



Numero di Giocatori: 2-5
Tempo di gioco: 45 minuti
Età: da 14 anni in su

Traduzione a cura di: rosc083
Versione: 1.0

Premessa

Ho avuto il permesso dalla AEG di tradurre il manuale di gioco ma non mi è stato concesso di utilizzare il template originale. Per tale motivo ho preferito mantenere alcuni termini in lingua originale tra parentesi in modo da semplificare l'associazione con le plance e il materiale originale. Consiglio di utilizzare sempre il manuale originale come supporto alla presente traduzione. Ho tagliato la parte di setup nelle due pagine di aiuto giocatore alla fine del manuale, in modo da consentirne la stampa fronte-retro.

Indice

| | |
|-----------------------------------|----|
| Introduzione | 2 |
| Obiettivo | 2 |
| Contenuto della Scatola | 2 |
| Carte | 3 |
| Setup | 4 |
| Come si Gioca | 5 |
| Turno Standard - Corsa | 5 |
| Fase Azione..... | 6 |
| Fase Acquisto..... | 8 |
| Fase Macchina | 9 |
| Fase Degrado..... | 10 |
| Fase di Fine Turno..... | 11 |
| Turno Alternativo – Pit Stop..... | 12 |
| Rimuovere i Cubetti | 12 |
| Pesca dei Cubetti | 13 |
| Vincere la Gara | 14 |
| Chiarimenti sulle Regole | 14 |
| Set di Carte Suggesti | 15 |
| Chiarimenti sulle Carte..... | 16 |

Introduzione

Taglierai per primo la linea del traguardo? E' la tua occasione per scoprirlo! Automobiles è un gioco di deck-building dove il divertimento è elevato al cubo. Invece delle carte, utilizzerai i cubetti per costruire la tua strategia. Essi ti consentiranno non solo di muovere la tua macchina lungo il tracciato, ma anche di migliorare le tue abilità, ottimizzare il tuo staff ed incrementare la velocità che sono le chiavi per la vittoria.

Obiettivo

Lo scopo del gioco è attraversare la linea del traguardo per primo! Per farlo dovrai personalizzare la tua auto da corsa ed avvalerti del miglior team di supporto. Le caratteristiche del bolide e dello staff sono rappresentate da un set di cubetti ottenuti tramite varie scelte che ti verranno man mano presentate nel corso della partita. Partendo dallo stesso set di cubetti, ogni giocatore costruirà la propria riserva personalizzata nel corso del gioco. Utilizza questi cubi per migliorare le tue performance, sviluppare il tuo staff ed assicurare alla tua macchina i migliori movimenti disponibili. Taglia per primo il traguardo e goditi lo sventolio della bandiera a scacchi!

Contenuto della Scatola

- 1 Tabellone a doppia faccia
- 5 Macchine da corsa in legno
- 5 Schede giocatore doppia faccia
- 5 Segnalini Giro in legno
- 1 Carta Primo Giocatore
- 1 Carta Wear (Usura)
- 4 Carte Gear (Marcia)
- 4 Carte Garage (Garage)
- 4 Carte Pit (Box)
- 4 Carte Handling (Gestione)
- 4 Carte Performance (Performance)
- 4 Carte Engine (Motore)
- 5 Sacchetti
- 30 Cubetti Bianchi 3rd Gear (Terza Marcia)
- 28 Cubetti Grigio Chiaro 4th Gear (Quarta Marcia)
- 24 Cubetti Grigio Scuro 5th Gear (Quinta Marcia)
- 16 Cubetti Neri 6th Gear (Sesta Marcia)
- 80 Cubetti Marroni Wear (Usura)
- 40 Cubetti Gialli Garage (Garage)
- 16 Cubetti Viola Pit (Box)
- 16 Cubetti Rossi Handling (Gestione)
- 16 Cubetti Verdi Performance (Performance)
- 15 Cubetti Blu Engine (Motore)

Carte

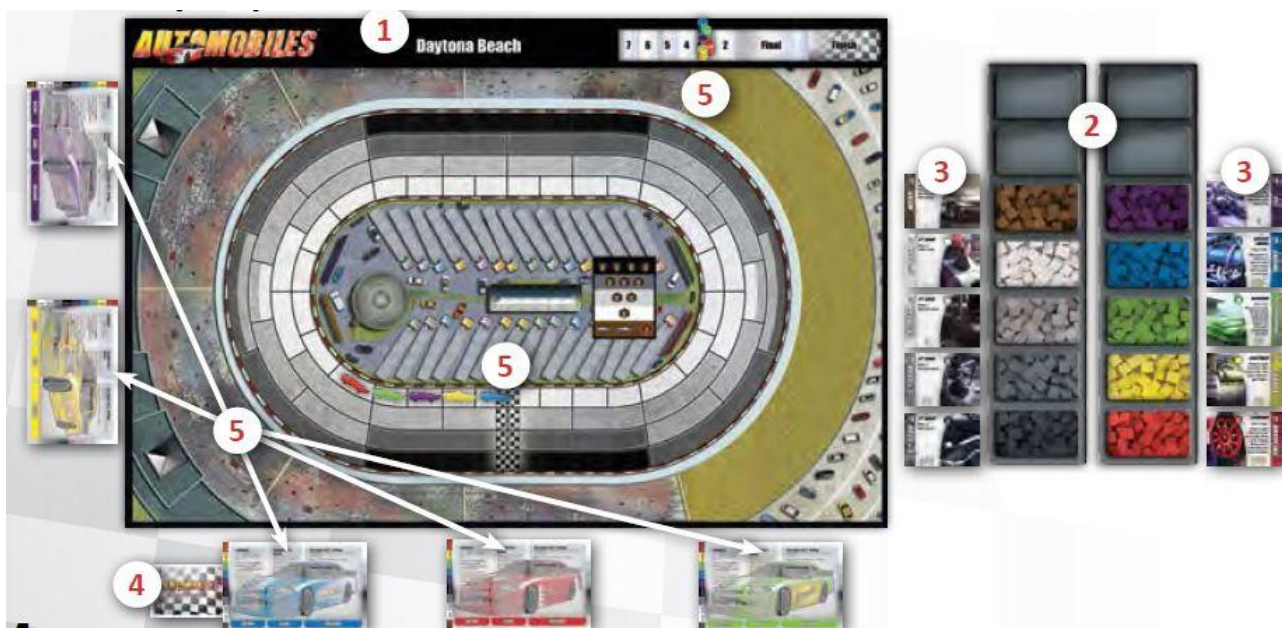
In primo luogo, conosciamo le carte. Daremo un'occhiata al tabellone e gli altri componenti in un secondo momento, ma la l'aspetto più importante del gioco è rappresentato dalle carte che costituiscono quindi un buon punto di partenza.

