un Giocatore deve giocare una carta Azione e pescarne un'altra ad ogni turno, anche se tutte le proprie macchine sono già uscite dalla gara.

Il gioco continua fino a che non viene pescata l'ultima carta Azione. A quel punto ogni Giocatore ha a disposizione un ulteriore turno per giocare una carta azione (senza pescarne altre, ovviamente).

Di conseguenza il gioco termina quando tutti i Giocatori hanno in mano 4 carte.

EFFETTO DELLE Carte Azioni

La maggior parte delle carte Azioni influisce sulla posizione delle vetture in gara; alcune le rimuovono definitivamente dal gioco! A causa del loro continuo spostamento (o della loro rimozione) durante la gara, appariranno dei "buchi" di distanza tra le vetture. Questi "vuoti" vanno chiusi per mantenere la linea pulita e compatta.

Le macchine che finiscono fuori gara vanno posizionate in una graduatoria a parte, con la prima macchina uscita posizionata alla fine della linea stessa, e le altre a seguire (nell'ordine di uscita). Alla fine della gara, le macchine eliminate (in quell'ordine) si posizionano di seguito a quelle che hanno completato la gara, per calcolare i piazzamenti finali.

Di seguito sono spiegate le procedure da seguire con ogni carta [i numeri in parentesi quadra costituiscono le relative quantità]:

SORPASSO +2 [6], **SORPASSO +3** [12], **SORPASSO +4** [6]. Scegli una macchina del colore indicato *E* la macchina immediatamente dietro ad essa, muovile entrambe avanti del numero indicato sulla carta. Quindi, a meno che tu non decida di muovere l'ultima in classifica, giocando questa carta muovi sempre 2 vetture. Se la macchina prescelta raggiunge il primo posto, ignora ogni eventuale spazio addizionale. Tu puoi anche scegliere di giocare una Carta Sorpasso sulla prima vettura in classifica, in questo caso la carta non avrà effetto. Se entrambe le vetture indicate dal colore della carta sono già fuori gara, il sorpasso non avrà nessun effetto.

WRONG LINE -1 [3], **CORDOLO -2** [3], **SBANDATA -3** [3]. Scegli una vettura e retrocedila del numero indicato sulla carta..

TURBO BOOST [4]. Scegli UNA delle ultime 3 vetture ancora in gara a falla avanzare di tre posizioni. La macchina dietro di essa non si muove insieme a lei.

PIT STOP [8]. Scegli UNA macchina del colore indicato e tira il dado:

Dado: Effetto:

- | | |
|------|--|
| 1-6 | La macchina prescelta indietreggia di tante posizioni quanto il risultato del dado. Se la macchina raggiunge l'ultimo posto, ignorate gli spazi addizionali. |
| 7-12 | La macchina prescelta NON si ferma ai PIT e mantiene l'attuale posizione. |

Se entrambe le macchine del colore indicato sulla carta sono già fuori dalla gara, questa non sortirà alcun effetto. Se la carta PIT STOP è di colore BEIGE (generico) il giocatore sceglierà una macchina a piacimento.

CHARGE (LOSE GEARS) [3] e **CHARGE (ENGINE BLOWS)** [3]. Scegli una macchina qualunque e tira il dado:

Dado: Effetto:

- | | |
|-------|---|
| 1-9 | La macchina selezionata avanza di una posizione. |
| 10-12 | Se la carta è CHARGE (LOSE GEARS), la macchina selezionata finisce in ultima posizione.
Se la carta è CHARGE (ENGINE BLOWS) la macchina selezionata brucia il motore ed esce dalla gara! |

Se un giocatore sceglie una delle sue macchine, può continuare a tirare il dado e far avanzare la sua vettura. Può fermarsi in qualsiasi momento dopo aver tirato il dado almeno una volta. Deve però fermarsi obbligatoriamente quando il risultato è 10-12. Se il giocatore seleziona la macchina di un avversario può tirare il dado una sola volta.

