

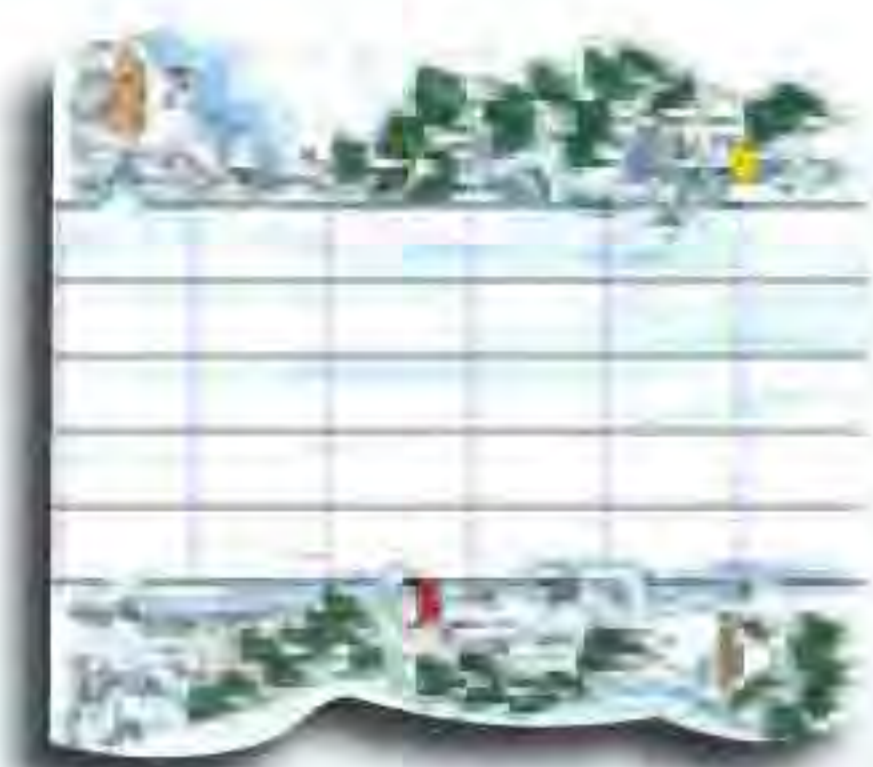


SNOW TAILS

Un gioco di corse di slittini trainati da husky

Benvenuti nel mondo innevato del Circolo Polare Artico, dove slittinisti coraggiosi gareggiano in prove di abilità e resistenza. L'azione è veloce e senza respiro e non tutti gli slittini potrebbero riuscire ad arrivare alla fine. Gli husky hanno solo un comando, quello di andare alla massima velocità! Tenetevi stretti alle vostre pellicce, alle redini, allo slittino o qualsiasi altra cosa che potete raggiungere. Ricordate, non bisogna essere Inuit per vincere!

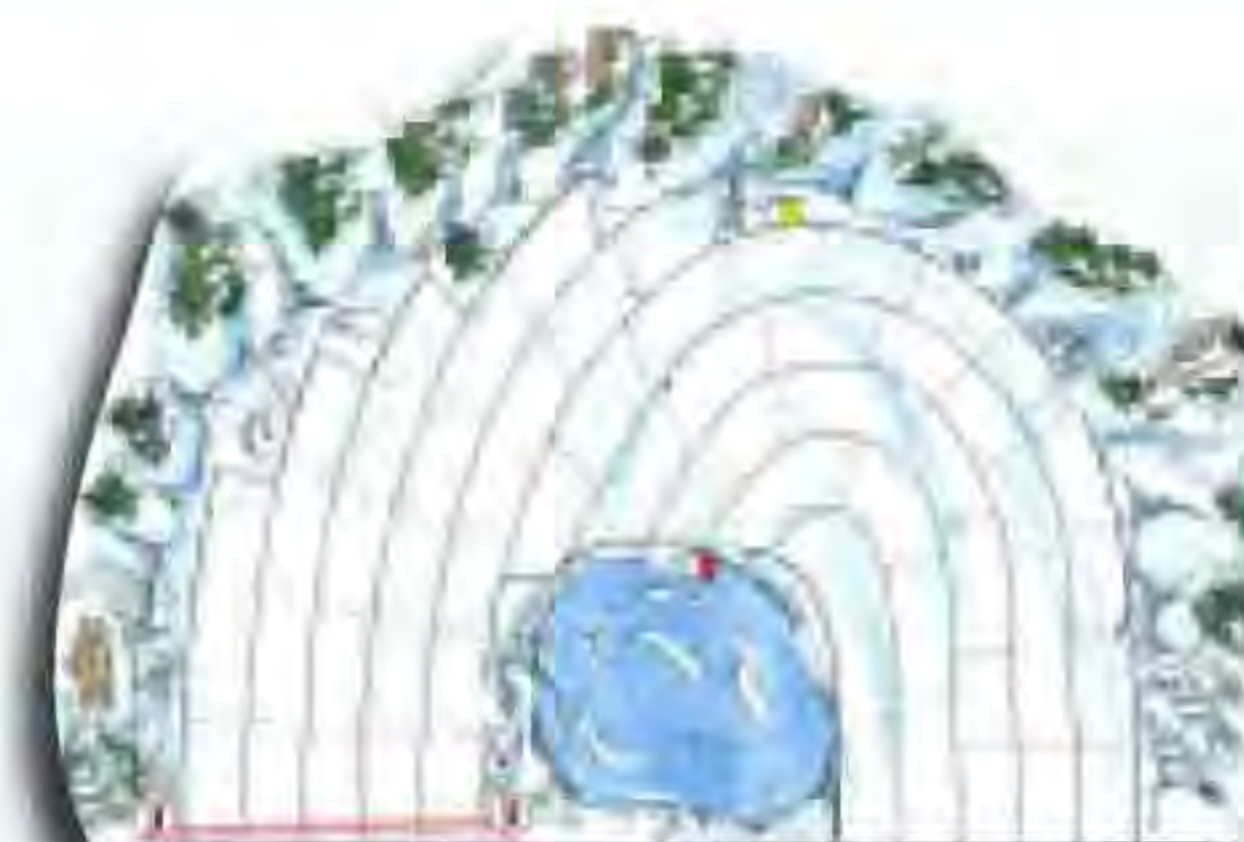
A. COMPONENTI (sono troppi, lo sappiamo, ma non importa)



8 x **Rettilinei**
(Doppio lato con alcuni tracciati speciali sul retro)



4 x **Curve**
(Doppio lato)



2 x **Curve a U**
(Doppio lato)

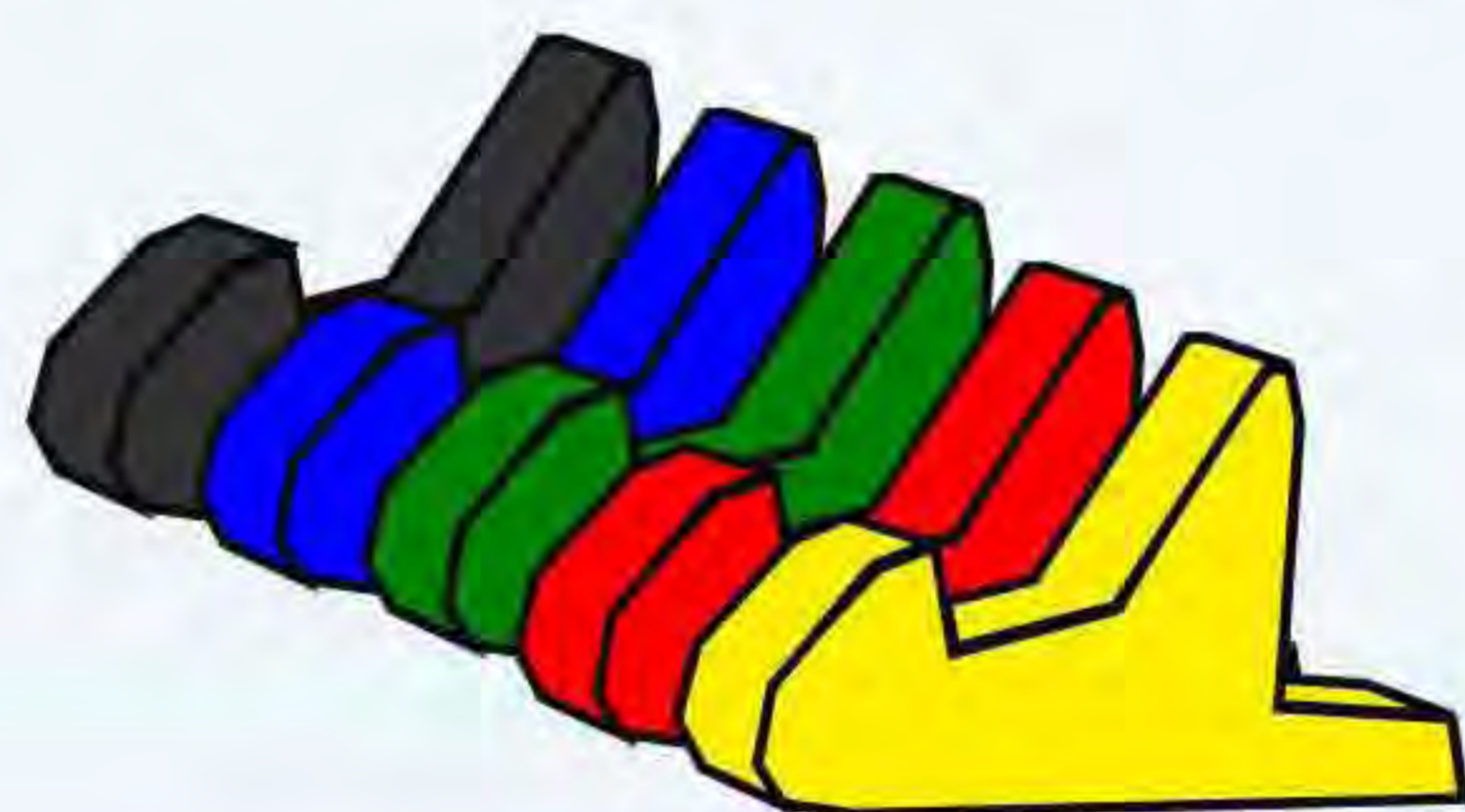


1 x **Inizio**
(Doppio lato)



1 x **Fine**
(Doppio lato)

5 x **Slittini**
in legno



5 x **Perni girevoli**



5 x **Indicatori di frenata**



5 **Mazzi Cani**
(20 Carte Cane di valore 1, 2, 3, 4, 5 a gruppi di 4)