Concetti di Base Sulle Carte



1. **Nome:** Descrive il nome specifico della carta.
2. **Costo:** Quantità di soldi necessaria per acquisire un cubetto associato a questa carta.
3. **Tipo:** Categoria alla quale appartiene questa carta.
4. **Colore:** Indicatore alternativo della categoria di appartenenza della carta:
 - Giallo=Garage (Garage)
 - Viola=Pit (Box)
 - Rosso=Handling (Gestione)
 - Verde=Performance (Performance)
 - Blue= Engine (Motore)
 - Nero= 6th Gear (Sesta Marcia)
 - Grigio Scuro= 5th Gear (Quinta Marcia)
 - Grigio Chiaro=4th Gear (Quarta Marcia)
 - Bianco=3th Gear (Terza Marcia)
 - Marrone=Wear (Usura)
5. **Valore:** Controvalore in denaro che un cubetto associato a questa carta assume quando viene utilizzato per acquistare nuovi cubi.
6. **Effetto:** Abilità del cubetto associato a questa carta.
7. **Cubo:** Rappresentazione grafica del cubetto associato a questa carta.

Setup



1. Scegliere quale lato del tabellone utilizzare e posizionarlo al centro dell'area di gioco. Ogni lato mostra un tracciato particolare sul quale correre.
Nota: Per la prima partita consigliamo di utilizzare il tracciato Daytona Beach.
2. Posizionare le scatole contenenti i cubetti sul lato del tabellone e lasciare lo spazio su entrambi i lati per il posizionamento delle relative carte. I cubetti andranno a comporre la **riserva**. Collocare le carte Gear (Marcia) e Wear (Usura) vicino ai cubi del relativo colore.
3. Separare tutte le carte rimanenti per categoria (colore). Mischiare ogni mazzetto e scegliere casualmente una carta per ogni colore/categoria. Posizionare quella carta vicino ai cubi del colore corrispondente. Rimettere le carte avanzate nella scatola, non verranno usate in questa partita.
*Nota: Per la prima partita, vi consigliamo di utilizzare il seguente set di carte: **Manager, Crew Chief, Suspension, Gearbox, Hybrid Engine.***
Per ulteriori suggerimenti circa le carte da utilizzare, consultare la pagina 15.
4. Determinare casualmente il primo giocatore che riceverà la relativa carta. Quest'ultima rimarrà a quel giocatore per il resto della partita. Il gioco procederà quindi in senso orario partendo dal primo giocatore.
5. Ogni giocatore sceglie una macchina da corsa, prende la corrispondente scheda giocatore e il relativo segnalino dei giri. Posizionare le macchine sulla griglia di partenza secondo l'ordine di turno. La scheda giocatore va collocata di fronte ad ogni giocatore ed il segnalino giro sullo spazio 3 del tracciato dei giri.
Nota: I giocatori esperti possono stabilire come vogliono le posizioni di partenza. Scegliete un maggior numero di giri per una partita più lunga e più strategica o un minore numero di giri per una partita breve e semplificata.
6. Ogni giocatore riceve un sacchetto e 12 cubetti di partenza: 2 grigio chiaro 4th Gear (Quarta Marcia), 5 bianchi 3th Gear (Terza Marcia) e 5 gialli Garage. I giocatori ripongono tali cubi all'interno del proprio sacchetto.
7. Partendo dal primo giocatore, e procedendo in senso orario, ognuno può acquistare uno o più cubetti utilizzando le risorse indicate nella rispettiva posizione di partenza del tracciato di gara. Ogni soldo eventualmente avanzato in questa fase viene perso.

8. I cubetti così acquistati vengono riposti nel sacchetto del giocatore, che procede quindi ad una veloce mescolata.
9. Ogni giocatore pesca 7 cubi dal sacchetto e li posiziona nella Active Pile (Pila Attiva) della scheda giocatore.
10. La partita può cominciare!

Come si Gioca

Una partita di Automobiles si svolge su più round ed ogni giocatore svolge un turno per round.

Partendo dal primo e procedendo in senso orario, i giocatori possono scegliere di effettuare un **turno standard**, usando i cubetti pescati per personalizzare la macchina e muoversi lungo il percorso di gara, o svolgere un **turno alternativo** facendo un **pit stop** e rimuovendo i danni legati all'usura dalla propria macchina.

Quando un giocatore ha completato il proprio turno, tocca al giocatore successivo in senso orario e così via fino a quando la partita termina con il taglio del traguardo da parte del vincitore!

Nota importante relativa agli esempi del regolamento

Tutti gli esempi illustrati che si trovano in questo regolamento fanno riferimento al set di carte indicato di seguito. Per citare una situazione tipica, quando in un esempio si fa riferimento ad un cubetto verde, quel cubetto verde sarà considerato associato alla carta Gearbox.

Per favore, fare sempre riferimento a questo set di carte quando si consultano gli esempi:

Car Chief, Crew Chief, Steering, Gearbox, Rotary Engine

Turno Standard - Corsa

Durante un turno standard, un giocatore deve seguire le seguenti fasi in ordine:

1. **Azione:** Selezionare uno o più cubi nella propria zona attiva (Active Pile). Spostare uno alla volta ogni cubo così attivato nella zona dei cubi utilizzati (Used Pile) e applicarne l'effetto. Spostare eventualmente i cubi lungo il tracciato se richiesto dall'abilità attivata.
2. **Acquisto:** Utilizzare ogni cubetto rimasto nella propria zona attiva (Active Pile) come denaro per acquistare uno o più cubi dalla riserva. Collocare tali cubi nello spazio dei cubi utilizzati (Used Pile).
3. **Macchina:** Muovere la propria macchina da corsa secondo i cubi posizionati nella fase Azione.
4. **Degrado:** Ricevere cubi Usura (Wear) in base alla marcia più alta inserita dalla propria macchina che corrisponde allo spazio dal colore più scuro attraversato sul tracciato di gara.
5. **Fine del Turno:** Spostare tutti i cubi dal tracciato, dalla zona attiva (Active Pile) e dalla zona dei cubetti utilizzati (Used Pile) nella zona degli scarti. Pescare casualmente sette nuovi cubetti dal sacchetto e posizzionarli nella zona attiva (riponi tutti i cubi presenti nella zona degli scarti nel sacchetto solo qualora non ci fossero cubi sufficienti per la pesca di 7 alla fine del turno)

Fase Azione

Durante questa fase, è possibile utilizzare uno o più cubi presenti nella **zona attiva** (Active Pile) per attivarne l'effetto. Per farlo, si sceglie un cubo alla volta, si posiziona il cubo nella **zona dei cubi usati** (Used Pile) e si risolve l'azione indicata nella carta associata. Se si sceglie di applicare l'effetto della carta, è necessario applicarlo completamente. Gli effetti sulla carta sono applicati dall'alto verso il basso. Se qualcuno degli effetti non può essere applicato, non possono essere attivati quelli successivi.