FUORI PISTA [1] or **TESTACODA** [1]. Il giocatore tira il dado per vedere su chi applicare l'esito della carta. Il risultato corrisponde alla posizione della macchina chiamata in causa. Se al giocatore non piace il risultato del dado, può decidere di ritirarlo. L'eventuale secondo lancio di dadi va accettato automaticamente. Il giocatore non può decidere di ritornare al lancio precedente di dado.

In caso di **TESTACODA**, la vettura finisce in ultima posizione, in caso di **FUORI PISTA**, la macchina viene eliminata dalla gara. Giocando questa carta si rischia di influenzare negativamente anche una delle proprie automobili. Se il risultato del dado non corrisponde a nessuna vettura ancora in gioco (a causa di eliminazioni precedenti), allora la carta non sortisce alcun effetto.

INCIDENTE [1]. Il giocatore tira il dado per decidere la vettura coinvolta. Il risultato corrisponde alla posizione della macchina coinvolta. Questa macchina viene eliminata dalla gara. In aggiunta viene eliminata anche la macchina immediatamente davanti oppure quella dietro, a causa dell'incidente. Il giocatore che ha giocato la carta decide quale delle due, a meno che non si tratti della prima o dell'ultima in classifica (nel qual caso la scelta è obbligata). Entrambe le macchine coinvolte vengono posizionate immediatamente nella griglia di quelle eliminate, nello stesso ordine in cui erano durante la gara (prima dell'incidente).

E' possibile che un giocatore elimini una o due (!) delle proprie macchine, giocando questa carta. Se il risultato del dado non corrisponde a nessuna vettura ancora in gioco (a causa di eliminazioni precedenti), allora la carta non sortisce alcun effetto.

FINE DELLA GARA

Quando la gara si conclude, vengono assegnati i punti alle prime 6 vetture, come spiegato in precedenza. Totalizzano punti anche le Scuderie che non appartengono ad alcun Giocatore.

Se non è l'ultima gara della stagione, lasciate le macchine nel loro ordine di arrivo. Di seguito all'ultima macchina giunta all'arrivo aggregate la fila delle macchine che sono uscite dalla corsa (la prima uscita parte dalla 12° posizione). Questo sarà l'ordine di partenza per la prossima gara.

Un Giocatore raccoglie tutte le carte Azioni, le mescola, e ne ridistribuisce 5 nuove a ciascun Giocatore. I Giocatori non mantengono in mano nessuna carta Azione dalla precedente partita. La gara successiva è pronta per partire, il primo a partire è sempre il Giocatore che controlla la macchina in Pole Position.

VARIANTI DI GIOCO

Gara Più Corta.

Per quei Giocatori che vogliono far durare di meno ogni gara per poter ricreare un Campionato intero in meno tempo, consigliamo le seguenti varianti.

Prima di ogni gara, scartate casualmente 6 carte dal mazzo delle carte Azioni (lasciandole coperte).

I Giocatori possono proporre diverse durate del gioco per diversi tracciati, in modo da simularne la differenza di percorso.

Campionato Piloti.

Se volete partecipare anche al campionato Piloti, è sufficiente numerare le macchine in gioco da 1 a 12 ed attribuirgli un nome, annotando i diversi punteggi sul tabellino segna-punti. La macchina (e quindi il rispettivo Pilota) che totalizza il maggior numero di punti alla fine della stagione vince il Campionato Piloti. I casi di parità si risolvono come per la classifica Costruttori; vince chi si è piazzato meglio durante l'ultima gara.

Stagione Completa.

Il *Campionato Ufficiale di Formula 1* è costituito da 17 gare. Per i fans accaniti che decidono di gareggiare nell'intero campionato in più sessioni di gioco, è sufficiente segnarsi le posizioni di tutte le macchine alla fine di ogni sessione. Questa sarà la sequenza da utilizzare all'inizio della sessione di gioco successiva.

INVENTARIO CARTE

AVANZAMENTO	n°	PROBLEMI	n°
Overtake	24	Wrong Line	3
Charge	6	Off Circuit	3
Tailender Turbo	4	Lose Control	3
TOTALE	34	Pit Stop	8
		Spin	2
		Crash	1
		TOTALE	20