Carte



20 **Carte Ammaccatura**



5 x **Supporto Slitta**

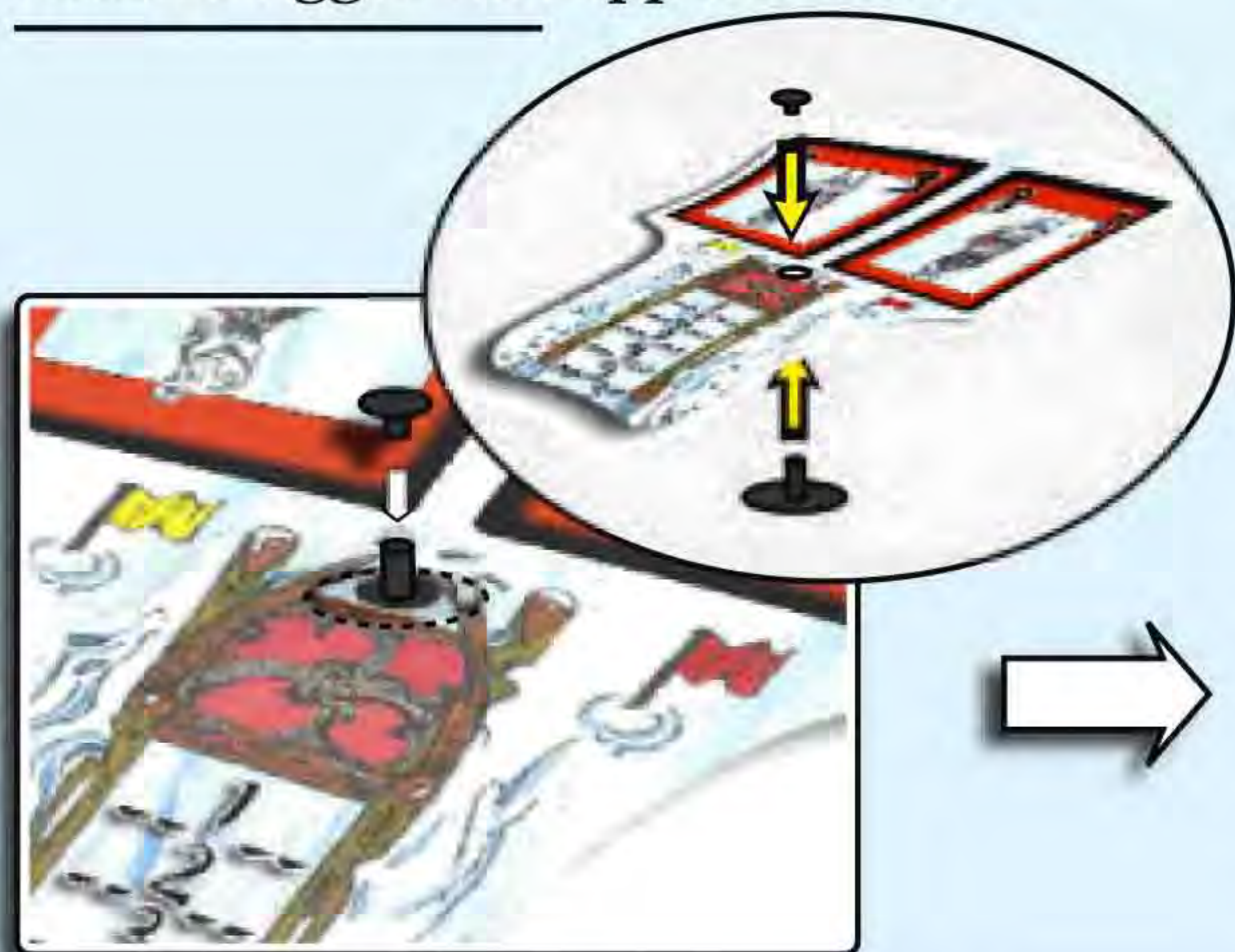


20 x **Alberello**
in legno



1 x **gettone "Zampone"**

Assemblaggio del Supporto Slitta



Assemblare i 5 Supporti Slitta. Collegare il perno girevole attraverso i suoi centri.

Una volta che il Supporto Slitta è assemblato, può essere ruotato per farlo coincidere con l'orientamento dello Slittino del giocatore sulla pista. Questo aiuta il giocatore per determinare sinistra e destra.

Per girare il Supporto Slitta, piazzare un dito sopra il Perno girevole e utilizzare l'altra mano per ruotare il Supporto. Fare attenzione a non perdere la posizione delle carte e del freno durante la rotazione.



B. Settaggio (lascia che la sfida cominci!)

- Settare un tracciato congiungendo insieme le sezioni della pista (per la tua prima gara, il percorso di partenza è “The Nutcracker”, a pagina 18). Le piste vengono sempre settate con le bandiere gialle sul lato sinistro e le bandiere rosse su quello destro. Un tracciato può essere bello grande, quindi è necessario un bel tavolo! Alternativamente, si può aggiungere e rimuovere parte di pista durante la gara, se necessario.
- Aggiungere le sezioni di Inizio e Fine alla pista. La sezione di Inizio viene piazzata in 1° posizione, allineata con l'interno del primo angolo (è doppio lato).
- Ogni giocatore sceglie un colore e prende l'appropriato Segnalino Slitta, Supporto Slitta, Indicatore di Frenata e Mazzo Cani.
- Ogni giocatore piazza il proprio Supporto Slitta di fronte a sé. L'indicatore di frenata viene settato sul numero 3 (anche i cani partono da 3, questo è pre-stampato sul Supporto Slitta).
- Le Carte Ammaccatura vengono piazzate in una pila a lato.
- Ogni giocatore mischia il proprio Mazzo Cani e lo piazza a faccia in giù accanto al Supporto Slitta come pila di pescaggio.
- Il giocatore con la voce più simile all'husky diventa il giocatore iniziale. Il giocatore con la successiva voce è il secondo e così via. I vecchi giocatori rattrappiti possono decidere l'ordine in maniera casuale.
- Il giocatore iniziale sceglie qualsiasi posizione di partenza libera sulla sezione Inizio e piazza la sua slitta. Con l'ordine stabilito, gli altri giocatori fanno la stessa cosa. Ciascuno spazio di partenza può essere preso da una sola slitta.
- Ogni giocatore pesca una mano di partenza di 5 carte. Il giocatore che parte in 4° posizione prende 1 carta extra. Il giocatore che parte dalla 5° posizione prende 2 carte extra. (Nota: il bonus dipende dalla posizione di partenza della slitta e non dipende dal numero di giocatori).
- Ora il gioco è pronto per partire.

Le 5 posizioni di partenza.
I giocatori in 4° e 5° posizione
partono con carte extra.



C. GIOCO (al suono dei cani che abbaiano eccitati)

(C'è un esempio di un round di gioco a pagina 8).

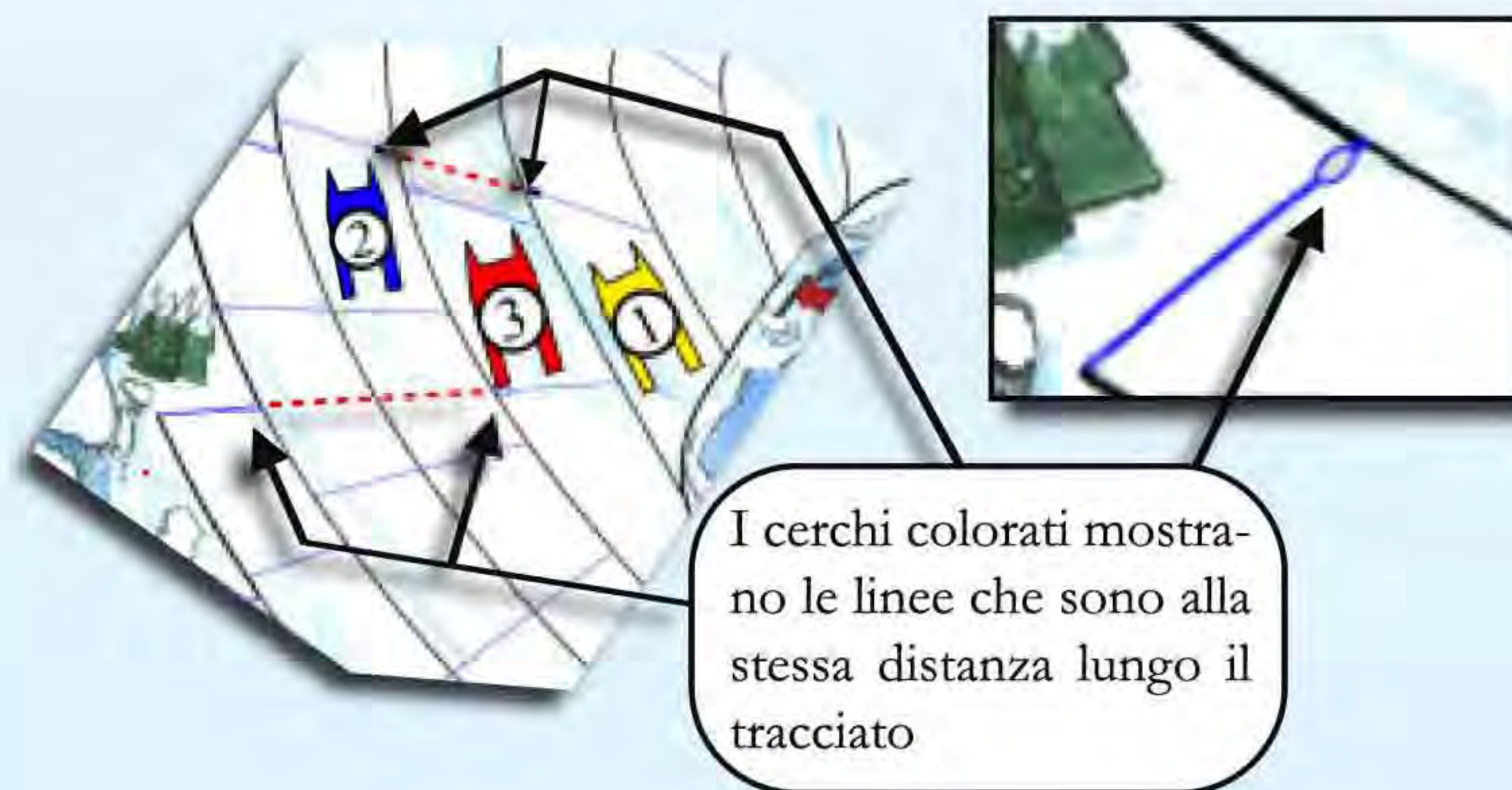
Tutti i round:

- I giocatori spendono il proprio turno rispettando l'ordine di posizione in gara (1°, 2°, 3° e così via), finché tutti hanno mosso.
- Se le slitte sono una accanto all'altra, allora la slitta (a) sul lato interno di una sezione di curva della pista oppure (b) all'interno di un rettilineo che approssima una curva si considera essere davanti.
- Nel rettilineo/i finale, il lato interno viene definito dallo stesso lato in cui si trova la bandiera sulla linea finale.

“Chi è primo?”



Il giallo è solo davanti e quindi è primo. Il rosso e il blu sono allo stesso livello, ma il blu è sul lato interno rispetto alla prossima curva. Questo significa che il blu è secondo e il rosso terzo.









I cerchi colorati mostrano le linee che sono alla stessa distanza lungo il tracciato

Sulle curve, ci sono le guide per aiutare a vedere le linee che sono alla stessa distanza lungo il tracciato, ma non successiva ad un'altra. Il cerchio colorato alla fine di una linea coincide con il cerchio colorato di un'altra linea allo stesso livello. Qui il giallo e il blu sono allo stesso livello, ma il giallo è davanti perché è all'interno. Il rosso è più indietro.

Nel proprio turno, ciascun giocatore porta a termine le seguenti azioni:




- ① **Giocare 1-3 Carte Cane dello stesso valore**
- ② **Muovere la propria slitta**
- ③ **Tornare ad avere 5 carte in mano (pescando o scartando)**

① Giocare 1-3 Carte Cane dello stesso valore ("Mush ! Mush!")