Nota: C'è una sola eccezione a questa regola ed è quando una carta richiede che il giocatore riceva un cubetto Wear (Usura), e non ci sono cubetti relativi rimasti nella riserva. In questo caso possono essere applicati comunque gli altri effetti della carta.

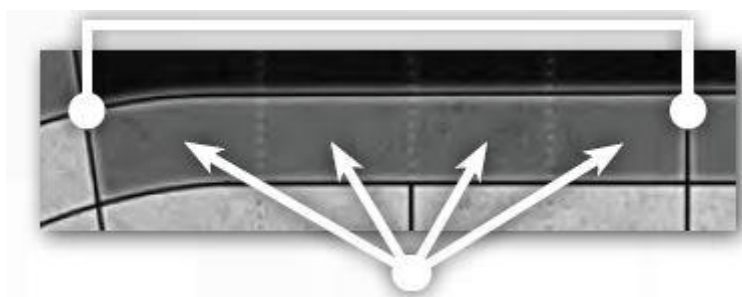
Dopo aver applicato l'effetto del primo cubo scelto, il giocatore può attivarne un altro e così via. L'unico limite è rappresentato dai cubi presenti nella zona attiva (Active Pile).

Se un effetto richiede di ricevere cubi dalla riserva (inclusi i cubi Usura), essi devono essere posizionati nella zona dei cubi usati (Used Pile).

Quando un cubo influisce sul movimento della macchina, quest'ultima non deve essere mossa subito, ma si utilizza il cubo attivato per indicare il movimento sul tracciato di gara. Se tale effetto richiede anche di ottenere cubi Wear (Usura), è utile piazzare tali cubi direttamente sul tracciato insieme al cubetto attivato. Questo aiuta a ricordare ogni passaggio e in più mostra agli avversari che il giocatore ha già risolto questa parte specifica dell'effetto della carta.

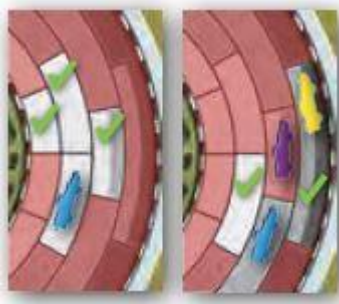
Nota: Tutti i cubi posizionati sul tabellone sono considerati come usati di conseguenza è come se fossero collocati nella zona dei cubi utilizzati (Used Pile) del giocatore ai fini di alcuni effetti delle carte.

Come ci si muove sul tracciato



Uno spazio movimento sul tabellone è definito da una linea continua in grassetto e può contenere al proprio interno sezioni più piccole. Per esempio, un singolo spazio grigio scuro spesso contiene quattro sezioni al proprio interno. Queste sezioni più piccole, che hanno le dimensioni di una macchina, tornano utili solo quando più auto occupano il medesimo spazio.

Ogni cubetto posizionato sul tracciato deve cominciare il suo movimento in uno spazio adiacente a quello occupato dalla propria macchina o da un altro cubo piazzato in precedenza (gli spazi diagonali contano come adiacenti). Inoltre questo spazio, o segmento, deve far avanzare il proprio veicolo lungo il tracciato. Non è possibile muoversi lateralmente o posteriormente e non è permesso piazzare un cubetto su una sezione occupata dalla macchina di un avversario.



Vengono illustrati qui due possibili opzioni di movimento per il giocatore blu. In entrambi gli esempi le spunte blu individuano gli spazi su cui può muoversi mentre in rosso vengono evidenziati gli spazi in cui non può spostarsi.

Esempio di Inizio di Turno



Viene illustrata la situazione all'inizio del turno del giocatore blu. Egli occupa attualmente la quarta posizione e sta per completare il secondo giro.








Esempio di Fase Azione Parte 1



Il giocatore blu decide di usare il suo . Pesca un , un altro e infine un . Rimuove tutti e 5 i dalla zona degli scarti (Discard Pile) e li rimette in riserva. Nota – i due che ha appena pescato non possono essere rimossi dall'abilità del cubo attivato perché, una volta pescati, vengono subito posizionati nella zona attiva (Active Pile).

Esempio di Fase Azione Parte 2



Più tardi nel medesimo turno, dopo che il giocatore blu ha utilizzato un cubo rosso e un cubo giallo, continua ad attivare azioni nella Fase Azione. Attiva i suoi 2  per piazzarli nella zona degli scarti (Discard Pile). Poi utilizza il suo  per muoversi di 4 spazi bianchi sul tracciato. Nota, a causa del movimento sugli spazi bianchi riceve un  e lo posiziona a fianco al suo  sul tracciato di gara. Come ultima azione, sfrutta il suo  per muovere di 2 spazi grigio chiaro e contemporaneamente riceve un . Nota, avrebbe potuto muoversi anche di quattro spazi sfruttando l'abilità Gearbox del suo  poiché, all'inizio del turno, occupava la quarta posizione ma decide di muoversi di meno per sfruttare la scia del giocatore viola ed essere pronto a muovere su uno spazio nero nel prossimo turno. (vai a Scia a pagina 8).

Fase Acquisto





Durante questa fase è possibile utilizzare uno o più cubi nella propria zona attiva (Active Pile) come denaro per comprare uno o più cubi dalla riserva. Di base all'inizio della Fase Acquisto non si possiede denaro. Dopo la Fase Azione, tutti i cubi rimasti nella propria zona attiva (Active Pile) sono disponibili per essere convertiti in soldi. Ogni cubo vale tanti soldi quanti quelli indicati come valore (simboli dei \$) sulla rispettiva carta. Questa conversione genera la propria effettiva disponibilità economica per il turno in corso.

Con questi soldi è possibile comprare uno o più cubi dalla riserva. Si possono acquistare più cubi anche dello stesso colore, fino a quando si hanno abbastanza soldi per pagare. E' necessario precisare che la quantità di cubi presenti nella riserva è limitata. Una volta che i cubi di un colore sono esauriti, non sarà più possibile acquistarne. I cubi comprati in questa fase vengono posizionati nella **zona dei cubi usati** (Used Pile).

Nota: I soldi ottenuti con la conversione sono validi solo per il turno corrente, tutti i soldi eventualmente avanzati vengono persi alla fine del turno.

Esempio Fase Acquisto



Dopo la Fase Azione, il giocatore blu prosegue con la Fase Acquisto. Converte un  e un  rimasti nella zona attiva in 5\$. Decide di comprare un altro  per 4\$ dalla riserva e posiziona il nuovo  nella sua zona dei cubi utilizzati (Used Pile). Decide di non comprare altro con il denaro avanzato e conclude la sua Fase Acquisto.

