

Dietmar Bockelmann

SUPER RACE





SUPER RACE

Un coinvolgente gioco a dadi di Dietmar Bockelmann per 1-4 giocatori dai 6 anni in su.

Materiale da gioco

5 dadi, 4 lavagnette da gioco, 1 pennarello cancellabile

Finalità del gioco

A ogni turno, ciascun giocatore può tirare i dadi un massimo di tre volte per cercare di avanzare il più velocemente possibile sul circuito combinando il numero maggiore di dadi dello stesso colore. Lo scopo sta nel superare tutte le chicane e le curve paraboliche nel modo più agile possibile. Vince chi giunge per primo al traguardo.

Preparazione del gioco

Ciascun giocatore prende una lavagnetta. Innanzitutto si deve decidere il tipo di circuito: "Indianapolis"¹ oppure "Monza". Tutti i giocatori devono utilizzare lo stesso circuito. Si gioca in senso antiorario.

Il giocatore più giovane inizia il gioco. Prende il pennarello e segna una piccola "G" sulla carta da gioco. *Se si giocano più partite in successione, inizierà il giocatore che sta alla sinistra di chi ha iniziato nella partita anteriore.*

Ai posti di partenza, Pronti ... Via!!

Svolgimento

La corsa ha inizio su una delle caselle di partenza e di arrivo. È anche possibile iniziare il gioco con una curva sulla casella di partenza.

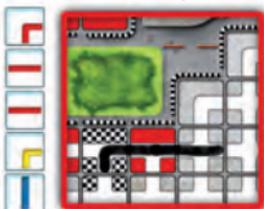


Chi ha il turno, tira tutti e cinque i dadi. Dopodiché può tirare i dadi ancora due volte. Ogni volta potrà decidere se tirare il numero di dadi desiderato o se invece tirare nuovamente tutti i dadi oppure solo alcuni di essi. Dopo il terzo lancio, dovrà decidere il colore (rosso, giallo o blu) con cui desidera proseguire la corsa.

¹ In questo circuito i giocatori possono decidere liberamente se prendere il percorso perimetrale più lungo oppure la via più breve (ma più difficile) che attraversa il tabellone.

Ecco le regole:

- Ogni dado del colore scelto va indicato di conseguenza sulla propria lavagnetta:
 - per un rettilineo, tracciare su una casella un segno dritto;
 - per una curva, tracciare su una casella un arco nella direzione desiderata.
- Il colore scelto deve essere sempre riportato (cioè disegnato). Non si possono tralasciare dei dadi dello stesso colore.
- Il circuito deve essere percorso fino al traguardo. Non sono ammesse deviazioni.
- Non è ammesso percorrere la stessa casella due volte.
- Sulle caselle grigie è possibile avanzare con un colore a scelta.
- Le caselle colorate possono invece essere attraversate solo con il colore corrispondente.



Esempio:

Melanie inizia il gioco e dopo tre lanci di dadi ottiene il risultato raffigurato.

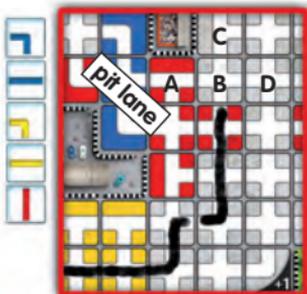
A questo punto, sceglie i dadi rossi e traccia una curva rossa e due rettilinei rossi. Ora tocca al giocatore successivo.

- Se non è possibile tracciare tutti i dadi dello stesso colore, si annulla la giocata e il giocatore non può riportare il risultato di nessun dado. Se invece si possono riportare i risultati dei dadi dello stesso colore, bisogna riportarli anche quando ciò suppone uno svantaggio ai fini della corsa.

Esempio:

Dopo tre lanci di dadi, Edgardo ottiene il risultato raffigurato. Vorrebbe passare per la pit lane. Per farlo, deve arrivare alla casella A. Con questo risultato non gli è possibile, perché gli manca una curva rossa.

Non può utilizzare la curva blu singolarmente, perché se sceglie il colore blu, deve usare tutti i dadi di questo colore. Dato che non può attraversare la casella A con un dado blu, non gli resta che evitare la pit lane.

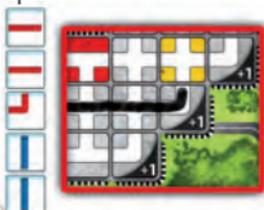
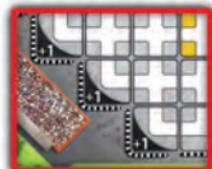


Scegliendo i dadi blu, potrà procedere dritto passando per la **casella B** e svoltando a destra su **C** oppure con una curva a destra passando per la **casella B** e poi con un rettilineo su **D**.