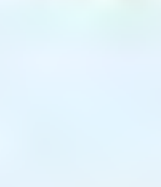

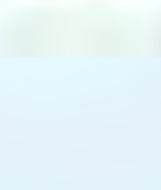
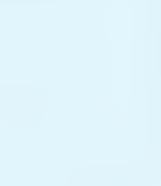


-  Un giocatore deve giocare almeno una Carta Cane nel proprio turno.
-  Un giocatore può giocare 1, 2 o 3 Carte Cane.
-  Ogni carta giocata deve essere dello stesso valore (per es. 5, 3-3, 4-4-4, etc.).
-  Le carte vengono giocate a faccia in su sopra il cane sinistro e/o destro (sopra a qualsiasi carta giocata precedentemente) e/o sulla pila degli scarti per poter muovere il freno. Ciascuna posizione può avere su di se solo una carta giocata per turno.
-  Una carta può essere giocata sopra ad un'altra dello stesso valore (sebbene la carta avrebbe dovuto essere giocata nel turno precedente).
-  Se una carta viene giocata sulla pila degli scarti allora l'Indicatore di Frenata sul Supporto Slitta viene spostato sullo stesso numero (per es. scartando un 2 si causa il movimento dell'Indicatore di Frenata sul valore 2).



Regola Speciale - se un giocatore non ha Carte Cane (questo succede molto raramente dopo essere andati a sbattere contro la slitta di un altro giocatore) allora deve seguire i seguenti passi:

-  Prendere una Carta Ammaccatura.
-  Pescare tante Carte Cane fino a raggiungere quota 5 in mano (inclusendo le Carte Ammaccatura).
-  Continuare il proprio turno come al solito (punto 1: giocare 1-3 carte, etc.).

② Muovere la propria slitta (con urla di gioia e paura in egual misura)

-  La **Velocità** della slitta è il valore delle 2 Carte Cane sommate fra loro meno il valore del Freno. Inizialmente la slitta è settata su un valore di velocità 3 (3+3 -freno(3) = 3).
-  Il movimento a **Spinta** della slitta è la differenza tra la forza dei due cani che la tirano. La Spinta è un movimento diagonale in avanti. La slitta si spinge verso il lato in cui c'è il cane che tira con maggior forza. (per es. una slitta con le Carte Cane 3-5 causerebbero una spinta di 2 verso destra).
-  Il valore del Freno non ha effetto sulla Spinta.
-  Una Spinta permette sempre ad una slitta di attraversare la linea nera della pista.
-  Il giocatore muove la sua slitta in avanti di un numero di caselle pari alla sua velocità (tutto il movimento deve essere utilizzato a meno che non succeda una collisione). Durante il movimento, la slitta deve essere anche spinta verso il lato del cane più forte (valore più alto). Si deve spostare un numero di volte uguale al numero di Spinta. Vedi esempio a lato.
-  Se la Spinta è maggiore della Velocità, allora l'eccesso di Spinta viene ignorato.
-  Una slitta con Velocità 0 o meno non si muove.

Esempio di Movimento


Qui, il rosso ha una Velocità di 3 (cane sinistro + cane destro - freno: 3+5-5=3), e una Spinta di 2 sulla destra (il cane destro sta spingendo di 2 più forte di quello sinistro).


Il risultato del movimento è mostrato sotto.


Le righe nere corrono lungo la pista


Le righe blu corrono di traverso sulla pista

Il rosso muove avanti di tre spazi e deve spingersi 2 volte sulla destra.


 Le bandiere sul Supporto Slitta sono semplicemente là per aiutare i giocatori ad orientarsi con la destra e la sinistra durante il gioco. Il Supporto Slitta può essere ruotato per lo stesso scopo.


 Un giocatore è completamente libero di scegliere quando la sua slitta viene soggetta a spinte. Per esempio, con una Velocità di 5 e una Spinta di 2 verso sinistra, il giocatore potrebbe scegliere di spingersi una volta, avanzare una volta, spingersi ancora e alla fine avanzare di due. In ogni caso, possibilmente, si deve sempre utilizzare tutte le Spinte nel proprio turno.


 Se i due cani hanno lo stesso numero, non si verifica alcuna Spinta. La slitta si considera bilanciata. Le slitte bilanciate hanno l'opzione di un bonus nel movimento (vedi la sezione D per i dettagli).


 La slitta può accusare danni come risultato del suo movimento. Vedi sezione Rischio (sezione E) per i dettagli.


3 Tornare ad avere 5 carte in mano (se la tua slitta è ancora tutto un pezzo!)


 Ora il giocatore deve rimanere con 5 carte in mano.

 Se un giocatore ha meno di 5 carte (incluso le Carte Ammaccatura), si deve pescare dal Mazzo Cani finché non se ne tengono in mano 5.

 In alcuni casi, un giocatore può avere più di 5 carte (per es. nel primo turno per un giocatore che parte in 5° posizione, o come risultato di un pescaggio di un grande numero di Carte Ammaccatura). In questo caso, il giocatore deve scartare tante Carte Cane fino a raggiungere quota 5. Queste vengono scartate (non giocate). Queste **non** hanno effetto sull'Indicatore di Frenata del Supporto Slitta.

 Le Carte Ammaccatura contano per la grandezza della mano (quando la slitta viene colpita, diventa più difficile da controllare).


 Le Carte Ammaccatura non possono essere mai scartate (vedi Ammaccature e Rischi).


 Se il Mazzo Cani di un giocatore finisce, mischiare la pila degli scarti insieme a tutte le Carte Cane utilizzate dallo stesso giocatore (le due carte in cima al Supporto Slitta rimangono attive e nella loro posizione) per creare un nuovo Mazzo Cani. Questo viene posizionato a faccia in giù accanto al Supporto Slitta. Quindi il giocatore pesca normalmente.


D. LE SLITTE BILANCIATE PRENDONO BONUS DI MOVIMENTO ("Slitte bilanciate sono slitte felici")


Una slitta bilanciata è una slitta felice. Immagina i cani in completa armonia. La tua slitta viene tirata direttamente in avanti. Sei completamente in controllo... questo ti permette di definire traiettorie migliori sulla neve o di navigare sulle tracce lasciate da altre slitte in precedenza.


Cogli l'opportunità di aver un bonus!


 La tua slitta è bilanciata quando ciascun cane ha lo stesso valore. Questo significa che stanno spingendo con la stessa forza!


 Una slitta bilanciata riceve un bonus di movimento opzionale.


 Una slitta bilanciata riceve un bonus sulla sua velocità uguale alla posizione della slitta in gara (per es. una slitta in 3° posizione potrebbe ricevere un bonus di +3).

 Il bonus di movimento viene preso alla fine del normale movimento della slitta. Esso è sempre un movimento in avanti, in linea retta. Le Spinte laterali non sono permesse se si tratta del bonus.

 Un giocatore deve decidere se prendere il bonus totalmente o niente - non può prenderne solo una parte.

 Il bonus viene aggiunto alla Velocità della slitta. Entrando in una curva potrebbe diventare rischioso!

 La slitta deve avere una Velocità di uno o più per poter ricevere il bonus.

 Questo bonus non può essere utilizzato nel primo turno della gara (quando si lascia la linea di partenza), in quanto le slitte hanno appena incominciato a muoversi.

Esempi di movimento su Spinta



Entrambi i cani hanno lo stesso valore. Il giocatore ha la possibilità di ottenere il bonus movimento pari alla sua posizione.

E. AMMACCATURE E RISCHI ("è caduto qualcosa dalla mia slitta? era importante?")

La corsa delle slitte è uno sport pericoloso. Nonostante l'allenamento intensivo e le precauzioni, gli incidenti capitano.

Da quando l'ala dell'ospedale locale ha solo una copia di Monopoly per far giocare i pazienti, presumiamo che tu non voglia spenderci troppo tempo. Come la gara prosegue, la slitta di un giocatore può prendere botte e graffi. Questo rende più difficoltoso il controllo del veicolo in futuro. I giocatori possono dover pescare Carte Ammaccatura. Queste limiteranno il numero delle Carte Cane che disponibili da giocare in futuro.

Carte Ammaccatura:

- 🐾 Contano nei confronti della capacità della mano
- 🐾 Non possono essere giocate o scartate
- 🐾 Sono a doppio lato, così da essere visibili agli altri giocatori

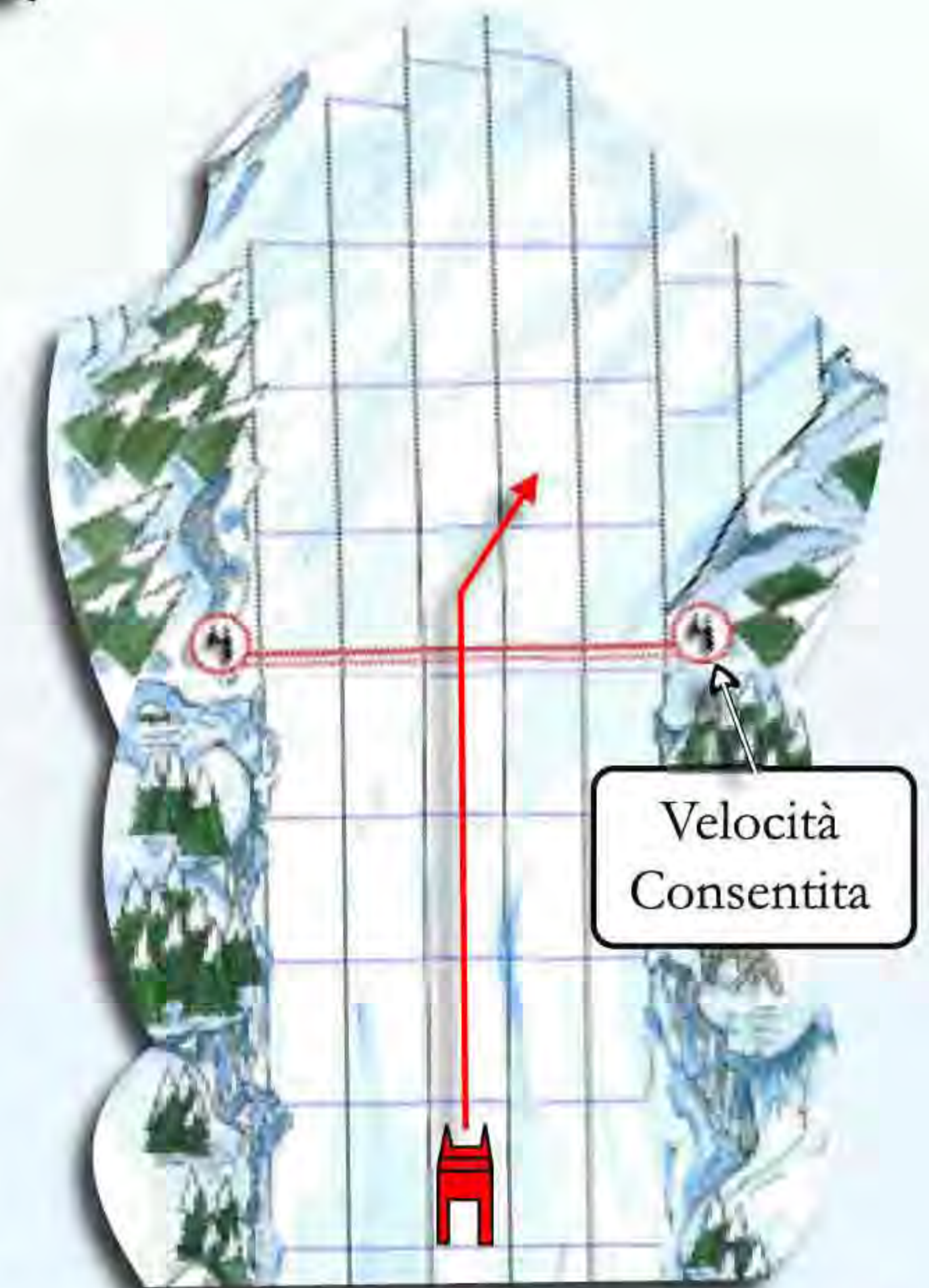


1. ENTRARE IN UNA CURVA SUPERANDO LA VELOCITÀ CONSENTITA (WOOOOOAAHHH!)

Ci sono vecchi piloti di slitta e astuti piloti di slitta, ma anche no...