Fase Movimento

Durante questa fase, si risolvono le azioni di movimento attivate nel corso della Fase Azione. Si sposta quindi la propria macchina dallo spazio occupato attualmente fino allo spazio più lontano su cui è presente un cubetto posizionato nel corso del turno corrente. Se durante il movimento viene attraversata la linea del traguardo, si muove in avanti l'indicatore dei giri del giocatore di uno spazio. Se l'indicatore dei giri di un qualunque giocatore finisce sullo spazio Finish, il gioco termina alla fine del round corrente.

Nota: Non è mai possibile passare attraverso le macchine degli avversari ma è necessario sempre aggirarle. E' bene tenere a mente questo dettaglio quando si pianifica il proprio movimento durante la Fase Azione.

Esempio Fase Movimento



Durante la Fase Movimento, l'auto del giocatore blu scatta in avanti fino al cubetto più lontano che aveva precedentemente posizionato sul percorso di gara! Siccome ha tagliato il traguardo, il giocatore muove il proprio segnalino dei giri in avanti di uno spazio sul relativo tracciato.

Fase Degrado

Durante questa fase i veicoli subiscono i danni legati al movimento nella corsa. In particolare questi effetti vengono sintetizzati dalla Tabella dell'Usura (Wear Chart) posizionata al centro del percorso di gara. Un giocatore riceve cubi Usura (Wear) pari a quelli associati al colore più scuro attraversato durante il movimento nel turno corrente. Il nero è considerato quindi il colore più scuro e il bianco il più chiaro. L'usura si assegna solo in base al colore dello spazio effettivamente attraversato dalla propria macchina, non al colore dei cubi utilizzati per muoversi. Ad esempio, se un giocatore attraversa quattro spazi grigio chiaro e uno spazio grigio scuro, riceve tre cubi usura.

Nota: I quantitativi non sono mai cumulativi. Si ottiene usura, in base al Wear Chart, solo per il colore più scuro attraversato.

Posizionare ogni cubo usura così ottenuto sulla propria used pile (zona dei cubi utilizzati). Se non si è mosso durante questo turno, non si ottengono cubi usura.

Wear Chart

- **Nero:** Ottieni 4 cubi usura
- **Grigio Scuro:** Ottieni 3 cubi usura
- **Grigio Chiaro:** Ottieni 2 cubi usura
- **Bianco:** Ottieni 1 cubo usura
- **Scia:** Ottieni 0 cubi usura (vedi "Scia" di seguito).



Nota: se un giocatore muove in uno spazio che riporta più di un colore, ottiene usura in base al colore più scuro tra quelli rappresentati.

Scia

Se la macchina di un giocatore conclude il proprio movimento in uno spazio o in una sezione subito dietro alla macchina di un altro giocatore, quella macchina viene considerata in scia. Se una macchina è in scia non riceve usura a prescindere dal colore degli spazi attraversati in questo turno. Tallonare gli avversari è un'ottima tattica!

Esempio di Fase del Degrado



Nella Fase del Degrado, il giocatore blu evita di ricevere due  per aver attraversato spazi grigio chiaro perché è in scia al giocatore viola. Se non fosse stato in scia, due  sarebbero stati aggiunti al suo spazio del cubetti utilizzati.

Esempio di Scia



Di seguito una serie di esempi relativi alla scia:

- Il giocatore viola è in scia nella sezione dietro il giocatore verde.
- Il giocatore blue è in scia nello spazio dietro il giocatore viola.
- Il giocatore non è in scia di nessuno.
- Il giocatore giallo è in scia dietro il giocatore rosso.

Nota: Questo esempio è puramente illustrativo. Di norma la scia viene valutata durante il turno di ogni singolo giocatore nella Fase Degrado.

Fase di Fine Turno

Durante questa fase il giocatore sposta i cubi utilizzati dal tracciato di gara, dalla zona attiva (Active Pile) e dalla zona dei cubi usati (Used Pile) nella zona degli scarti (Discard Pile). Poi pesca casualmente sette nuovi cubi dal sacchetto e li posiziona nella zona attiva.

Nota: Se il non ci sono più cubi nel sacchetto consultare il paragrafo "Pesca dei Cubetti" a pagina 13.

Questa operazione conclude il turno di un giocatore. Il gioco continua in senso orario con il giocatore successivo.


Nota: Dal momento che un giocatore pesca nuovi cubi per il turno successivo, ha la possibilità di pianificare le proprie mosse future durante il turno degli altri giocatori. Sebbene tale pianificazione possa essere in qualche modo influenzata dai movimenti dei giocatori avversari che attivano successivamente, il gioco ne guadagna in fluidità anticipando almeno parte della pianificazione.

Momentum

In questa fase tutte le macchine si muovono automaticamente in avanti in modo da coprire sezioni eventualmente scoperte all'interno dello spazio che occupano attualmente. Questo significa che all'inizio di ogni turno, la macchina di un giocatore deve occupare la sezione più avanzata di uno spazio o trovarsi in una sezione subito dietro ad un'altra macchina.

Esempio di Fase di Fine Turno



Questo è come dovrebbe apparire tutto alla fine del turno del giocatore blu. Ha spostato tutti i cubi dal tracciato di gara e dalla zona dei cubi usati (Used Pile) nella zona degli scarti (Discard Pile). Poi ha pescato 7 nuovi cubi per il turno successivo. Sorride sapendo che ha pescato con successo il  che aspettava!

Turno Alternativo – Pit Stop

Invece che risolvere un turno standard, un giocatore può optare per eseguire un turno alternativo. Se sceglie di seguire questa opzione, non può utilizzare nessuno degli effetti dei cubi presenti nella zona attiva, non può comprare nuovi cubi dalla riserva e non può muovere la propria macchina lungo il percorso di gara.

Nel corso di un turno alternativo, altrimenti noto come pit stop, il giocatore può rimuovere tutti i cubi Usura (Wear) dalla zona attiva (Active Pile) della scheda giocatore. Se sceglie di farlo, deve rimuovere tutti i cubi usura presenti, non può rimuoverne solo una parte.

Dopo aver rimosso tutti i cubi Usura (Wear), il giocatore procedere alla Fase di Fine Turno come descritto in precedenza. Con questa operazione termina il turno. Il gioco passa quindi al giocatore successivo procedendo il senso orario.

Nota: non è possibile eseguire un pit stop se è già stato avviato un turno standard.

Rimuovere i Cubetti

Nel corso del gioco si presentano molte opzioni che consentono di personalizzare la propria macchina rimuovendo cubi non più necessari alla propria strategia. Quando viene richiesto di rimuovere un cubo, sia durante un turno alternativo che a causa dell'effetto di una carta, tale cubo viene rimesso nella riserva generale. Questo significa che tornerà disponibile per l'acquisto da parte di tutti i giocatori.



Pesca dei Cubetti

Nel corso del gioco ogni si presentano diverse circostanze per le quali il giocatore è chiamato a pescare nuovi cubi dal sacchetto. Quando è richiesto di pescare un cubetto, sia nella Fase di Fine Turno che per l'effetto di un cubetto giocato, il proprio sacchetto potrebbe essere vuoto o potrebbe svuotarsi.

