

FAMOUS 500

Il più piccolo gioco di corse automobilistiche del mondo

REGOLAMENTO UFFICIALE

Impara a giocare online
con i tutorial del coach interattivo!

Dedicato a Milo e Miko, per cui non c'è niente di meglio che respirare profondamente, guidare velocemente e abbassare il finestrino.

– **Rob Bartel**, Fondatore della Famous

COMPONENTI RICHIESTI

Famous 500 è un gioco di corse automobilistiche per due giocatori.

Prima di iniziare, assicurati di avere tutti i componenti richiesti:

- 9 carte Famous 500 (incluse)
- 1 tracciato (circuitto d'esempio incluso a pagina 6 del regolamento)
- 2 monete da usare come segnalini per il giro attuale e la tappa corrente della gara
- Carta e matite per entrambi i giocatori

SCOPO DEL GIOCO

Famous 500 è un gioco tattico di corse a tutto gas. Personalizza gli pneumatici, il serbatoio e il motore della tua vettura per ottenere le migliori prestazioni su piste differenti.

In ogni sezione del tracciato, dovrai giocare una carta per determinare la tua velocità.

Una velocità maggiore ti porterà più vicino alla vittoria e ti farà guadagnare un tempo migliore ma allo stesso tempo metterà a dura prova la tua vettura, in particolar modo quando si troverà ad affrontare una difficilissima curva a gomito.

Porta la tua macchina oltre ai suoi limiti di resistenza e perderai la partita.

Quando entrambi i giocatori avranno oltrepassato la bandiera a scacchi, il vincitore sarà colui che ha accumulato più punti velocità durante la gara.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

SCEGLIERE UN TRACCIATO

Incluso nel gioco troverete il tracciato di Monaco, che potete trovare a pagina 6 di questo regolamento.

E' una pista bilanciata ma molto competitiva, che può offrire una sfida adeguata ai nuovi giocatori.

Piazzate una moneta nel primo spazio dell'indicatore dei giri di pista, per segnare che questo è il primo giro.

Mettete un'altra moneta nella prima sezione del tracciato immediatamente dopo la griglia di partenza; il verso della pista è indicato da una freccia.

IN THE IMAGE

POINTS = PUNTI

PIT COSTS = COSTO RIPARAZIONI

LAP = GIRO

DISTRIBUIRE LE CARTE

Mescolate le 9 carte Famous 500, e distribuitene tre coperte ogni giocatore. Le tre carte rimanenti verranno messe a faccia in giù in un mazzetto a fianco del tracciato ed entreranno in gioco più tardi quando i giocatori termineranno il primo giro o effettueranno delle riparazioni. Se tutte e tre le carte di un giocatore sono maggiori di 100 MPH, quel giocatore può chiedere che le carte vengano ridistribuite.

CREA LA SCHEDA DELLA TUA VETTURA

Ogni giocatore prende un foglio di carta e disegna una tabella a quattro colonne che rappresenterà le prestazioni della sua vettura.

Nomina le prime tre colonne: Pneumatici, Benzina e Motore; inizierai il gioco con una serie di punti che spenderai durante la gara e che potrai recuperare durante i pit stop.

La quarta colonna è per i Punti Velocità, che spenderai durante i pit stop e che otterrai stando davanti al tuo avversario durante la corsa. La vettura con il maggior numero di Punti Velocità alla fine della corsa è la vincitrice.

PERSONALIZZA LA TUA VETTURA

Ogni tracciato mette a disposizione un diverso numero di punti. Monaco è una pista da 18 punti.

Ogni giocatore distribuisce a piacimento i punti del tracciato tra le voci: Pneumatici, Benzina, Motore e Punti Velocità della tabella della sua vettura.

L'ammontare di ognuno di questi valori cambierà a seconda del tracciato, della tua mano iniziale o del tuo stile di guida personale, ma ecco alcune macchine predefinite per iniziare a giocare subito:

- Vettura Standard (6/6/6/0)
- Gran Turismo (8/5/3/2)
- Formula Uno (5/4/5/4)
- Prototipo Sportivo (6/5/4/3)

Una volta terminata la personalizzazione delle vetture, la somma dei quattro numeri della tabella dovrà essere uguale al numero di punti messi a disposizione dal tracciato.

COME SI GIOCA

SCEGLI UN CARTA

Il tracciato è diviso in diverse sezioni: rettilinei, curve leggere o curve a gomito. Quando la moneta si sposta su una nuova sezione del tracciato, i giocatori scelgono una carta dalla propria mano che determinerà la velocità della propria vettura in questa determinata sezione.

Una volta scelta la carta da giocare, piazzatela coperta sul tavolo, quando entrambi i giocatori avranno piazzato la propria carta, rivelatele.

APPLICAZIONE DEI COSTI

Ogni carta ha tre differenti tipi di costo, a seconda del tratto di pista che si sta percorrendo.

Se nella carta sono elencati costi in pneumatici, benzina o motore nella sezione dedicata al tratto di pista che state percorrendo, sottraete tali valori dalla tabella della vostra vettura.

Se il valore degli pneumatici raggiunge lo 0, la vostra macchina perderà il controllo. Se il valore della benzina raggiunge lo 0, la vostra macchina si fermerà. Se il valore del motore raggiungerà lo 0, la vostra macchina prenderà fuoco.

Se si presenta uno di questi tre casi sarete fuori dalla corsa e il vostro avversario vincerà la gara.