Più di 217 playtester sono rimasti gravemente infortunati nello stabilire la velocità consentita nelle curve. Ignora il limite di velocità a tuo rischio e pericolo. Ah, dimenticavo... qualche volta devi provare lo scatto!

- 🐾 Il giocatore completa il resto del suo movimento.
- 🐾 Poi si pesca una Carta Ammaccatura per ogni punto di Velocità sopra alla Velocità Consentita (per es. viaggiando a Velocità 5 sopra ad un limite di 3, significa pescare 2 Carte Ammaccatura).
- 🐾 Ricorda, il bonus di movimento per la slitta bilanciata conta verso la Velocità della slitta.
- 🐾 La Velocità Consentita si applica solo quando una slitta supera la sua linea. La curva non ha ulteriori restrizioni di Velocità. Lento in entrata - Forte in uscita!
- 🐾 Se si dovesse verificare anche una collisione dopo il controllo sulla velocità, allora questa risulta risolta. Altrimenti, il giocatore salta al punto 3 del proprio turno (torna ad avere 5 carte in mano).

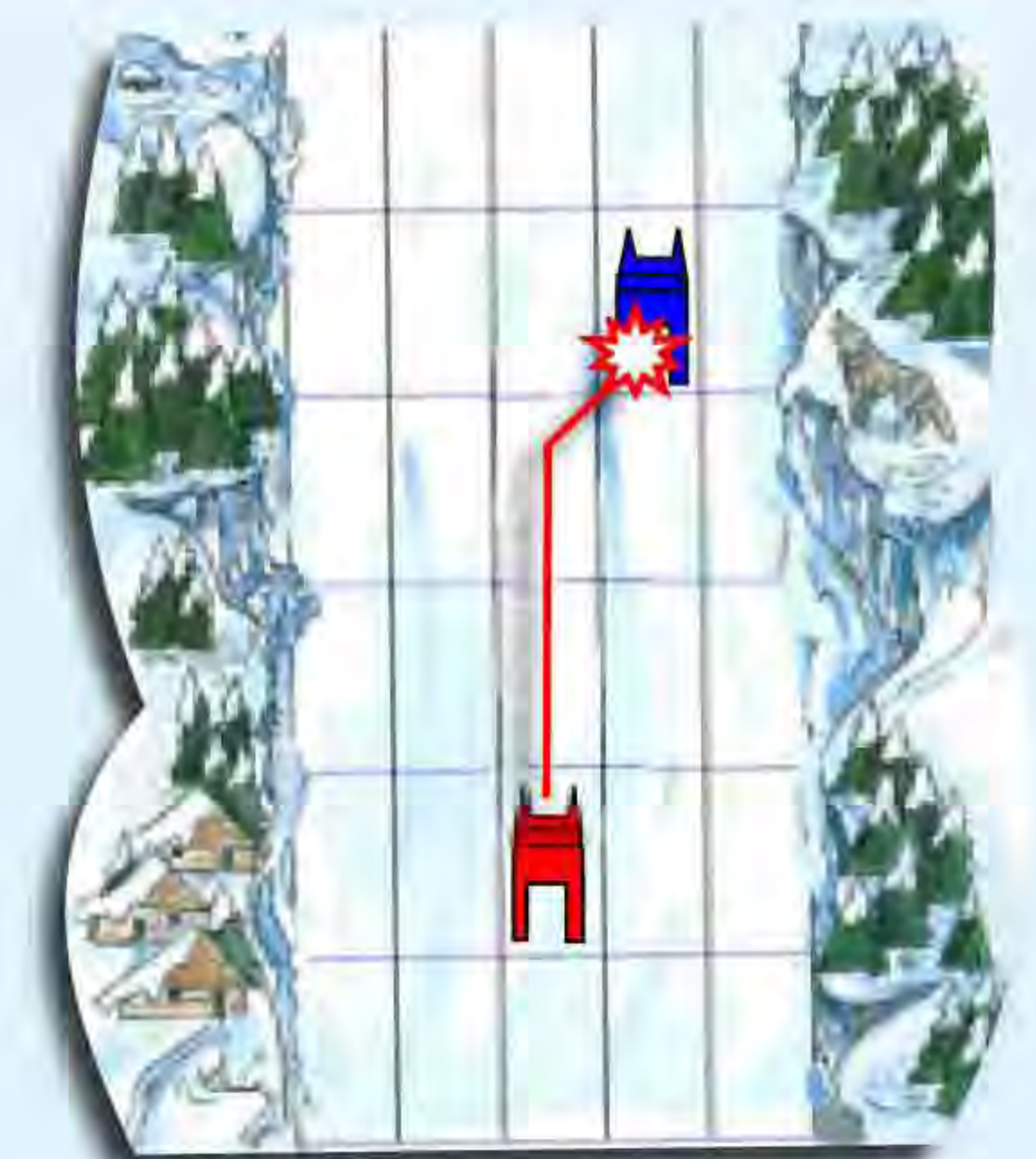


Il rosso attraversa la linea della Velocità Consentita alla Velocità di 5. Il limite è 4. Il rosso prende una Carta Ammaccatura, in quanto la slitta supera il limite di 1.

2. SCONTRARSI CON UN'ALTRA SLITTA ("Oops! Scusa. Gli incidenti possono capitare.")

I cani corrono nel retro di un'altra slitta (o a causa di una Spinta, o direttamente da dietro). Questo non è un errore del giocatore... (ovviamente!). Fortunatamente, il danno è leggero. I cani sono momentaneamente confusi. Succedono le seguenti cose:





- 🐾 Il turno del giocatore finisce immediatamente.
- 🐾 La slitta rimane nella casella che ha raggiunto immediatamente prima della collisione.
- 🐾 Il giocatore non pesca carte da mettere in mano, ma ne scarta fino ad averne 5 come richiesto (questo può capitare nel caso in cui il giocatore ha preso molte Carte Ammaccatura nello stesso turno, andando troppo veloce in curva). Ricorda, le Carte Ammaccatura non possono essere scartate.
- 🐾 Il gioco continua con il giocatore seguente.
- 🐾 Il giocatore che ha causato l'incidente, probabilmente inizierà il proprio turno successivo con un numero ridotto di carte in mano. In ogni caso, alla fine di **quel** turno, una volta raggiunto il passo 3, il giocatore pesca tante carte fino a quota 5.
- 🐾 Un giocatore non è obbligato a favorire un incidente ma può farlo per ragioni tattiche.



Il rosso sbatte contro il blu.
Tut tut.

2. SCONTRARSI CON IL LATO DELLA PISTA ("Attenzione all'alber...")

Le slitte sono strumenti di precisione. Tirarle contro il lato della pista disturba notevolmente la loro capacità di movimento sulla neve. Possiamo anche ricordarti che la tua assicurazione non copre i danni alla slitta dovuti agli errori di guida. Nell'improbabile caso in cui ci sia uno scontro con il lato della pista, si applicano i seguenti passaggi:

-  Il movimento della slitta finisce immediatamente.
-  Il slitta rimane nella casella immediatamente precedente alla collisione.
-  Il giocatore pesca una Carta Ammaccatura e poi passa al punto 3 del suo turno (la mano ritorna ad avere 5 carte).
-  Un giocatore non è obbligato a favorire uno scontro e può causarlo per ragioni tattiche (per es. per controllare la velocità attraverso una curva).




*** IL GIOCATORE PUO' AVERE SOLO 4 CARTE AMMACCATURA PER UNA RAGIONE ***

Se un giocatore dovesse pescare la 5° Carta Ammaccatura, allora la sua slitta si ridurrebbe ad una pila di stuzzicadenti. Non è più possibile viaggiare su quella slitta. Essa viene rimossa dalla gara. Se, in qualche modo, la slitta avesse già tagliato il traguardo, allora verrebbe lasciata nella casella raggiunta prima dell'obbligo di pescare una Carta Ammaccatura. Essa può ancora vincere la gara, sebbene il guidatore necessiti di alcuni bendaggi.



Il rosso senza cura colpisce il lato della pista dopo aver subito due Spinte.

F. FINE DEL GIOCO

-  Alla fine di un round, tutti i giocatori che hanno attraversato il traguardo hanno finito la gara.
-  Il giocatore che attraversa il traguardo e finisce il più avanti possibile vince la gara e viene considerato primo. Questo può differire dal giocatore che attraversa il traguardo per primo.
-  Se le slitte sono in pareggio, allora la slitta vincitrice è quella più vicina al lato in cui si trova la bandiera a scacchi. Il gioco poi continua con il round successivo, e così via, finché tutti i giocatori non finiscono la gara.



Se in pareggio, il giocatore che si trova più vicino al lato in cui si trova la bandiera a scacchi è davanti. Più avanti sulla destra nella figura sopra.

G. TRACCIATI SPECIALI

I tracciati speciali sono Il Cumulo di neve, L'Abisso e Gli Alberelli. È raccomandabile giocare almeno una volta prima di utilizzare qualsiasi di questi. Vengono descritti più dettagliatamente nella pagina seguente.

H. STAGIONI DI GARE

Invece di una singola gara, si possono giocare numerose piste lungo una stagione. Ogni giocatore può creare il proprio tracciato. I punti in palio sono i seguenti:

1°: 5 punti; 2°: 3 punti; 3°: 2 punti; 4°: 1 punto.