Se ciò accade, prima di tutto è necessario verificare che il proprio sacchetto sia effettivamente vuoto utilizzando il tatto. Non è mai possibile guardare all'interno del proprio sacchetto. Se è effettivamente vuoto, ed è necessario pescare nuovi cubi, posizionare tutti i cubi presenti nella zona di scarto nel sacchetto, mischiare e procedere alla pesca dei cubi richiesti. E' necessario ricordare che questa operazione deve essere eseguita solo se viene richiesto di pescare ed il sacchetto è vuoto e non appena si svuota il sacchetto.

Esempio di Pit Stop



Al giocatore verde è capitata una pesca sfortunata. Quindi, per ottimizzare i turni seguenti, decide di eseguire un Turno Alternativo o Pit Stop. Rimuove tutti i 5  dalla zona attiva. Nota: al giocatore non è consentito rimuovere nessuno dei  presenti nella zona degli scarti e deve saltare la Fase delle Azioni, la Fase degli Acquisti, la Fase della Macchina e la Fase del Degrado. Conclude il suo turno procedendo direttamente con la Fase di Fine Turno.

Esempio di Turno Successivo



Il giocatore viola è il successivo in ordine di turno. Dal momento che il giocatore verde non ha mosso durante il proprio turno, il giocatore viola deve muoversi dalla posizione attuale con tutti i limiti del caso.

Questo significa che durante la sua Fase delle Azioni, ogni movimento che effettua deve necessariamente partire dallo spazio grigio chiaro nella corsia interna o dallo spazio nero nella corsia esterna. Non ha l'opzione di passare attraverso la macchina vede per cominciare il suo movimento dal successivo spazio grigio scuro o grigio chiaro.

Nota: se il giocatore verde si fosse mosso durante il proprio turno, allora il giocatore viola avrebbe cominciato il suo turno nella sezione più avanzata dello spazio grigio scuro che occupa attualmente (consultare il paragrafo "Momentum" a pagina 12).

Vincere la Gara

Se il segnalino del giro di un giocatore occupa lo spazio Final Lap e la sua macchina supera il traguardo, il gioco termina alla fine del round corrente. Questo significa che ogni giocatore ha a disposizione il medesimo numero di turni durante una partita. Il vincitore è il giocatore la cui macchina ha superato, nel giro finale, la linea del traguardo ed occupa lo spazio più lontano da quest'ultima. In caso di pareggio si considera vincitrice la macchina che occupa la corsia più interna.

Esempio di Arrivo Finale



Tutti i giocatori hanno superato la linea del traguardo dopo aver completato il loro giro finale. Il giocatore verde conclude primo, occupando chiaramente la posizione più avanzata. Il giocatore rosso e il giocatore giallo spartiscono il secondo posto: la spunta il rosso occupando la corsia più interna. Al giallo rimane il terzo posto, il viola conclude quarto mentre il quinto posto va al giocatore blue.

Chiarimenti sulle Regole

- Durante la Fase Degrado, si ottengono cubi usura sulla base dello spazio con il colore più scuro attraversato in quel turno, non del colore del cubo utilizzato.
- A meno che specificato in altro modo, tutti gli effetti dei cubi durano fino alla fine del turno.
- E' sempre possibile tastare il proprio sacchetto per capire il numero di cubi rimasti. In ogni caso non è mai possibile guardare all'interno del proprio sacchetto o controllare i sacchetti degli altri giocatori.
- Non è mai possibile muovere indietro la propria macchina (in senso orario sul percorso di gara).
- Quando su una carta è riportata la dicitura "fino a", zero è un'opzione valida.
- Non è mai possibile piazzare la propria macchina in una sezione occupata da quella di un altro giocatore. E' comunque possibile piazzare un cubo nella sezione libera di uno spazio anche se la macchina di un avversario occupa un'altra sezione del medesimo spazio.

Set di Carte Consigliati

I seguenti set di carte si focalizzano su un tema principale per creare una specifica esperienza di gioco. I giocatori dovrebbero concordare l'insieme di carte da utilizzare all'inizio della partita.

Prima Partita

Manager, Crew Chief, Suspension, Gearbox, Hybrid Engine

Questo set è tarato per consentire ai nuovi giocatori di approcciarsi al gioco e divertirsi, massimizzando la flessibilità delle strategie e mostrando cosa è possibile fare in Automobiles.

Messa a Punto Perfetta

Engineer, Pit Captain, Aerodynamics, Nitro, Supercharged

Questo set è perfetto per una personalizzazione selettiva, consentendo ai giocatori di creare la propria macchina esattamente come l'avevano immaginata. Sugeriamo di tarare la corsa su cinque giri se si utilizza questo set.

Trabiccolo

Car Chief, Pit Team, Suspension, Boost, Diesel Engine

Queste macchine da corsa verranno ridotte ad un colabrodo pur di arrivare alla vittoria. Quale giocatore sopravvivrà all'usura per conseguire il titolo?

Soldi, Soldi, Soldi

Car Chief, Pit Team, Tires, Boost, Rotary Engine

Come da titolo, questo set garantisce un bel gruzzolo ai giocatori che potranno soddisfare fino all'ultimo capriccio.

Guerriero Da Strada Arcobaleno

Engineer, Pit Team, Suspension, Nitro, Rotary Engine

I giocatori gestiranno macchine molto diverse con questo set. Queste auto avranno molte opzioni, ma sapranno essere anche veloci?

Su Di Giri

Car Chief, Crew Chief, Aerodynamics, Boost, Hybrid Engine

Questo set consentirà ai giocatori di avere un'infinità di cubi disponibili. Chi riuscirà ad ottenere il massimo da questo eccesso di risorse?

Invito per Esperti

Mechanic, Pit Crew, Steering, Turbo, Hybrid Engine

Questo set è rivolto esclusivamente a giocatori esperti. Genera molta interazione tra i giocatori con alcune mosse davvero potenziate. Sugeriamo di settare la gara su cinque giri con questo set.

Chiarimenti sulle Carte

Promemoria:

- Ogni cubo **pescato** dal proprio sacchetto viene posizionato nella propria **zona attiva**.
- Ogni cubo utilizzato per **eseguire un'azione** viene posizionato nella **zona esausta** applicando tutti gli effetti associati al colore del cubo.
- Ogni movimento sul tabellone comincia con uno spazio che deve essere adiacente alla propria macchina o ad un proprio cubo piazzato in precedenza.
- Ogni cubo posizionato sul tabellone è come se fosse posizionato sulla zona esausta.
- Ogni cubo **ottenuto** durante il proprio turno viene posizionato nella **zona esausta**.
- Ogni cubo **rimosso** durante il proprio turno viene rimesso nella **riserva**.