GUADAGNARE PUNTI VELOCITA'

Il giocatore che ha giocato la carta con il valore più alto guadagnerà due punti velocità mentre l'altro giocatore ne guadagnerà soltanto uno.

Entrambi i giocatori aggiorneranno la scheda della propria vettura.

PASSARE LE CARTE

Una volta risolte le carte, ogni giocatore passa la carta che ha giocato al proprio avversario che l'aggiungerà alla propria mano.

PROCEDERE ALLA PROSSIMA SEZIONE DEL TRACCIATO

Spostate la moneta sulla prossima sezione del tracciato ogni volta che vengono risolte le carte giocate.

Ricordatevi sempre di controllare il tipo di tracciato della nuova sezione e le carte che ricevete dal vostro avversario.

COMPLETARE UN GIRO

AVANZARE IL SEGNALINO DEI GIRI DI PISTA

Spostate la moneta che contrassegna i giri di pista nello spazio successivo.

Normalmente una corsa dura tre giri ma potete anche decidere di fare corse più brevi.

Con la pista di Monaco ogni giro dura in media 10 minuti. Se la corsa non è ancora finita, procedete alla prossima sezione del tracciato e continuate a giocare.

CAMBIARE TATTICA

Alla fine di ogni giro, il giocatore con il minor numero di punti velocità scarta una carta dalla propria mano.

Questa carta è rimossa dal gioco coperta, senza essere vista dall'avversario.

In seguito il giocatore pesca una nuova carta dal mazzetto formato dalle carte rimaste all'inizio del gioco, riportando così la sua mano a tre carte.

In caso di pareggio il giocatore a dover scartare una carta è quello che ha giocato la carta dalla velocità più bassa nell'ultima sezione di pista prima della fine del giro.

FERMARSI AL PIT STOP

DICHIARARE UN PISTOP

I pit stop sono indicati nel tracciato tramite una linea tratteggiata e possono essere dichiarati solo quando la moneta raggiunge la corrispondente sezione del tracciato.

Non si possono dichiarare pit stop durante il primo turno di gioco.

Non si è mai obbligati a dichiarare un pit stop, un giocatore che vuole dichiarare un pit stop deve comunque scegliere una carta da piazzare coperta ma invece di rivelarla deve dire "Pit Stop". Se decidi di rivelare la tua carta non puoi fare il pit stop. Le vetture che eseguono un pit stop sono considerate a velocità 0 a prescindere dalla carta giocata coperta. Non pagano nessun costo dalla tabella della vettura e non guadagnano nessun punto velocità.

CAMBIARE LE PROPRIE CARTE

Quando un giocatore effettua un pit stop scambia comunque la carta giocata con il proprio avversario. Dopodiché pesca una carta dal mazzetto comune così da avere quattro carte in mano.

Il giocatore scarta una delle quattro carte a sua scelta, che finirà in fondo al mazzetto comune.

Se entrambi i giocatori hanno effettuato il pit stop, il giocatore che ha giocato la carta più alta pesca per primo.

RIPARARE LA PROPRIA VETTURA

Il vantaggio fondamentale dell'effettuare un pit stop è la possibilità di poter spendere punti velocità per poter riparare il proprio veicolo.

Ogni punto velocità speso permette infatti di recuperare tre punti pneumatici, due punti benzina oppure un punto motore.

Con le riparazioni si possono superare i valori iniziali attribuiti a inizio gara alle varie parti del veicolo, si possono anche ridistribuire i punti in modo differente per riequilibrare la vettura. Se entrambi i veicoli hanno effettuato il pit stop è il giocatore che ha giocato la carta più alta ad effettuare per primo le riparazioni.

RITORNARE IN PISTA

I giocatori fermi al pit stop si rimetteranno in pista automaticamente nella prossima sezione del tracciato senza alcuna penalità aggiuntiva ai punti velocità spesi per le riparazioni.

VINCERE LA PARTITA

Quando l'ultimo giro è completo, il giocatore che ha il maggior numero di punti velocità è il vincitore.

In caso di pareggio vince il veicolo meno danneggiato.

ESPANDI IL TUO DIVERTIMENTO

VISITA IL SITO UFFICIALE

Grazie per aver giocato Famous 500, il più piccolo gioco di corse automobilistiche del mondo! Ti consigliamo di visitare il sito www.FamousGamesCompany.com per trovare maggiori informazioni, scaricare tracciati aggiuntivi e tutte le novità riguardo i nostri giochi.

CREDITI

GAME DESIGN

La FamousGamesCompany ed i suoi giochi sono frutto di un'idea del poeta, commediografo, avventuriero e imprenditore Rob Bartel. Sia che stia facendo l'apicoltore nelle praterie del Canada o che stia sviluppando una serie di videogiochi con Electronic Arts, Bartel ritiene che ogni cosa che meriti di essere fatta merita di essere fatta per bene.

PLAYTESTING

Bob Bartel, Erinne Bartel, Ryan Bartel, William Bekking, Tessa Craig, Dave Heberer, Amanda Henry, Dan Lazin, Brent Lloyd, Sean Ross, Tom Sarsons, Anand Sharma, Roberta Taylor, Matt Tolman, ed i Game Artisans of Canada

Questo regolamento può essere stampato solo per uso personale e solo dai possessori del gioco originale.

TRADUZIONE

Traduzione inglese-italiano: Pietro "WarioPunk" Turri

Revisore inglese: Federico "BirdFederico" Peluso

Revisore italiano: Simone "simone" Poggi