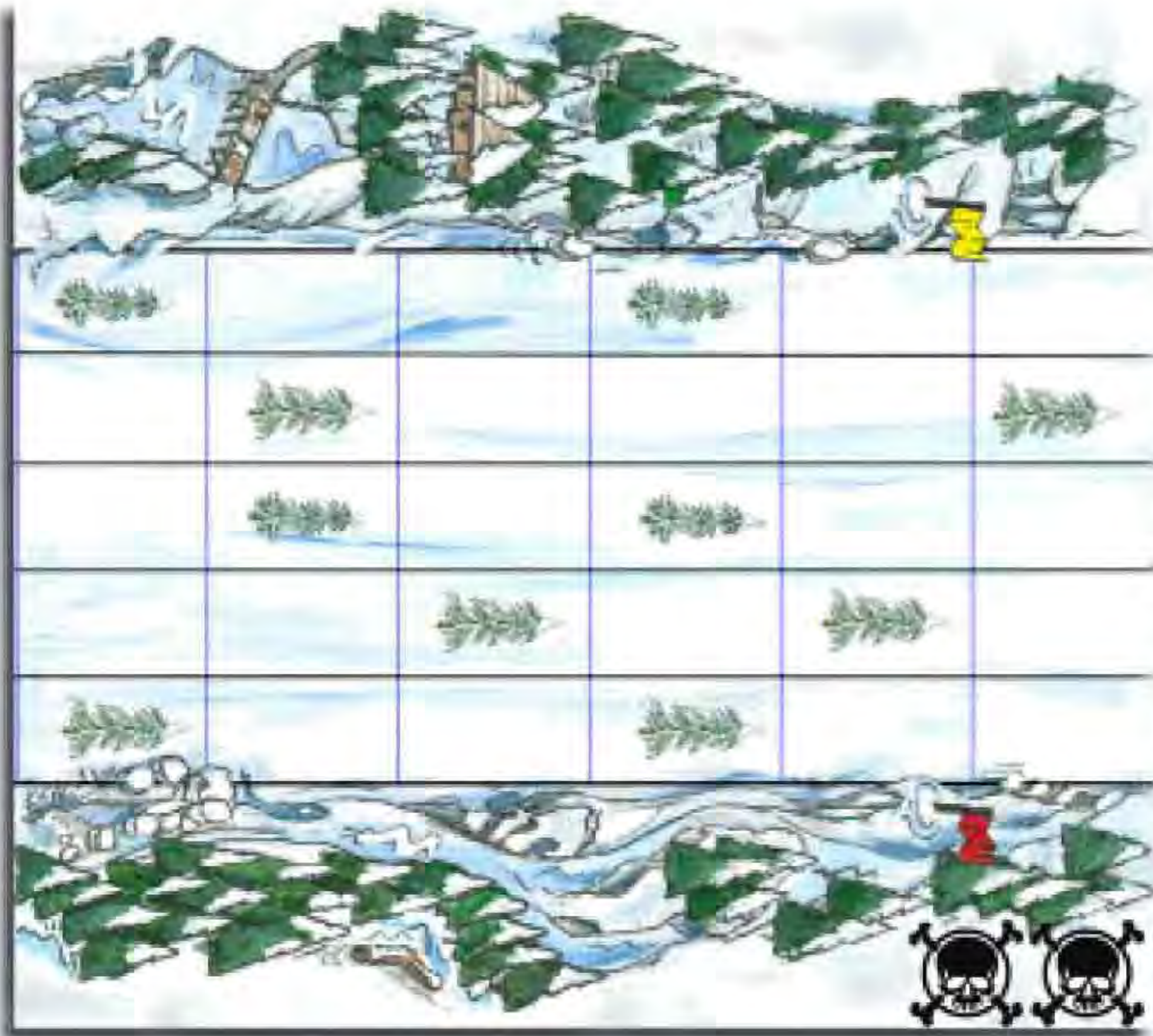
I. GETTONE "ZAMPONE"

Avete letto tutte le regole chiedendovi "qual'è l'effetto del gettone Zampone"? Questo è la ricompensa per aver comprato il nostro gioco e per averlo insegnato ad altri. Semplicemente datelo al giocatore che impiega troppo tempo a pensare durante il proprio turno. Egli può darlo via se qualcun'altro impiega ancora più tempo a giocare in un turno successivo. Questo non è effetti. Leggete il nome del gettone ancora. Ridete. Questo gettone è universalmente compatibile con tutti i giochi...



TRACCIATI SPECIALI

Una volta diventati maestri di slitta, potreste voler inserire alcuni (o tutti) tracciati speciali, per fare altri test di pista!



Alberelli

Alcuni alberelli sono cresciuti in mezzo la pista causando problemi per le slitte incaute! Durante il settaggio, piazzare un alberello di legno sopra ciascuna casella marchiata della pista (in futuro, si possono sperimentare altre formazioni di alberelli).

Durante il gioco, se un giocatore colpisce un alberello:

- 🐾 si rimuove la pedina alberello dal tabellone.
- 🐾 si prende una Carta Ammaccatura nella propria mano
- 🐾 si continua con il proprio turno (turno rimanente, pescaggio delle carte, etc.)

Una volta che la pedina alberello è stata rimossa, la casella può essere utilizzata da un altro giocatore senza subire penalità.



L'Abisso

La pista viene travolta dalla neve diventando un abisso sufficientemente largo per il passaggio di una sola slitta! Le caselle libere sono mostrate con il segno verde. Lo scenario non blocca le diagonali quando si effettua un movimento tra gli spazi vuoti.

Colpire le colonne centrali (marchiate dalla X rossa) viene considerato uguale a colpire il lato della pista.

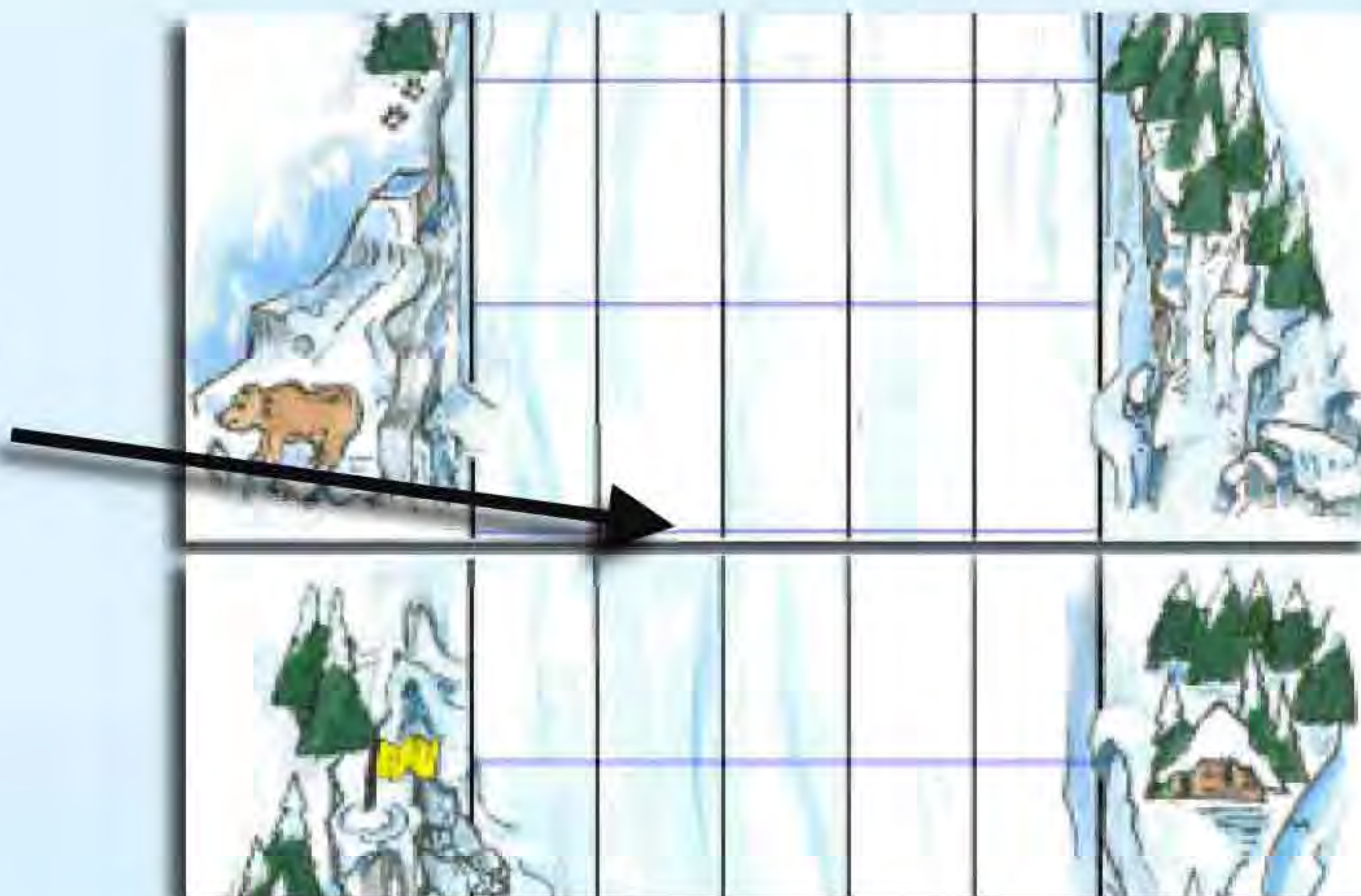


Cumulo di neve

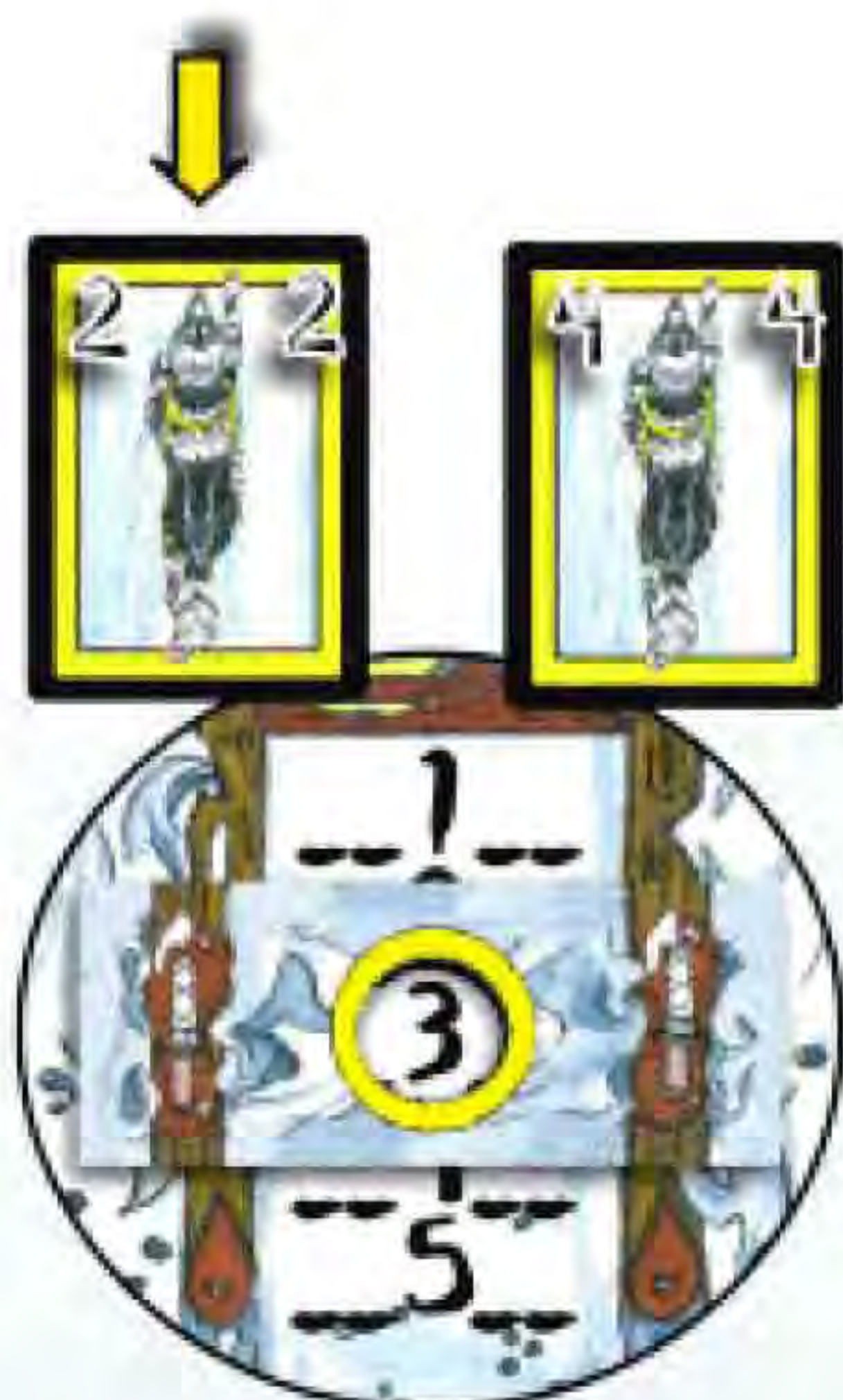
Un cumulo di neve ha reso impraticabile una parte di pista. Le caselle libere sono mostrate con il segno verde. Lo scenario non blocca le diagonali quando si effettua un movimento tra gli spazi vuoti.