Aerodynamics: Durante la **Fase Degrado** il giocatore non riceve alcun cubo **Usura (Wear)** a prescindere dal colore degli spazi su cui ha mosso come se la sua macchina avesse seguito la scia. Notare che questa carta non previene l'usura eventualmente ottenuta nel corso della **Fase Azione** tramite l'attivazione di altri cubetti.

Suggerimento: Posiziona il cubo rosso nel Wear Chart sul tabellone per ricordarti che hai utilizzato l'effetto di questa carta. Non dimenticare però di spostare il cubo nella zona degli scarti nella Fase di Fine Turno.

Boost: Pescare fino a 3 cubi dal tuo sacchetto. Possono essere pescati anche uno alla volta, interrompendo la pesca non appena si è soddisfatti. Il giocatore riceve 1 cubo **Usura (Wear)** dalla riserva per ogni cubo che ha pescato. Dopodiché tutti gli avversari hanno la possibilità di pescare un cubo dal proprio sacchetto. Gli altri giocatori non ricevono il cubo **Usura (Wear)** se decidono di pescare.

Car Chief: Rimuovere uno qualunque tra cubi bianchi, grigio chiari, grigio scuri o neri dalla **propria zona degli scarti (Discard Pile)**. Se viene rimosso un cubo bianco, si ottiene un cubo grigio chiaro. Se viene rimosso un cubo grigio chiaro, si ottiene un cubo grigio scuro. Se viene rimosso un cubo grigio scuro si ottiene un cubo nero mentre se viene rimosso quest'ultimo non si ottiene nulla.

Crew Chief: Pescare 1 cubo dal sacchetto. Se viene pescato un cubo **Usura(Wear)**, il giocatore pesca ancora. Interrompe la pesca quando estrae un cubo diverso da un cubo **Usura(Wear)**. Dopodiché rimuove tutti i cubi **Usura(Wear)** dalla propria zona degli scarti (**Discard Pile**). Ogni cubo **Usura(Wear)** che è stato appena pescato non verrà ovviamente rimosso dall'effetto di questa carta da momento che i cubi **Usura(Wear)** estratti finiscono nella **zona attiva (Active Pile)** e non in quella degli **scarti (Discard Pile)**.

Diesel Engine: Il giocatore riceve 2 cubi Usura(Wear) dalla riserva e conta quanti cubi grigio scuro ha attualmente nella propria zona degli scarti (Discard Pile). Poi sposta il cubetto blu sul tracciato di gara di altrettanti spazi grigio scuro. Per esempio, se il giocatore possiede 3 cubi grigio scuro, allora può percorrere sul tracciato fino a 3 spazi grigio scuro adiacenti.

Engineer: Scegliere fino a tre cubi dalla propria zona attiva (Active Pile). Spostare i cubi scelti nella zona degli scarti (Discard Pile). Se viene scelto un solo cubo, puoi 1 cubo dalla zona degli scarti (discard pile). Se rimuovi 2 cubi ne puoi rimuovere altrettanti dalla zona degli scarti (Discard Pile). Se rimuovi 3 cubi, allora rimuovi 3 cubi dalla zona degli scarti (discard pile). E' utile tenere presente che i cubi rimossi potrebbero benissimo corrispondere a quelli appena spostati dalla zona attiva alla zona degli scarti (Discard Pile).

Gearbox: Il giocatore riceve 1 cubo Usura (Wear) dalla riserva e determina la sua attuale posizione in gara. E' importante evidenziare che la posizione di gara è sempre determinata all'inizio della Fase Azione, non quella che occuperà nel corso della Fase Movimento (Car Phase). In caso di pareggio, è considerato più avanti chi occupa la corsia più interna. Il giocatore poi sposta il suo cubo verde sul tracciato di un numero di spazi grigio chiaro consecutivi corrispondente alla sua attuale posizione. Se occupa l'ultima posizione, può muovere di uno spazio grigio chiaro aggiuntivo. Per esempio in una partita a 4 giocatori, una macchina che occupa la terza posizione potrà muoversi fino a tre spazi grigio chiaro mentre una macchina che occupa la quarta posizione potrà muoversi di cinque spazi grigio chiaro.

Hybrid Engine: Il giocatore riceve un cubo Usura dalla riserva e conta quanti cubi blu sono attualmente presenti nella sua zona attiva (Active Pile), zona dei cubi usati (Used Pile) e zona degli scarti (Discard Pile). Confronta il totale così ottenuto con il numero di cubi blu presenti nella zona degli scarti di ogni singolo avversario. Il confronto avviene considerando il numero di cubi che ogni avversario singolarmente ha nella propria zona degli scarti, non il totale di tutti gli altri giocatori. Se il giocatore ha effettivamente un numero maggiore di cubi blu, sposta il suo cubo blu lungo il tracciato di gara di due spazi adiacenti. Questi due spazi devono essere dello stesso colore. Ad esempio, se un giocatore ha un cubo blu nella propria zona attiva, uno sul percorso di gara e due nella zona degli scarti, allora può muoversi di 2 spazi adiacenti di un colore a scelta se e soltanto se nessun altro giocato ha 4 o più cubi blu nella sua zona degli scarti.

Manager: Il giocatore può opzionalmente rimuovere un cubo dalla propria zona attiva (Active Pile). Contemporaneamente, o in alternativa, può rimettere nel sacchetto un cubo dalla sua zona attiva o dalla zona degli scarti.

Mechanic: Il giocatore sceglie un cubo dalla propria zona attiva e li sposta nella zona dei cubi usati senza ovviamente applicare l'effetto del cubo scelto. Poi rimuove fino a due cubi dalla propria zona degli scarti.

Nitro: Il giocatore deve pescare esattamente due cubi dal proprio sacchetto. Ne sceglie uno da posizionare nella zona attiva e uno da piazzare nella zona degli scarti.

Pit Captain: Il giocatore può rimuovere fino a 6 cubi a scelta dalla propria zona degli scarti. Può scegliere una qualunque combinazione di cubetti compresi i cubi Usura.

Pit Crew: Il giocatore sceglie tra le seguenti alternative: può rimuovere tutti i cubi Usura dalla propria zona degli scarti o può rimuovere 2 cubi a scelta dalla zona degli scarti.

Pit Team: Il giocatore può rimuovere fino a 3 cubi dalla propria zona degli scarti. Può scegliere una qualunque combinazione di cubi, inclusi i cubi Usura. Somma il costo, e non il valore, dei cubi così rimossi e utilizza il totale come denaro per acquistare esattamente un cubo dalla riserva. Il denaro eventualmente avanzato dopo l'operazione viene perso.

