

# NASCAR MOTOR RACING

Variante di FORMULA MOTOR RACING

di Reiner Knizia

Da 3 a 6 giocatori da 8 anni in su

## **INTRODUZIONE**

La variante Nascar di Formula Motor Racing, è nata nella mia testa per diversi motivi.

Come ambientazione mi sembra più azzeccata dato che in F1 ci sono pochi sorpassi, diversamente dalla Nascar .

La NASCAR, acronimo di National Association for Stock Car Auto Racing, è un campionato di gare automobilistiche americane con vetture derivate da auto prodotte in serie, gare per lo più corse su circuiti ovali molto veloci e sempre molto equilibrate.

L'ambientazione Nascar più si adatta "visivamente" ad una gara con auto allineate e vicine che si sorpassano ripetutamente, su circuiti dove ovunque si può scavalcare uno o più avversari.

In questa variante ho cercato di ridurre un pochino l'effetto fortuna ed evitare le carte con effetti "devastanti" e totalmente casuali come Crash o Spin Out. Queste ultime infatti eliminano definitivamente dalla corsa alcune auto riducendo perciò drasticamente le possibilità di un giocatore; e questo avviene, lo ripeto, del tutto casualmente.

Resta comunque la casualità data dalle carte e quella del dado (qui dado a 6 facce per motivi pratici), ma che ho cercato quanto meno di rendere un minimo "indirizzabile" da parte del giocatore.

Cambia anche il punteggio. Sinceramente quello originario mi sembra un po' in contrasto con la filosofia del gioco, dove vince la Scuderia che fa più punti. Difatti solo le prime 6 auto fanno punti e la prima arrivata (10 punti) non può essere superata da una scuderia che piazza entrambe le auto tra le prime 6 (al max 10p. se arrivano seconda e terza).

Sempre seguendo le similitudine con la Nascar, il punteggio è esteso a quasi tutte le auto, ovvero prendono punti le prime 10 a scalare da 10 punti a 1 (per l'11° e la 12° zero punti). In questo modo conta di più piazzare bene in classifica entrambe le auto, che non cercare di vincere con una sacrificando l'altra.

Con questo sistema di punteggio anche arrivare 10° piuttosto che 11° da 1 punto, che preso così sembra ben poca cosa, ma dall'esito delle partite di test effettuate posso ben dire che per la classifica finale vale oro! Difatti quasi sempre i distacchi tra le scuderie sono stati ridottissimi.

Come già brevemente anticipato, cambiano gli effetti di alcune carte.

Le carte Charge (Engine Blows) e Charge (Lose Gears) cambiano leggermente per dare al giocatore la possibilità di scegliere l'ammontare di rischio che si vuole correre.

Le carte Crash, Spin Out e Spin Last assumono uno scopo diverso: ovvero permettono di pescare 1 carta da un mazzo Speciale. Ebbene sì: un secondo mazzo di carte personalizzate di facile realizzazione e soprattutto modificabile quando si vuole!

Queste carte, una dozzina, rappresentano altrettanti eventi poco frequenti (problemi meccanici, pioggia, penalità, ecc...), ma che possono capitare in una corsa. In una singola gara al massimo sono 3 le carte speciali che possono essere pescate/giocate.

Un altro aspetto importante che ho modificato è questo: il numero di carte del mazzo di partenza dev'essere un multiplo esatto del numero di giocatori. Il motivo è semplice: in questo modo tutti i giocatori giocano lo stesso numero di carte, mentre con le regole originarie poteva capitare che il primo, o i primi giocatori potessero giocare 1 carta in più, ovviamente traendone un discreto vantaggio.

Ed ora... passiamo alle regole!

**SCOPO DEL GIOCO**

L'obiettivo del gioco è quello di vincere il Campionato Costruttori, guadagnando con le due vetture della propria scuderia il maggior numero possibile di punti nelle corse che lo compongono.

Le auto cambiano posizione l'una rispetto all'altra (non serve alcuna pista). Le vetture si manovrano giocando le carte. Ogni carta giocata ha effetto direttamente su una o due vetture, non necessariamente sulle proprie, facendo loro guadagnare o perdere posizioni.

**LE PARTI DEL GIOCO**

- 12 Auto (due per ognuno dei sei colori)
- 6 Carte "Pit Crew" [Scuderia] (una per ognuno dei sei colori)
- 54 Carte Azione
- 12 Carte Speciali
- 1 Dado a 6 facce
- 1 Segnalino Pole Position
- 1 Regolamento

**COME SI VINCE**

Prima di dare il via alla prima corsa del campionato, i giocatori devono decidere di quante corse sarà composta la loro stagione. Tre corse possono essere completate in circa un'ora e sono l'ideale per le prime partite.