UNIONI DI TRACCIATI

Viene sempre considerato come se ci fosse una linea blu tra tutte le unioni di tracciati. La linea potrebbe essere stata omessa a causa delle imperfezioni durante il processo di taglio.



Esempio di un round di gioco



Il giallo è in testa e quindi è il primo a giocare. Gioca un 2 sul suo cane sinistro. Questo gli dà una velocità di 3 ($2+4-3$), e una Spinta di 2 verso destra (il cane destro spinge due volte più forte di quello di sinistra). La slitta viaggia 3 caselle in avanti e curva due volte sulla destra. La slitta gialla non ha attraversato in eccesso la linea della Velocità Limite per la curva, quindi non pesca nessuna Carta Ammaccatura.



Sebbene il blu e il rosso sono pari, il blu è all'interno della prossima curva e quindi è secondo. Il blu gioca un 2 sopra ciascuno dei suoi cani e sopra il suo freno (è possibile giocare più di una carta dello stesso valore). Questo gli permette di avere una velocità provvisoria di 2 ($2+2-2$), ma ha anche un bonus opzionale dato dalla slitta bilanciata (entrambi i cani sono dello stesso valore). Il bonus è uguale alla sua posizione ($2^{\circ} = 2$). Egli decide di prendere il bonus dandogli una velocità totale di 4 con nessuna Spinta.

Il rosso è l'ultimo ad agire nel round. Egli piazza un 4 sopra al cane sinistro e usa un altro 4 per il suo freno. Egli ora sta viaggiando a velocità 5 ($4+5-4$) con una Spinta di 1 verso destra (il cane destro sta spingendo più forte di uno rispetto a quello sinistro). Il rosso supera la Velocità Limite di 1, quindi riceve una Carta Ammaccatura.

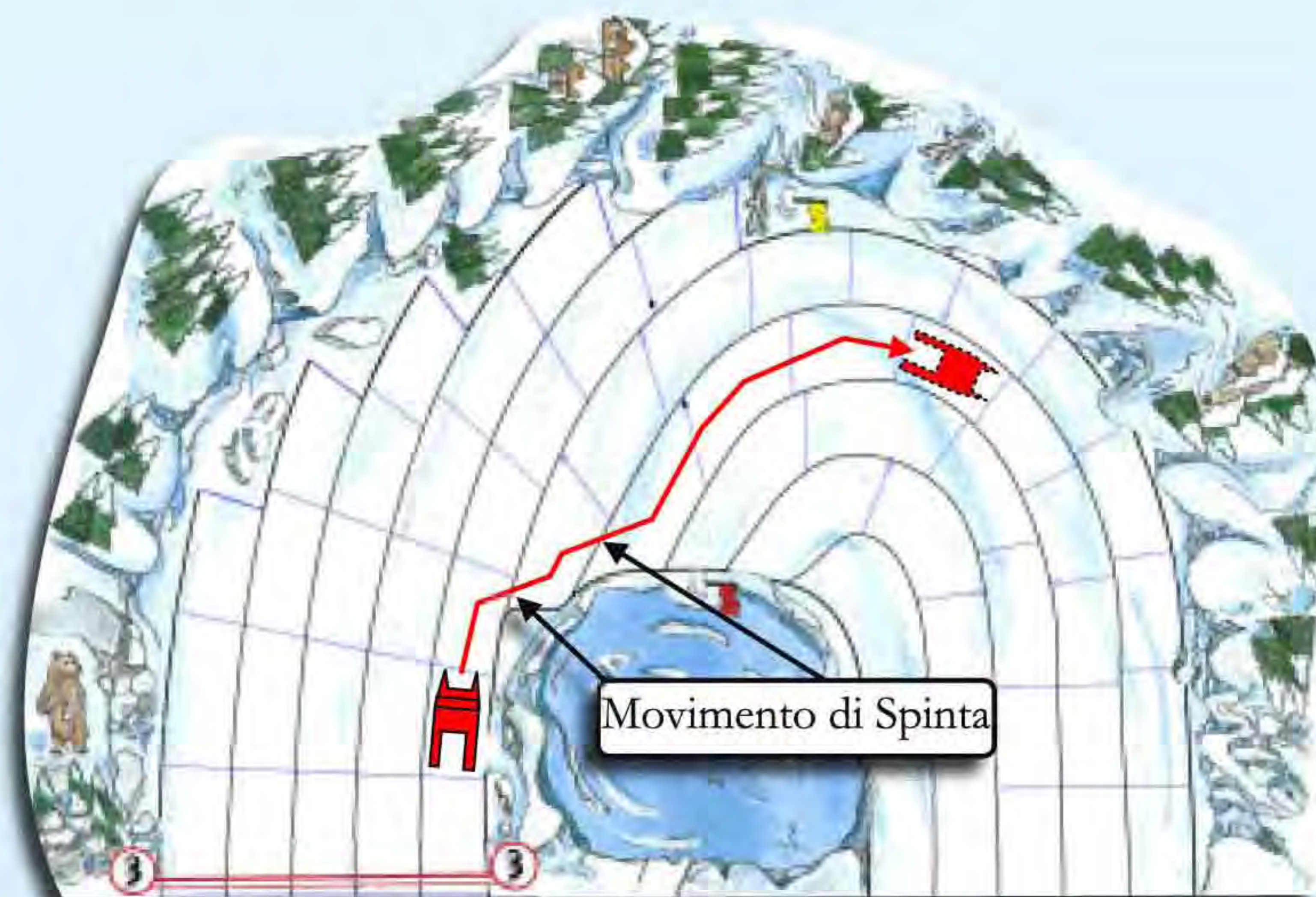


Esempio di Spinta su una curva

Il rosso ha una velocità di 6 ($3+5-2$) e una Spinta di 2 verso destra (il cane destro è più forte di 2 rispetto al sinistro).

Il giocatore curva due volte attraversando le linee nere due volte.

Per eseguire la Spinta, il giocatore deve attraversare la linea nera sul tracciato.