Rotary Engine: Il giocatore riceve un cubo Usura (Wear) dalla riserva e conta i colori dei cubi presenti nella propria zona degli scarti (discard Pile). Poi si può muovere di un numero di spazi bianchi pari al totale

ottenuto. Per esempio, se il giocatore ha nella propria zona degli scarti 1 cubo bianco, 3 cubi grigio chiaro, 1 cubo blue e 2 cubi Usura si può muovere fino a 4 spazi bianchi adiacenti con il suo cubo blu.

Steering: Ricevi 1 cubo Usura dalla riserva. Poi sposta un cubo gear dalla tua zona attiva alla tua zona degli scarti. Muovi il cubo rosso fino a 3 spazi di un colore più chiaro del cubo scelto. Per esempio, se viene scelto un cubo nero, il giocatore può muoversi fino a tre spazi grigio chiaro adiacenti con il suo cubo rosso. Nota: il cubo marcia scelto rimane nella zona degli scarti.

Supercharged: Ricevi 1 cubo Usura dalla riserva. Scegli fino a 2 cubi nella tua zona degli scarti (Discard Pile). Posiziona i cubi scelti nella tua zona attiva (Active Pile).

Suspension: Ricevi 1 cubo Usura (Wear) dalla riserva. Poi scegli un cubo Marcia (Gear) nella tua zona degli scarti (Discard Pile). Sosta il tuo cubo rosso su uno spazio del tracciato che corrisponde al colore del cubo scelto. Per esempio, se scegli un cubo grigio scuro dalla tua zona degli scarti (Discard Pile) puoi muovere la tua macchina su uno spazio grigio scuro il tuo cubo rosso. Nota, il cubo Marcia (Gear) scelto rimane nella tua zona degli scarti (Discard Pile).

Tires: Scegli un cubo Marcia (Gear) nella tua zona attiva (Active Pile). Poi sposta il tuo cubo rosso su uno spazio del tracciato di qualunque colore più chiaro rispetto al cubo Marcia scelto. Per esempio, se scegli un cubo grigio scuro nella tua zona Attiva (Active Pile) allora puoi muovere di uno spazio grigio chiaro o bianco a tua scelta. Nota, il cubo Marcia scelto rimane nella tua zona attiva (Active Pile).

Turbo: Ricevi 2 cubi Usura (Wear) dalla riserva. Muovi il tuo cubo verde fino a 2 spazi grigio chiaro adiacenti sul percorso di gara. Poi puoi muoverti di uno spazio grigio chiaro aggiuntivo per ogni cubo verde che ogni giocatore, incluso te stesso, ha nella sua zona degli scarti (Discard Pile). Per esempio, se hai 2 cubi verdi nella zona degli scarti, e altri due giocatori hanno un cubo verde nella rispettiva zona degli scarti, allora puoi muovere il tuo cubo verde fino a 6 spazio grigio chiaro consecutivi.

3rd Gear (Terza Marcia): Posiziona questo cubo bianco su uno spazio bianco del tracciato. Questo spazio deve essere adiacente alla tua macchina da corsa o all'ultimo cubetto piazzato in precedenza durante questo turno.

4th Gear (Quarta Marcia): Posiziona questo cubo grigio chiaro su uno spazio grigio chiaro del tracciato. Questo spazio deve essere adiacente alla tua macchina da corsa o all'ultimo cubetto piazzato in precedenza durante questo turno.

5th Gear (Quinta Marcia): Posiziona questo cubo grigio scuro su uno spazio grigio scuro del tracciato. Questo spazio deve essere adiacente alla tua macchina da corsa o all'ultimo cubetto piazzato in precedenza durante questo turno.

6th Gear (Sesta Marcia): Posiziona questo cubo nero su uno spazio nero del tracciato. Questo spazio deve essere adiacente alla tua macchina da corsa o all'ultimo cubetto piazzato in precedenza durante questo turno.

Usura (Wear): In generale, non vorresti cubi Usura (Wear) nel tuo sacchetto. L'unica cosa che puoi fare è spostarli direttamente nella zona degli scarti (Discard Pile) agevolandone da un certo punto di vista la rimozione. Ricorda che solo i cubi Usura (Wear) presenti nella tua zona attiva (Active Pile) possono essere spostati direttamente nella zona degli scarti (Discard Pile) con questo effetto.

Aiuto Giocatore

Promemoria:

- Ogni cubo **pescato** dal proprio sacchetto viene posizionato nella propria **zona attiva (Active Pile)**.
- Ogni cubo utilizzato per **eseguire un'azione** viene posizionato nella **zona dei cubi usati (Used Pile)** applicando tutti gli effetti associati al colore del cubo.
- Ogni movimento sul tabellone comincia con uno spazio che deve essere adiacente alla propria macchina o ad un proprio cubo piazzato in precedenza.
- Ogni cubo posizionato sul tabellone è come se fosse posizionato sulla **zona dei cubi usati (Used Pile)**.
- Ogni cubo **ottenuto** durante il proprio turno viene posizionato nella **zona dei cubi usati (Used Pile)**.
- Ogni cubo **rimosso** durante il proprio turno viene rimesso nella **riserva**.

Turno Standard - Corsa

1. **Azione:** Seleziona uno o più cubi nella propria **zona attiva (Active Pile)**. Sposta uno alla volta ogni cubo così attivato nella **zona dei cubi utilizzati (Used Pile)** e applicane l'effetto. Sposta eventualmente i cubi sul **tracciato di gara** se utilizzati per muovere la macchina.
2. **Acquisto:** Utilizza ogni cubetto rimasto nella tua **zona attiva (Active Pile)** come denaro per acquistare uno o più cubi dalla **riserva**. Colloca tali cubi nella **zona dei cubi utilizzati (Used Pile)**.
3. **Macchina:** Muovi la tua macchina da corsa secondo i cubi posizionati nella fase **Azione**.
4. **Degrado:** Ricevi cubi **Usura (Wear)** in base allo spazio con il colore più scuro sul quale hai mosso in questo turno sul **tracciato di gara**. Se la tua macchina è subito dietro alla macchina di un avversario non ricevi **Usura (Wear)**.
5. **Fine del Turno:** Sposta tutti i tuoi cubi dal **tracciato di gara**, dalla **zona attiva (Active Pile)** e dalla **zona dei cubetti utilizzati (Used Pile)** alla **zona degli scarti (Discard Pile)**. Poi pesca casualmente 7 nuovi cubetti dal sacchetto e posizionali nella **zona attiva** (riponi tutti i tuoi cubi presenti nella zona degli scarti nel sacchetto solo qualora non ci fossero cubi sufficienti per la pesca di 7 alla fine del turno).

Turno Alternativo – Pit Stop

1. **Rimuovere Wear(Usura):** Sposta tutti i cubetti **Usura (Wear)** dalla **zona attiva (Active Pile)** alla **riserva**.
2. **Fine del Turno:** Identica alla corrispondente fase del **Turno Standard**.

