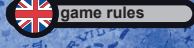


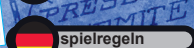
règles du jeu



game rules



spelregels



regola del gioco



spielregeln

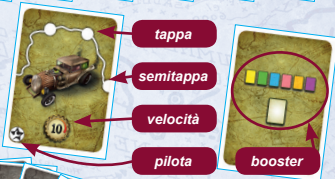
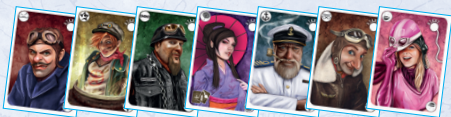


Eccovi impegnati in una corsa folle. Durante 5 turni di gioco dovrete completare il maggior numero di tappe usando diversi veicoli a vostra disposizione.



Dotazione

- 7 carte personaggio
- 35 carte corsa : 7 pacchetti (del colore dei 7 personaggi) di 5 carte veicolo (treno, automobile, moto, nave, aereo). Ogni veicolo ha una determinata velocità e percorre diverse tappe. Il dorso della carta ha un effetto booster (vedi § I boosters)
- 5 carte gerarchia (sfondo grigio): treno, automobile, moto, nave, aereo
- 8 carte starter (sfondo marrone chiaro): 2 treni, 2 automobili, 1 moto, 1 nave, 2 aerei



Preparazione

- Ogni giocatore sceglie una carta personaggio che depone scoperta davanti a sé **(a)** e prende le 5 carte del pacchetto di carte corsa corrispondenti
- Le 5 carte gerarchia sono messe al centro del tavolo l'una sull'altra a faccia in su **(b)** nell'ordine treno (in alto), automobile, moto, nave, aereo (in basso)
- Le 8 carte starter sono mischiate, si mette poi a faccia in su a destra delle carte gerarchia un numero di carte starter uguale al numero dei giocatori più uno (per esempio 5 carte per 4 giocatori). Le carte starter restanti sono rimesse nella scatola e non serviranno



Come si gioca

- Ogni giocatore sceglie una delle carte corsa che gli rimangono e la mette coperta davanti a sé. Quando tutti i giocatori hanno scelto la loro carta, tutti insieme, simultaneamente, la scoprono.
- Le carte corsa giocate sono messe a sinistra delle carte gerarchia nella linea corrispondente al loro veicolo **(c)**.
- Uno per volta, i giocatori scelgono una carta corsa o starter a destra delle carte gerarchia **(e)**. Il primo a scegliere è quello che ha posato la carta corsa col veicolo di gerarchia più alta. In caso di parità, comincerà quello che ha la velocità più alta **(f)**. Si continua così fino al giocatore che ha messo la carta di gerarchia più bassa e/o con la velocità più bassa.
- Bisogna prendere in considerazione l'effetto booster eventualmente attivo per determinare l'ordine (vedi i boosters).
- Le carte scelte sono deposte a faccia in su davanti ad ogni giocatore a destra della loro carta personaggio, di fianco alle carte corsa prese in precedenza e formando con queste il loro percorso **(d)**. Ci sono delle semitappe (automobile, nave, aereo) che conviene completare per vincere la tappa. L'ordine può essere cambiato in ogni momento per ottenere il massimo numero di tappe accoppiando 2 semitappe.
- Il veicolo sulla carta corsa o starter che non è stata presa sale di una posizione nella gerarchia. Se era già in alto scendo in fondo.

Fine del turno

Le carte corsa giocate a sinistra delle carte gerarchia passano sul lato destro **(e)**. La carta corsa più bassa è girata dal lato booster (vedi i boosters) ed il suo proprietario ne effettua eventualmente l'azione. Una volta usato il booster la carta è rimessa sul lato veicolo.

Boosters



Mettete il veicolo che volete in cima alla gerarchia

Il prossimo veicolo che giocherete sarà il più veloce della sua categoria

Sceglierete il vostro veicolo quando tutti gli altri giocatori avranno scoperto i loro



Il veicolo sulla prossima carta che giocherete sarà momentaneamente trasformato in quello che si trova in cima alla gerarchia. Se questa trasformazione ha luogo farà scendere la sua velocità a zero.

La velocità è dapprima comparata e la gerarchia usata per risolvere gli ex-aequo.

Scambiare una carta del vostro percorso con una carta che vi resta in mano. La carta scelta non può essere il treno.



Fine della partita

La partita finisce alla fine del 5° turno quando i giocatori non hanno più carte corsa in mano. Ogni giocatore può cambiare l'ordine delle sue 5 carte percorso e deve poi contare il numero di tappe complete che ha raggiunto (una semitappa non conta)

Gli aerodromi completi (2 semi aerodromi) valgono 4 tappe.

Ogni carta percorso del colore del giocatore dà una tappa bonus.

Il giocatore che ha percorso più tappe vince.

In caso di parità, vince chi ha accumulato le velocità più elevate.



Il giocatore viola può avere un bonus supplementare di una tappa se ha nel suo percorso due carte starter.