

AUSGEBREMST

CONTENUTO:

3 mezzi-tabelloni double-face

2 clips

6 auto e 6 basi in plastica

6 x 28 carte corsa in 6 colori differenti

6 x 4 carte marcia numerate (1-4) in 6 colori differenti

GIOCO NORMALE (FAMILY)

Preparazione:

Prima della partenza ogni giocatore riceve una macchina e le carte corsa del corrispondente colore. Ogni giocatore rimuove dal suo mazzo di carte le carte con 4 punti (guardando i punti-dado in alto a destra).

Le carte rimosse vengono messe da parte, in quanto sono necessarie solo per il gioco avanzato.

Se partecipano meno di 6 giocatori, i rimanenti mazzi di carte per le auto neutrali rimangono nel gioco con tutte le carte.

Le carte marcia non sono utilizzate nel gioco famiglia.

Quale tracciato di Corsa ?

Attraverso diverse combinazioni dei 3 mezzi-tabelloni double-face, possono essere composti 8 percorsi. Le corrispondenti metà tabelloni sono collegate con le clip fornite, in modo che possano rimanere unite. Alcuni percorsi si corrono in senso orario ed alcuni in senso antiorario.

La prima gara è in senso orario sul Bleifuss-Drom.

Sequenza delle combinazioni dei percorsi

Sequenza	Combinazioni percorsi	Direzione	Distanza	Difficoltà
1	Bleifuss-Drom	orario	74 spazi	facile
2	Plattfuss-Circuit	orario	76 spazi	medio
3	Nürburg-Ring	orario	80 spazi	difficile
4	Bleifuss-Circuit	anti-orario	73 spazi	facile
5	Nürburg-Drom	anti-orario	80 spazi	difficile
6	Plattfuss-Ring	anti-orario	77 spazi	medio
7	Nürburg-Circuit	orario	79 spazi	difficile
8	Plattfuss-Drom	anti-orario	77 spazi	medio

Naturalmente è possibile eliminare delle combinazioni se non si vuole guidare su tutti gli 8 percorsi.

Informazioni sulla partita

Ci sono sempre 6 auto al via, anche se ci sono meno di 6 giocatori.

Le vetture neutrali si comportano come antagonisti in gara.

La griglia di partenza è determinata tra i giocatori: ogni giocatore estrae una carta dal suo mazzo di carte corsa. Il giocatore con il numero più alto mette la sua auto nel miglior posto di partenza. Tutti gli altri partecipanti seguiranno in senso orario.

Se ci sono meno di 6 giocatori, le vetture neutrali vengono messe sui migliori posti di partenza. Poi il giocatore con il maggior numero di seguito, ecc. Esempio, se solo 3 giocatori sono nel gioco, utilizzare le 3 auto neutrali in partenza nei posti 1-3.

A partire dalla seconda corsa, la formazione di partenza è determinata dall'ordine di arrivo della gara precedente, ad eccezione delle vetture neutrali, se ci sono meno di 6 giocatori. Le vetture neutrali ottengono sempre i migliori posti di partenza, indipendentemente dal loro arrivo nella precedente gara.

Il vincitore della gara precedente viene seguito dal secondo, ecc.

Se le auto non hanno raggiunto il traguardo, si decide in base alla distanza dal traguardo.

Chi termina più lontano dal traguardo riceve il peggior posto di partenza nella prossima gara.

Posto di gioco.

L'ordine di posto cambia sempre per adattare l'ordine di partenza di gioco.

Il sedile dei giocatori in ogni gara è corrispondente all'ordine di arrivo nella gara precedente.

Il vincitore resta seduto, mentre gli altri giocatori siedono in senso orario a seconda del loro piazzamento. Il secondo siede alla sinistra del vincitore, il terzo a sinistra del secondo, ecc.

Giocare

Regole delle Carte Corsa:

Prima della gara ogni giocatore mescola le sue carte e le mette coperte sul tavolo.

Le carte corsa per le auto neutre (se ci sono meno di 6 giocatori) sono poste tra i giocatori primo e ultimo, anche queste coperte.

Ogni giocatore pesca dal suo mazzo una mano di 3 carte.