Vincere la Corsa

Se il segnalino dei giri di un giocatore è sullo spazio **Final Lap** e la sua macchina supera il traguardo il gioco termina alla fine del round in corso. Questo significa che ogni giocatore avrà a disposizione il medesimo numero di turni durante la partita. La macchina vincitrice è quella che occupa la posizione più avanzata nel percorso di gara. In caso di pareggio, vince la macchina che occupa la corsia più interna.

Wear Chart

- **Nero:** Ottieni 4 cubi usura
- **Grigio Scuro:** Ottieni 3 cubi usura
- **Grigio Chiaro:** Ottieni 2 cubi usura
- **Bianco:** Ottieni 1 cubo usura
- **Scia:** Ottieni 0 cubi usura

- **Aerodynamics:** Durante la **Fase Degrado (Decline Phase)** di questo turno è come fossi in scia alle altre macchine e non ricevi, di conseguenza, alcun cubo **Usura (Wear)**. Costo: 1 \$ Valore: 2 \$
- **Suspension:** Ottieni un cubo **Usura (Wear)**. Muovi di uno spazio corrispondente al colore di un cubo **Marcia (Gear)** presente nella tua zona degli scarti (**Discard Pile**). Costo: 3\$ Valore: 2\$
- **Tires:** Scegli un cubo Marcia (Gear) presente nella tua zona attiva. Muovi di uno spazio corrispondente o di un livello inferiore rispetto al cubo scelto. Costo: 2\$ Valore: 3\$
- **Steering:** Ricevi un cubo **Usura (Wear)**. Scarta un cubo Marcia (Gear) dalla tua zona attiva (Active Pile). Muovi la macchina fino a tre spazi del colore di un livello inferiore rispetto al cubo che hai scartato. Costo: 3\$ Valore: 3\$
- **Car Chief:** Rimuovi un cubo **Marcia (Gear)** dalla tua **zona degli scarti (Discard Pile)**. Ottieni un cubo **Marcia (Gear)** di un livello superiore. Costo: 2\$ Valore: 2\$
- **Engineer:** Sposta fino a tre cubi dalla **zona attiva (Active Pile)** alla **zona degli scarti (Discard Pile)**. Poi rimuovi lo stesso numero di cubi dalla **zona degli scarti (Discard Pile)**. Costo: 2\$ Valore: 2\$
- **Manager:** Puoi rimuovere un cubo dalla tua **zona attiva (Active Pile)** E/OPPURE rimettere nel sacchetto uno dei cubi presenti nella tua **zona degli scarti (Discard Pile)** o nella tua **Zona Attiva (Active Pile)**. Costo: 2\$ Valore: 2\$
- **Mechanic:** Sposta un cubo dalla tua **zona attiva (Active Pile)** alla tua **zona dei cubi usati (Used Pile)**. Poi rimuovi fino a due cubetti dalla tua zona degli scarti (**Discard Pile**). Costo: 2\$ Valore: 2\$
- **Boost:** Pesca fino a 3 cubi. Ricevi un cubo **Usura (Wear)** per ogni cubo pescato. Tutti gli altri giocatori possono pescare un cubo dal sacchetto. Costo: 4\$ Valore: 2\$
- **Gearbox:** Ricevi un cubo **Usura (Wear)**. La tua macchina si muove di un numero di spazi **grigio chiaro** pari alla tua attuale posizione in classifica. Se occupi l'ultima posizione, muovi di uno spazio **grigio chiaro** aggiuntivo. Costo: 3\$ Valore: 2\$
- **Nitro:** Pesca due cubi. Posizionane uno nella tua **zona attiva (Active Pile)** e l'altro nella **zona degli scarti (Discard Pile)**. Costo: 4\$ Valore: 2\$
- **Turbo:** Ottieni 2 cubi **Usura (Wear)**. Muovi fino a 2 spazi **grigio chiaro**. Poi muovi di un ulteriore spazio **grigio chiaro** per ogni **cubo verde** che ogni giocatore, te compreso, ha nella propria **zona degli scarti (Discard Pile)**. Costo: 4\$ Valore: 2\$
- **Crew Chief:** Pesca cubi fino a quando non peschi un cubo diverso da un cubo **Usura (Wear)**. Poi rimuovi tutti i cubi **Usura (Wear)** dalla **zona degli scarti (Discard Pile)**. Costo: 4\$ Valore: 1\$
- **Pit Captain:** Rimuovi fino a 6 cubi dalla tua **zona degli scarti (Discard Pile)**. Costo: 2\$ Valore: 2\$
- **Pit Crew:** Rimuovi tutti i cubi **Usura (Wear)** dalla **zona degli scarti (Discard Pile)** OPPURE rimuovi 2 cubi qualsiasi dalla **zona degli scarti (Discard Pile)**. Costo: 2\$ Valore: 2\$
- **Pit Team:** Rimuovi fino a 3 cubi dalla tua **zona degli scarti (Discard Pile)**. Ottieni 1 nuovo cubetto dalla riserva che costi pari o meno del **costo totale** dei cubi rimossi. Costo: 1\$ Valore: 2\$
- **Diesel Engine:** Ottieni due cubi **Usura (Wear)**. Muovi la macchina fino a tanti spazi **grigio scuro** quanti sono i cubi **grigio scuro** nella tua **zona degli scarti (Discard Pile)**. Costo: 5\$ Valore: 3\$
- **Hybrid Engine:** Ottieni un cubo **Usura (Wear)**. Se hai più **cubetti blu** sulla tua plancia rispetto a quelli presenti nella **zona degli scarti (Discard Pile)** di ogni giocatore, muovi la tua macchina di 2 spazi di uno qualunque dei colori. Costo: 5\$ Valore: 3\$
- **Rotary Engine:** Ottieni un cubo **Usura (Wear)**. Muovi di un numero di spazi bianchi pari al numero di colori presenti nella tua **zona degli scarti (Discard Pile)**. Costo: 4\$ Valore: 3\$
- **Supercharged:** Ottieni un cubo **Usura (Wear)**. Sposta fino a 2 cubi dalla tua **zona degli scarti (Discard Pile)** alla tua **zona attiva (Active Pile)**. Costo: 6\$ Valore: 3\$
- **Terza Marcia (3rd Gear):** Muovi di 1 spazio bianco.
- **Quarta Marcia (4th Gear):** Muovi di 1 spazio **grigio chiaro**. Costo: 2\$ Valore: 1\$
- **Quinta Marcia (5th Gear):** Muovi di 1 spazio **grigio scuro**. Costo: 3\$ Valore: 2\$
- **Sesta Marcia (6th Gear):** Muovi di 1 spazio nero. Costo: 4\$ Valore: 3\$
- **Usura (Wear):** Sposta il cubo dalla **zona attiva (Active Pile)** nella **zona degli scarti (Discard Pile)**. Costo: 2\$ Valore: -\$