Lo stesso vale per i dadi gialli.

Curve paraboliche

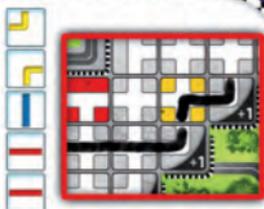
Se a un turno si finisce su una casella in una curva parabolica, il giocatore ha diritto a un altro turno e può lanciare nuovamente (fino a) tre dadi. Se il giocatore arriva di nuovo su una curva parabolica, non gli spetterà un altro turno.



Esempio:

Dopo tre lanci di dadi, Melanie ottiene il risultato raffigurato. Sceglie i dadi rossi e avanza due volte dritta e poi fa una curva. Finisce quindi il turno in una curva parabolica. Ha quindi diritto a un altro turno.

Dopo altri tre lanci di dadi, Melanie ottiene il risultato raffigurato. Dato che non può utilizzare né il rettilineo blu né i due rossi, è obbligata a usare le due curve gialle. Finisce così ancora una volta il turno su una curva parabolica, ma sarà costretta a passare il turno perché può usufruire del vantaggio della curva parabolica solo una volta per turno.



Alla fine del proprio turno, ogni giocatore passa il pennarello e i dadi al giocatore successivo.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore raggiunge o supera una casella di arrivo. La partita però continua. Il giocatore che sta alla destra di quello che ha iniziato la partita (identificato con una G) è sempre l'ultimo a giocare.

Vince il giocatore che arriverà più lontano oltrepassando il traguardo. Anche nella zona del traguardo, è importante tener presente che non è ammesso percorrere la stessa casella due volte. Se due o più giocatori superano il traguardo e raggiungono la stessa casella, devono giocare un altro turno per stabilire il vincitore finale. Ciò si ripeterà quante volte sarà necessario finché sarà possibile decretare il vincitore.

Opzioni di gioco

Campionati mondiali

Nei Campionati mondiali si giocano più partite in successione; dopo ogni partita si conteggiano i punti a favore e le penalità:

Punti a favore:

ogni giocatore ottiene un punto per ogni casella attraversata dopo il traguardo. Se il giocatore arriva esattamente su una casella di arrivo, non ottiene punti a favore né penalità.

Punti di penalità:

tutti gli altri giocatori ricevono un punto di penalità per ogni casella che li separa dal traguardo.

Ciascun giocatore somma il punteggio ottenuto al termine del numero di corse precedentemente stabilito (ad es. 5 o 10). Il giocatore che avrà totalizzato il maggior numero di punti, sarà il Super Race Champion!

Un'altra possibilità consiste nello stabilire una classifica con un punteggio al termine di ogni partita, analogamente alle corse automobilistiche. 1° posto: 10 punti, 2° posto: 6 punti, 3° posto: 3 punti, 4° posto: 1 punto.

Corsa 24 ore

In questa modalità di gioco i giocatori percorrono due giri consecutivi sullo stesso circuito. Per questa opzione di gioco si presta al meglio il circuito "Indianapolis" (in questo caso si dovrà iniziare la corsa prendendo la scorciatoia al centro, per poi proseguire nel giro successivo per il lungo tratto di forma ovale). Vince chi finisce per primo i due giri e passa per due volte per una delle caselle di arrivo. Nella corsa 24 ore, nel primo giro è importante definire esattamente il proprio percorso, perché si può passare solo una volta per la stessa casella. Altrimenti il secondo giro si fa davvero complicato.

Pozza di olio

Prima della partita, i giocatori decidono insieme su quali caselle posizionare le pozze di olio marcando le caselle corrispondenti con quattro punti. Tutti i giocatori dovranno segnare di

conseguenza le pozze di olio sulla lavagnetta. Per attraversare una casella con una pozza di olio, bisogna ottenere due simboli uguali con i dadi.

Non marcare più di dieci caselle con pozze di olio.

Corsa in senso orario

Si può anche effettuare la corsa in senso orario. In tal caso, tutti i giocatori dovranno avanzare in senso orario.

Nessun giocatore in vista?

Super Race si può anche giocare perfettamente da soli. In questo caso, il giocatore dovrà segnare il numero di tiri effettuati per concludere il circuito. Partita dopo partita, dovrà cercare di ridurre il numero di tiri (13 tiri per "Indianapolis" corrispondono a un giro veloce).

Avvertenza: non mettere in bocca le matite.

Pulire le lavagnette con un panno.

In alternativa, è possibile utilizzare altri pennarelli per lucidi cancellabili o idrosolubili.