I punti sono assegnati al termine di ciascuna corsa, alle auto così come segue:

Posizione	Punti
1°	10
2°	9
3°	8
4°	7
5°	6
6°	5

Posizione	Punti
7°	4
8°	3
9°	2
10°	1
11°	0
12°	0-

*NB Consiglio di usare lo 0- per registrare e quindi distinguere la posizione 12° dalla 11°.*

Un giocatore guadagna il **totale** dei punti assegnati alle proprie auto che si sono qualificate nelle prime dieci posizioni. Anche le scuderie indipendenti, quelle non controllate da alcun giocatore, guadagnano punti (e possono vincere la partita). La posizione di ciascun giocatore (o scuderia non controllata) nella classifica del campionato è aggiornata aggiungendo i punti guadagnati nell'ultima corsa a quelli vinti nelle corse precedenti.

Alla fine dell'ultima corsa della stagione, la scuderia con il totale di punti più alto vince il campionato. In caso di pareggi, viene prima la scuderia che, tra quelle in parità, ha più vittorie, poi più secondi posti, ecc. Se sussiste ancora la parità, viene prima la scuderia che controlla l'auto che ha ottenuto il miglior piazzamento nella corsa finale.

**PREPARARE LA PARTITA**

Ogni giocatore sceglie una scuderia di due vetture dello stesso colore e gli è assegnata la relativa carta della Scuderia [Pit Crew]. Se ci sono tre giocatori, si può optare per giocare con due scuderie. Le auto sono usate per indicare la posizione delle vetture durante la corsa. In ogni corsa sono utilizzate tutte e dodici le auto, a prescindere dal numero di giocatori che vi partecipano. Le auto dei colori non scelti (se ce ne sono) rappresentano scuderie indipendenti che prendono parte alla corsa.

Per la prima corsa, un giocatore prende tutte le carte Scuderia [Pit Crew] le mescola e le pesca a caso. Le auto del primo colore estratto partono al primo e al dodicesimo posto; le auto del colore estratto per secondo partono al secondo e all'undicesimo posto, e così via. Le auto della scuderia estratta per ultima prendono il via in sesta e settima posizione. Le carte delle scuderie indipendenti (se ce ne sono) vengono sorteggiate per prime occupando perciò le prime posizioni. I giocatori poi mettono davanti a sé le proprie carte Scuderia per ricordare agli altri i colori che li rappresentano.

Le carte in gioco devono essere un multiplo esatto del numero dei giocatori, secondo la seguente tabella:

N° giocatori	N° carte in gioco	N° carte scartate
3	48	6
4	52	2
5	50	4
6	54	0

Un giocatore mescola le carte azione, ne scarta coperte quante indicate nella tabella precedente, e poi ne distribuisce 5 per giocatore. Le carte che avanzano sono poste coperte sul tavolo e costituiranno il Mazzo di gioco.

### **COME SI GIOCA**

Il giocatore con l'auto in pole position (in prima posizione) ha il primo turno della partita. Gli viene consegnato il segnalino Pole Position per ricordare che è colui che ha giocato il primo turno. Quando il suo turno è terminato, il gioco procede in senso orario attorno al tavolo.

Ogni giocatore nel suo turno **deve** giocare una carta azione e metterla scoperta sul mazzo degli scarti, di fianco a quello di gioco. Il giocatore che gioca la carta azione stabilisce l'auto che ne subirà gli effetti (entro i limiti imposti dalla carta giocata). Dopo aver risolto gli effetti della carta azione, il giocatore ne pesca un'altra dal mazzo di gioco e l'aggiunge alla sua mano.

Il gioco continua fino a che non è stata pescata l'ultima carta azione. Inizia quindi l'ultimo turno di gioco, in cui ogni giocatore deve giocare una carta azione (senza poterne però pescare una nuova). La corsa termina quando tutti i giocatori sono rimasti con 4 carte in mano.

### **GLI EFFETTI DELLE CARTE AZIONE**

La maggior parte delle carte influisce sulla posizione delle vetture in corsa. A causa di questo costante movimento delle auto, durante la corsa appariranno dei buchi nella fila delle vetture, che dovranno essere chiusi per mantenere ordinata la fila.

Di seguito è descritto come giocare ogni carta azione; il nome tra parentesi quadre è il nome italiano delle carte, mentre il numero tra parentesi tonde mostra il numero di carte di un determinato tipo incluse nel mazzo delle carte azione.

- **Overtake [Sorpasso] +2 (6)**
- **Overtake [Sorpasso] +3 (12)**
- **Overtake [Sorpasso] +4 (6).**

Scegli un'auto del colore corrispondente alla carta giocata e quella direttamente dietro di essa (nella sua scia) e muovile in avanti un numero di posizioni pari a quello indicato. Perciò, quando viene giocata una

carta Sorpasso [Overtake], saranno sempre due vetture a muoversi, a meno che il sorpasso non sia effettuato dalla vettura in ultima posizione. Se l'auto scelta arriva in prima posizione si ferma e non può andare oltre, anche se il numero di carta lo consentirebbe; l'auto in scia le resta dietro. Puoi giocare una carta Sorpasso [Overtake] sulla vettura in prima posizione, ma in questo caso non viene effettuato alcun movimento.