Piste e tracciati



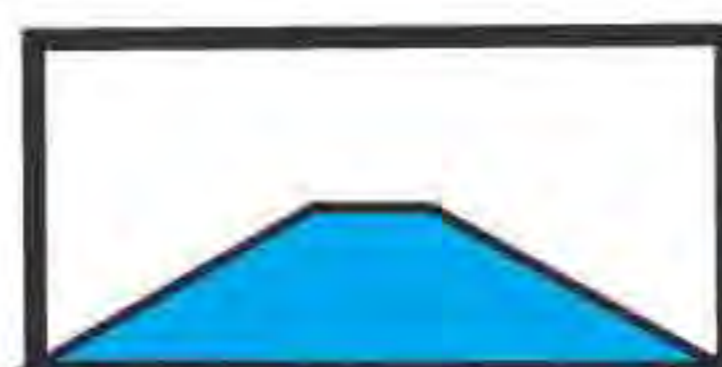
Rettilineo



Curva



Curva a U



Cumulo di neve



Alberelli



Abisso

start

1 2 3 4 5

Inizio

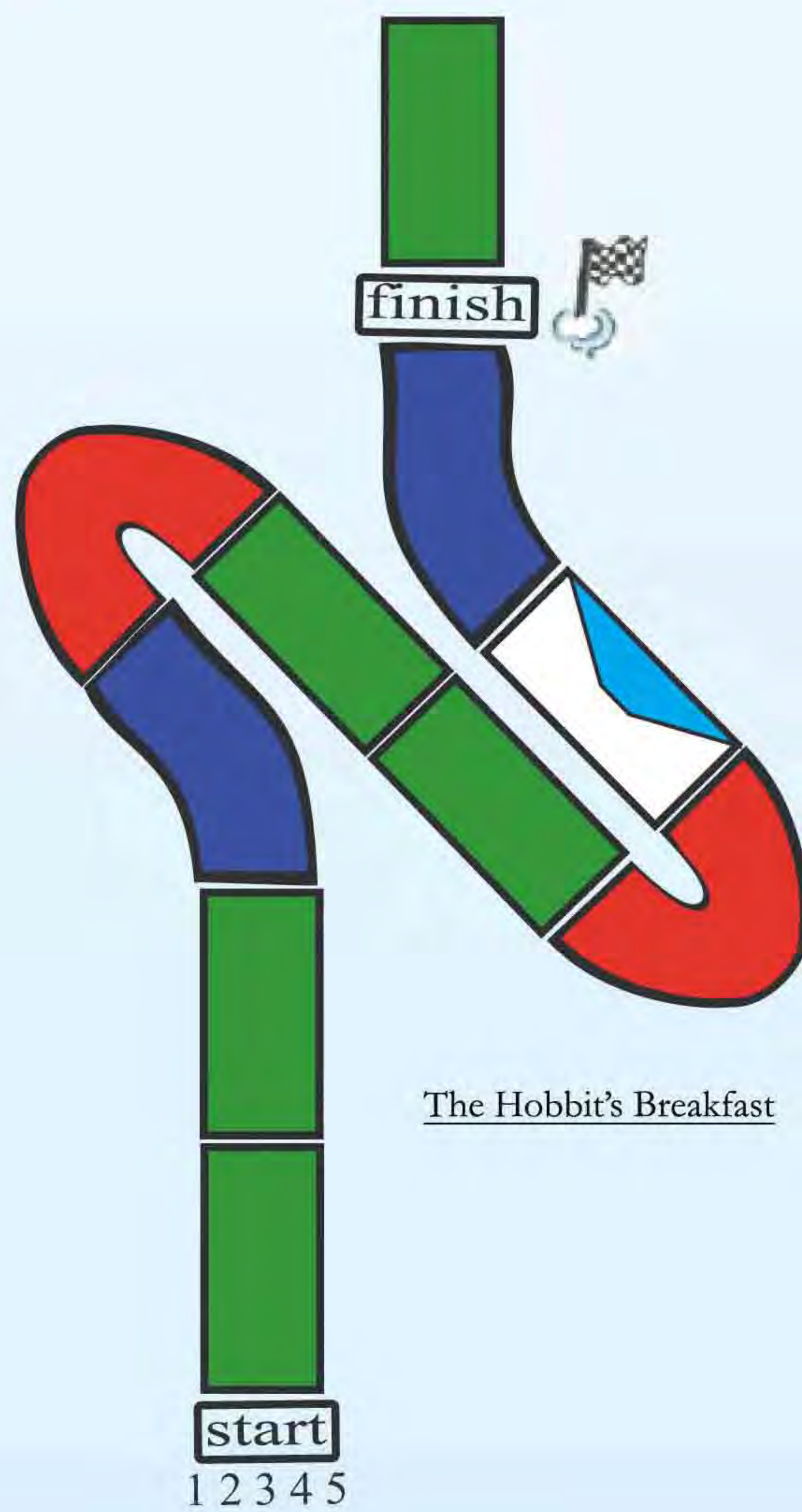
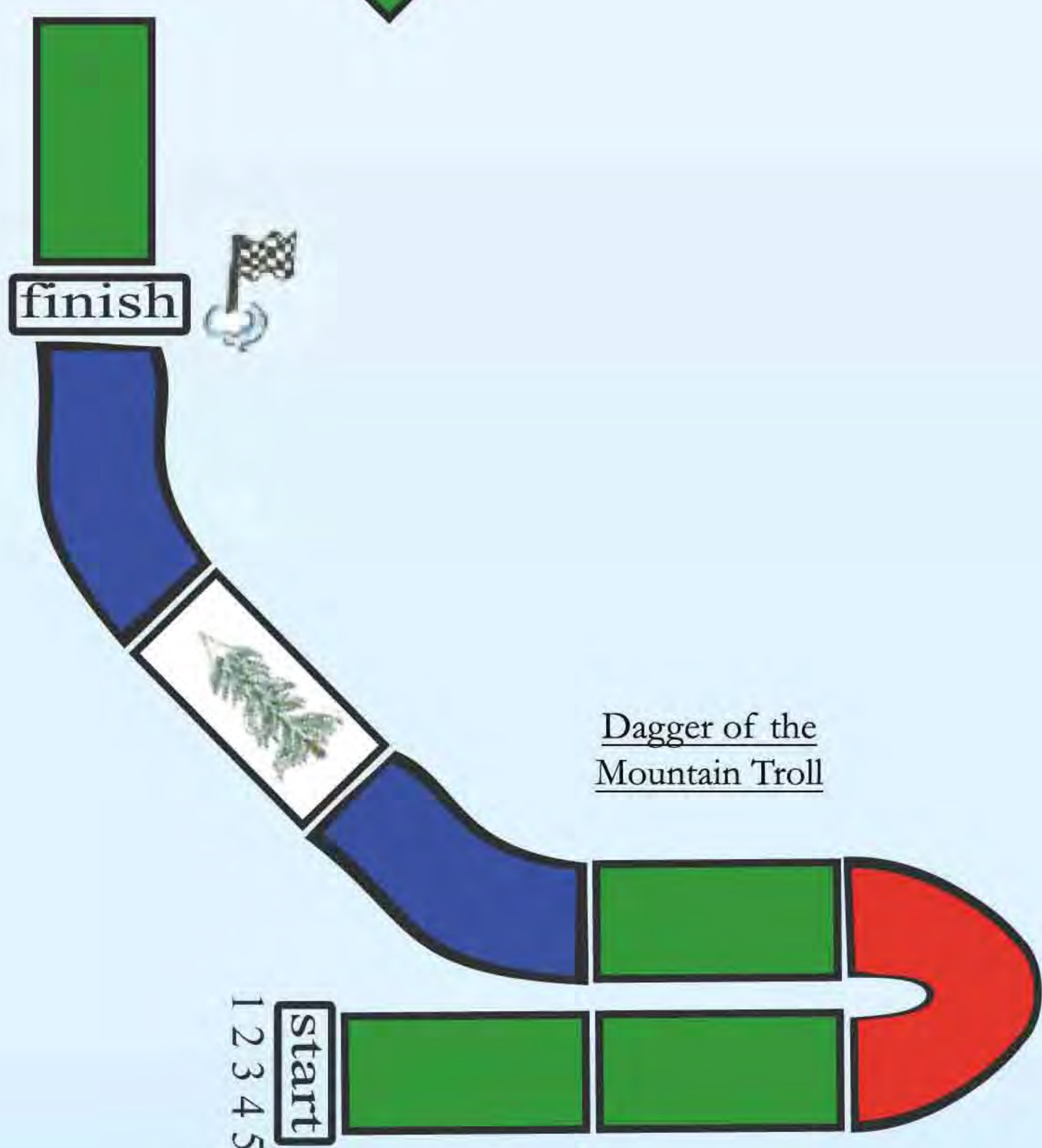
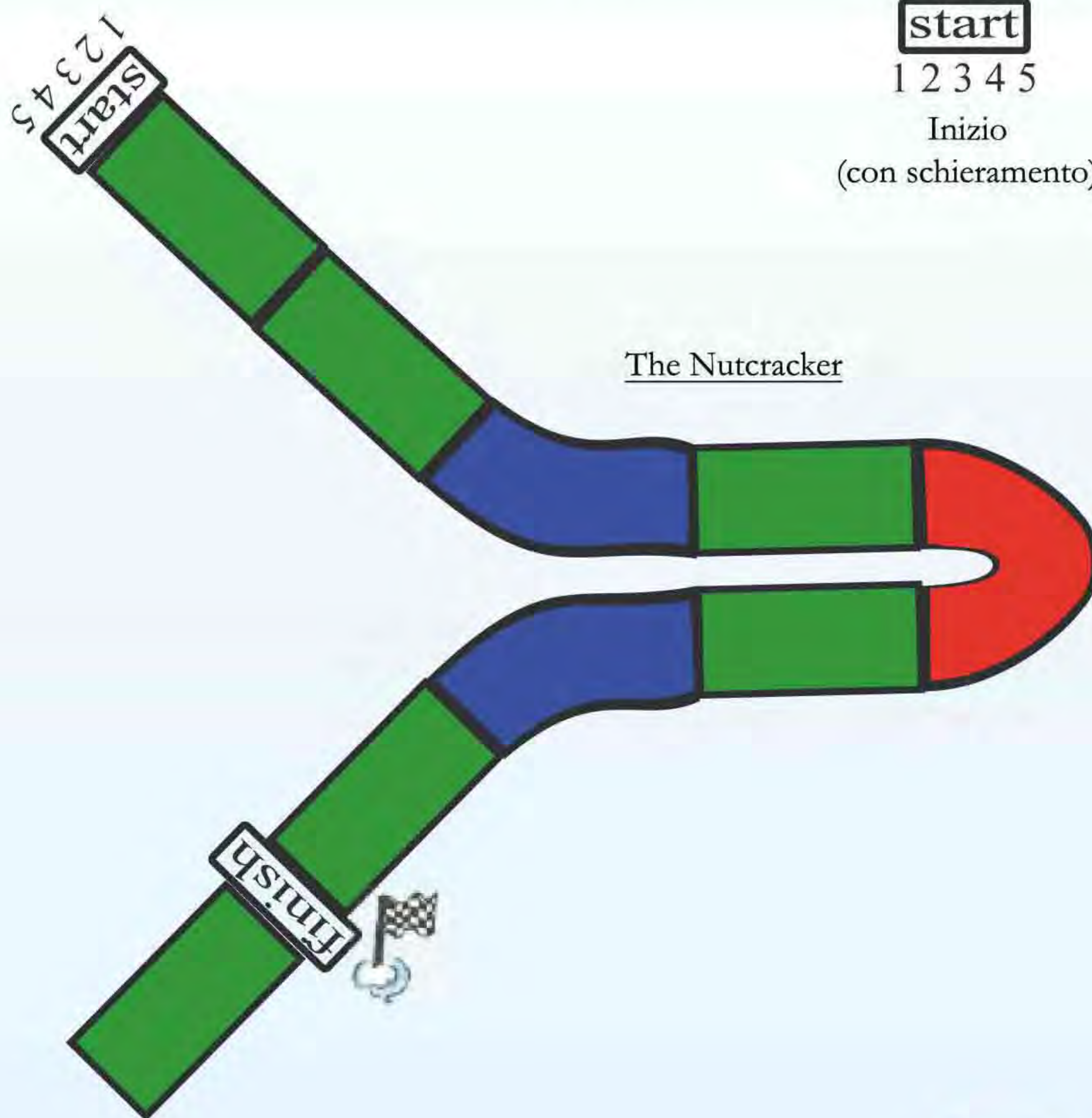
(con schieramento)

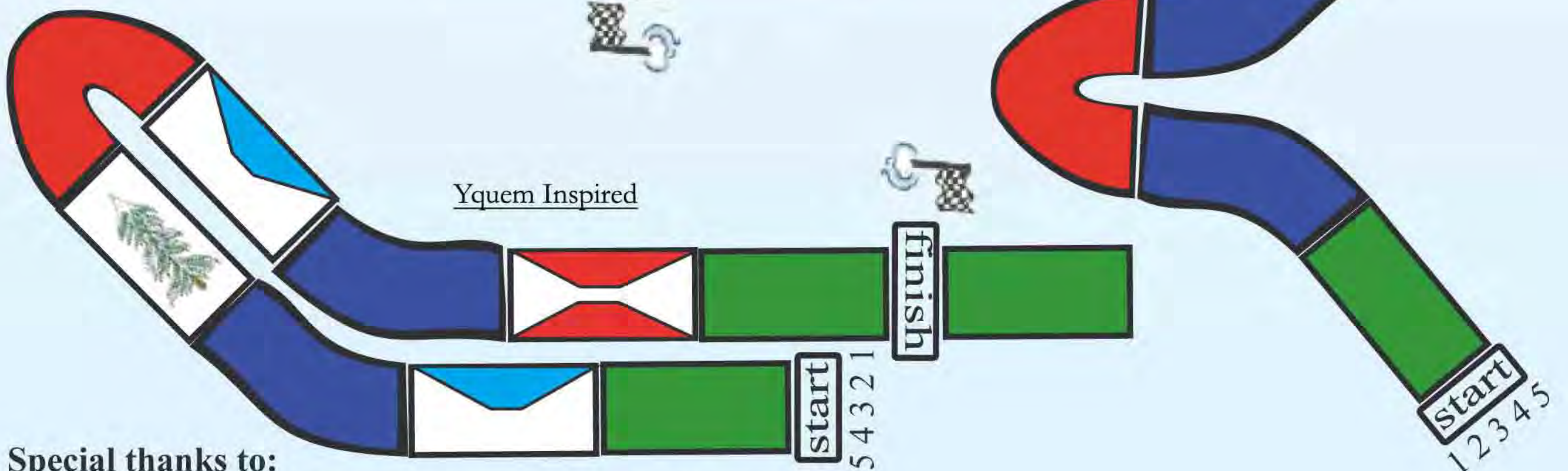
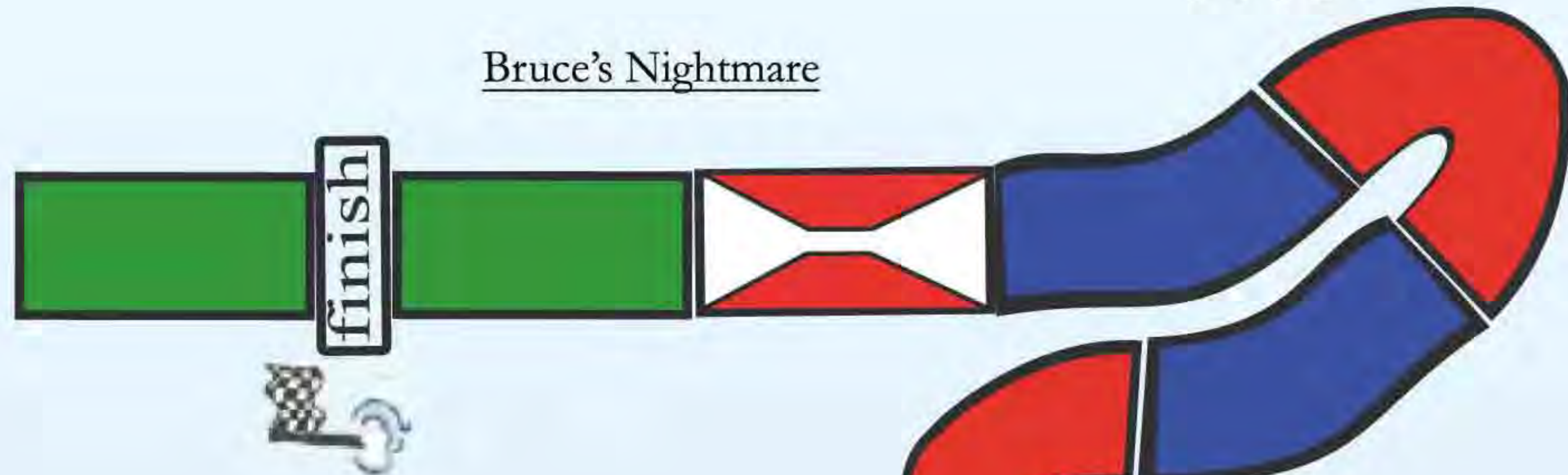
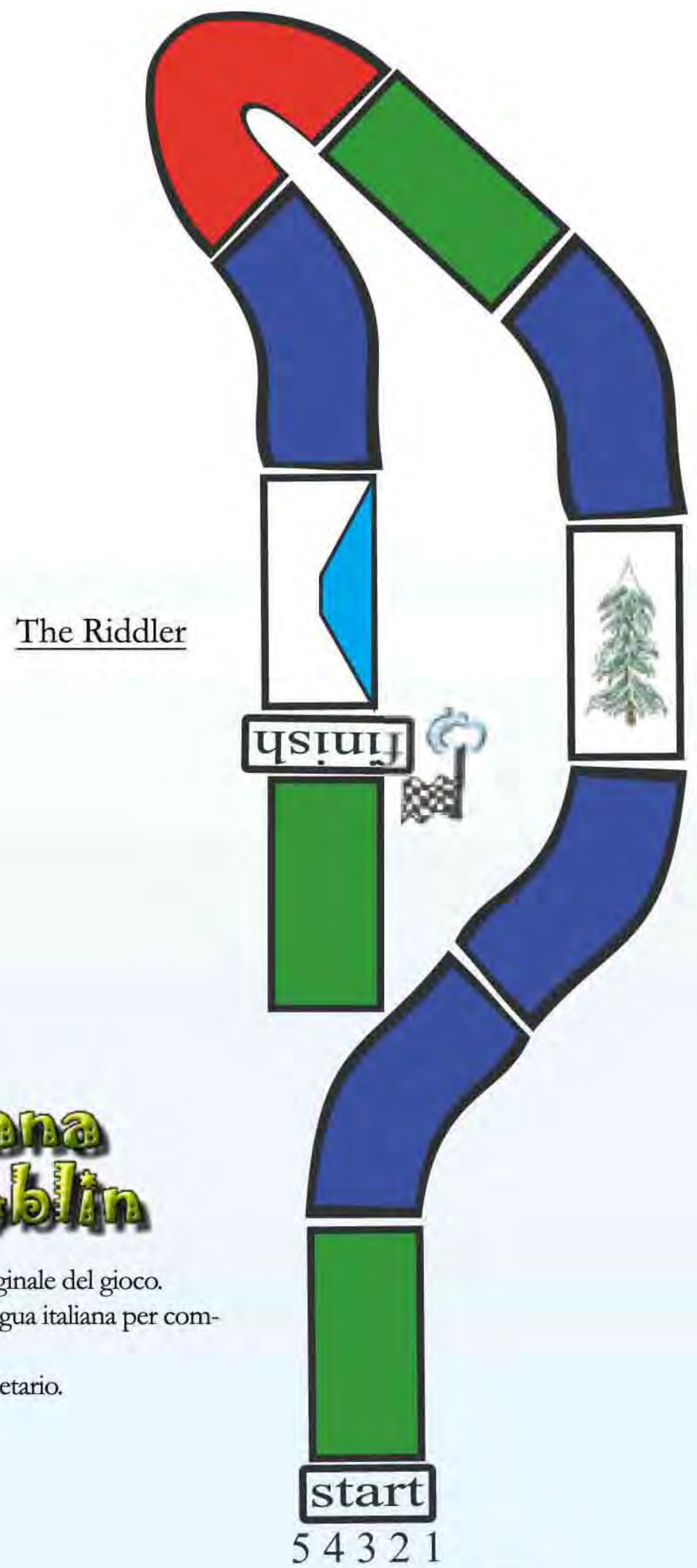
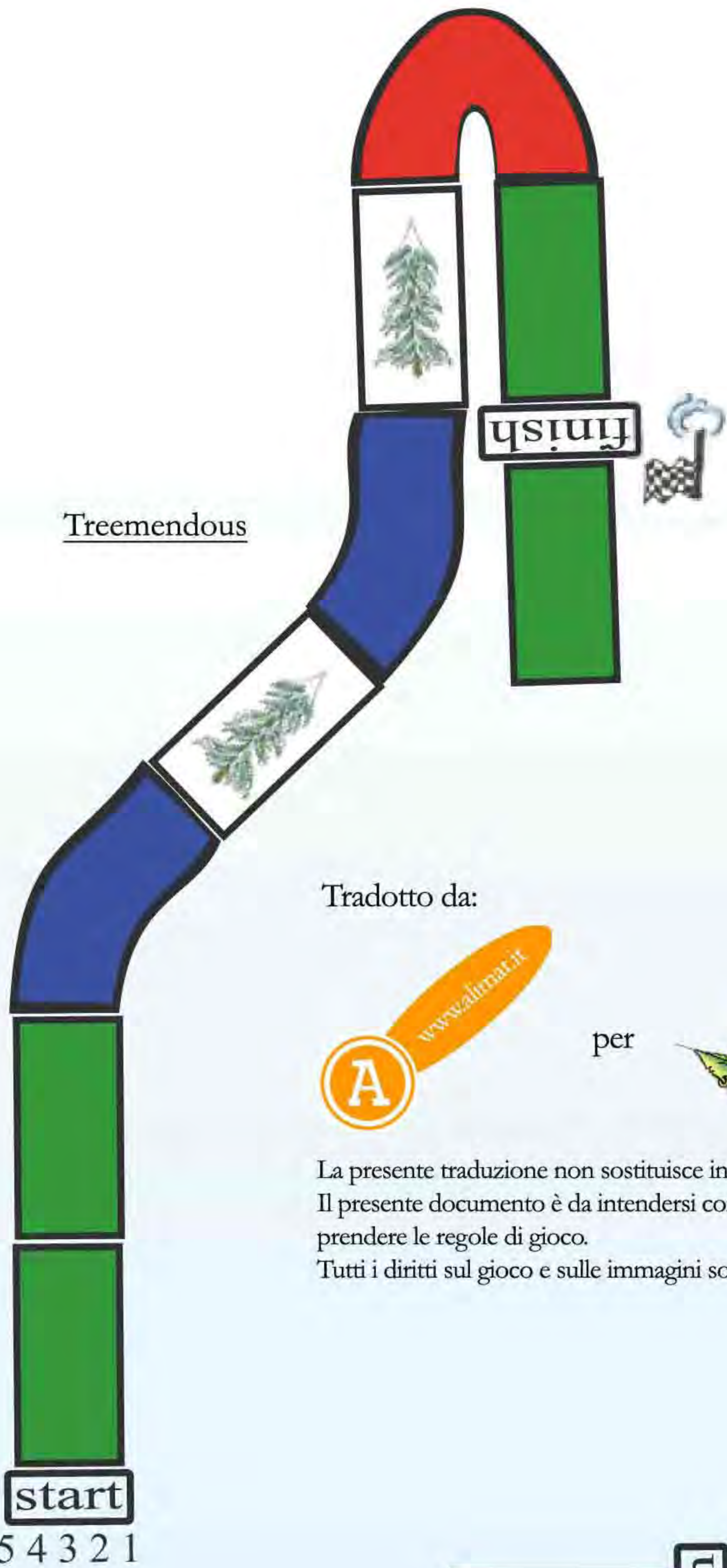
finish



Fine

(con bandiera a scacchi)





Special thanks to:

Team Fragor : Judi, Tabby, Sheena, Iona, and Glenn.
 Joy, Sandy, Eilidh and Katie.
 Ellis Simpson, Marcus Tiefenbraun, Ian Bothwick, Peter Rose, Steven
 'with a v' Gladstone and Mark Higgins.
 Brian Robson, Gery McGlauchlin, Grant Whitton and Gareth Lodge.
 Jon Sykes and everyone involved with E-motion Lab.
 Ralph Anderson, Mark Delano and Thomas Scull.
 Henning Kröpke, Martin Wehnert, Christian Frank and Bruce Allen.

Artwork: Judi Lamont

Deutsche Übersetzung:
 Henning Kröpke
Mit Unterstützung von:
 Andreas Wickner

OGNI TURNO:

I giocatori giocano secondo l'ordine di gara.
Durante ogni turno, un giocatore può fare le seguenti cose:

1) Giocare le carte

- 🐾 Una o più carte dello stesso valore sopra il cane sinistro, destro e/o freno.
- 🐾 Un massimo di una carta per ciascuna posizione (quindi un massimo di 3 carte in totale).

2) Muovere la slitta

- 🐾 La velocità è data dalla somma dei valori dei cani meno il valore del freno.
- 🐾 La Spinta è la differenza dei valori dei due cani (dalla parte del cane più forte).
- 🐾 Se la slitta è bilanciata (entrambi i cani hanno lo stesso valore) il giocatore può prendere il bonus di movimento.

Bonus di Movimento

- 🐾 Uguale alla posizione del giocatore in gara.
- 🐾 Il bonus deve essere preso tutto o ignorato.
- 🐾 Il bonus viene aggiunto alla velocità della slitta, e conta nei riguardi della Velocità Consentita in una curva.

3) Tornare ad avere 5 carte in mano

- 🐾 Pescare dal Mazzo Cani se si hanno meno di 5 carte, scartare se si hanno più di 5 carte.
- 🐾 Le Carte Ammaccatura contano nei riguardi delle carte in mano e non possono essere scartate.

RISCHI

Superare il Limite di Velocità in una curva

- 🐾 Prendere una Carta Ammaccatura per ogni punto di velocità sopra il Limite di Velocità.
- 🐾 Continua con il movimento della slitta e il resto del turno.

Sbattere contro un'altra slitta

- 🐾 Il movimento della slitta e il turno del giocatore finiscono immediatamente.
- 🐾 Il giocatore non pesca carte (ma deve scartarle se supera quota 5).

Sbattere contro al lato della pista

- 🐾 Il movimento della slitta termina immediatamente.
- 🐾 Il giocatore prende una Carta Ammaccatura.
- 🐾 Il giocatore salta al passo 3 (tornare ad avere 5 carte in mano).

EACH ROUND:

The players take their turn in race order.
Each turn a player does the following:

1) Plays cards

- 🐾 1 or more cards of the same value onto the left dog, right dog and/or brake
- 🐾 A maximum of one card for each position (so a maximum of 3 cards in total)

2) Moves the sled

- 🐾 The speed is the dogs' value added together minus the brake value
- 🐾 The drift is the difference between the two dogs (towards the stronger dog)
- 🐾 If the sled is balanced (both dogs have the same value) the player may take bonus movement

Bonus Movement

- 🐾 Equal to the players position in the race
- 🐾 Player must take all or none of the bonus
- 🐾 Bonus is added to the sled's speed, and counts towards corner safety limits

3) Returns hand size to 5

- 🐾 Draw from Dog Deck if less than 5 cards, discard if more than 5
- 🐾 Dent cards count towards hand size and cannot be discarded

HAZARDS

Exceeding the safety limit on a corner

- 🐾 Take a dent card for each point of speed over the safety limit
- 🐾 Continue with sled's movement and rest of turn

Crashing into another sled

- 🐾 Sled's movement and player's turn ends immediately
- 🐾 Player does not refill hand (but must still discard if above 5)

Crashing into the side of the track

- 🐾 Sled's movement ends immediately
- 🐾 Player takes a dent card
- 🐾 Player moves onto step 3 (Return hand size to 5)