- **Wrong Line**                      **[Traiettoria errata] -1**                      **(3)**
- **Off Circuit**                      **[Escursione fuori pista] -2**                      **(3)**
- **Lose Control**                      **[Perdita di controllo] -3**                      **(3).**

Scegli una vettura e muovila indietro il numero di posizioni indicato sulla carta.

- **Tailender Turbo**                      **[Turbo nelle retrovie]**                      **(4).**

Scegli una delle ultime tre auto in corsa e spostala 3 posizioni in avanti. La vettura alle sue spalle resta ferma, non si muove con quella scelta.

- **Pit Stop**                      **[Sosta Ai Box]**                      **(8).**

Scegli una delle auto del colore corrispondente e lancia il dado:

Dado Effetto:

**1-5** L'auto scelta perde un numero di posizioni pari al risultato del dado. Se l'auto scende in ultima posizione, ignora ogni ulteriore spostamento.

**6** L'auto scelta non perde alcuna posizione e resta in quella attuale.

Se la carta Sosta ai Box [Pit Stop] è di color grigio, il giocatore può scegliere un'auto di qualsiasi colore.

- **Charge (Lose Gears) + Charge (Engine Blows)**                      **[Tutto per Tutto]**                      **(6).**

Scegli un'auto qualsiasi, o tua o di un avversario. Il proprietario dell'auto deve dichiarare il numero X di sorpassi che tenterà di effettuare (minimo 1 e massimo 5) e poi lancia il dado:

Dado Effetto:

**> X** L'auto scelta (e solo questa) muove in avanti delle X posizioni dichiarate.

**1-X** L'auto scelta retrocede di X posizioni (quelle dichiarate).

- **Spin Out + Spin Last + Crash**                      **[Pesca 1 carta Speciale]**                      **(1).**

Sostituisci questa carta (che metterai nel mazzo degli scarti) con una pescata dal mazzo di carte Speciali. Poi devi giocare una carta: od una del mazzo base oppure una del mazzo Speciale, anche quella appena pescata.

### ***FINE DELLA CORSA***

Quando la corsa termina, sono attribuiti i punti alle auto ed alle scuderie come indicato in precedenza. Anche le scuderie indipendenti guadagnano punti.

A meno che non fosse l'ultima corsa della stagione, le auto non devono essere mosse mantenendo l'ordine con cui hanno finito. Questo sarà l'ordine di partenza per la corsa successiva.

I giocatori non possono tenere in mano le carte azione della corsa precedente.

Un giocatore mescola le carte azione, ne scarta coperte quante indicate nella tabella specifica, e poi ne distribuisce 5 per giocatore. Le carte che avanzano sono poste coperte sul tavolo e costituiranno il Mazzo di gioco.

La nuova corsa è quindi pronta a partire; la prima mano è del giocatore che controlla la vettura in prima posizione. A costui verrà dato il segnalino Pole Position.

**VARIANTI DI GIOCO****Corse Brevi.**

Ai giocatori che volessero delle corse più brevi, così da poterne completare un numero maggiore in una sola sessione di gioco, offriamo il seguente suggerimento. Scartate a caso dal mazzo X carte, tenendole coperte, prima dell'inizio di ogni corsa secondo la tabella seguente:

N° giocatori	N° carte scartate	N° carte in gioco
3	6 + 6	42
4	2 + 4	48
5	4 + 5	45
6	0 + 6	48

Per simulare una stagione corsa su differenti circuiti, i giocatori possono anche stabilire in anticipo di variare la lunghezza delle corse, differenziandole in questo modo una dall'altra.

**Campionato Piloti.**

Volendo, è possibile giocare anche il campionato piloti. Bisogna contrassegnare le auto con diversi numeri (e nomi di piloti) e annotare i punti vinti individualmente. L'auto (il pilota) con più punti alla fine della stagione vince il Campionato Piloti. In caso di pareggi, viene prima l'auto che, tra quelle in parità, ha più vittorie, poi più secondi posti, ecc. Se sussiste ancora la parità, viene prima l'auto che ha ottenuto il miglior piazzamento nella corsa finale.

**ELENCO DELLE CARTE****MOVIMENTO \_\_\_\_\_ 34**

OVERTAKE [SORPASSO] 24

CHARGE [TUTTO PER TUTTO] 6

TAILENDER TURBO [TURBO NELLE RETROVIE] 4

**IMPREVISTI \_\_\_\_\_ 20**

WRONG LINE [TRAIETTORIA ERRATA] 3

OFF CIRCUIT [ESCURSIONE FUORI PISTA] 3

LOSE CONTROL [PERDITA DI CONTROLLO] 3

PIT STOP [SOSTA AI BOX] 8

SPIN OUT [PESCA 1 CARTA SPECIALE] 1

SPIN LAST [PESCA 1 CARTA SPECIALE] 1

CRASH [PESCA 1 CARTA SPECIALE] 1