Egli le tiene nascoste agli altri giocatori.

Se ci sono meno di 6 giocatori, le vetture neutrali aprono la gara.

Uno dei giocatori prende la prima carta del mazzo, la gira e muove la macchina in avanti del numero di spazi corrispondente, con la linea più corta possibile.

Vedere anche, più sotto, Auto Neutrali.

Al suo turno il primo giocatore gioca una delle sue 3 carte scoperta davanti a se e muove la sua macchina del corrispondente numero di spazi in avanti utilizzando il numero in alto a sinistra della scheda. Nel gioco di famiglia i punti dei dadi in alto a destra della scheda non hanno alcun significato. Egli ripristina la sua mano con la carta in cima al suo mazzo, in modo da avere sempre 3 carte in mano.

Poi tutti i giocatori giocano in gioco senso orario nello stesso modo.

Ogni gara è su una distanza di tre giri, durante il quale ogni partecipante deve passare con la sua auto una volta attraverso il pit-stop.

Le carte corsa sono dotate di un numero di punti di poco superiore a quelli necessari per completare una gara.

Chi guida la sua auto attraverso le curve sempre sulla più breve linea ideale, vale a dire la pista interna, ha bisogno di meno spazi per muoversi e quindi di meno carte corsa-punti.

Un mazzo di carte corsa ha 84 punti. Nella sezione sulla distanza di gara può essere letto il numero esatto di spazi sul percorso se una macchina parte dalla prima fila e percorre sempre la linea ideale, vale a dire la strada più breve. Da ciò si può facilmente vedere che il più delle volte che un giocatore devia su spazi aggiuntivi, nelle curve esterne, tanto più gli sarà difficile raggiungere il traguardo. Chi inizia in seconda fila deve già percorrere uno spazio più, ecc, così bisogna prendere confidenza con le 8 piste diverse e le tattiche necessarie.

Regole di gara:

Solo 1 auto può stazionare su ogni spazio di gioco.

Le vetture possono essere spostate solo in avanti.

Le auto possono cambiare corsia solo muovendosi in avanti (ed in diagonale). Una mossa laterale non è permessa.

E' consigliabile, prima di ogni turno, calcolare il percorso esatto, perché ci si potrebbe spostare in uno spazio per bloccare una macchina davanti a voi.

Esempio: Il giocatore B gioca un "3" e blocca il giocatore A. [Vedere pagina rulebook 5]

Limitazioni di movimento:

Ogni giocatore deve muovere il numero totale di spazi sulla sua carta corsa. Egli deve giocare una carta, se possibile, e deve accettare di deviare attraverso le curve, se necessario. Se non si può spostare dell'intero numero con nessuna delle sue tre carte, perché sarebbe bloccato con tutte le mosse, mostra le sue carte agli altri giocatori.

Regola speciale per la Carta corsa "6":

Tranne che in partenza, il giocatore in testa non può giocare una carta con valore 6 spazi, nemmeno se egli condivide il comando con un rivale.

Nelle curve il numero degli spazi fino alla fine della curva decide chi è in testa. Lo stesso vale per la la corsia dei pit.

Non appena il vincitore passa il traguardo, i giocatori rimasti sono autorizzati a giocare una carta 6 in qualsiasi momento.

Se un leader ha tre 6 in mano, deve aspettare fino a quando un rivale lo sorpassa per andare in testa prima di poter giocare.

Eccezioni:

Se un leader ha tre "6" in mano, può ancora giocare un 6, se:

1. La sua auto è su uno spazio di blocco, bloccando l'intero tracciato.
2. Se la sua auto è accanto a vetture di altri giocatori che hanno tre 6 e insieme bloccano l'intero tracciato.

Bloccaggio

Se un giocatore è stato bloccato, così che la sua auto non può muovere in avanti, il giocatore deve perdere un turno senza giocare una carta corsa.

Linea bianca continua

Ai giocatori non è permesso attraversare la linea bianca continua. Le auto devono stare nella loro corsia. Le auto possono cambiare corsia fino all'ultimo settore prima della linea bianca continua.

Sorpassi

Le auto avversarie non possono passare attraverso le altre vetture, ma possono solo sorpassarle se c'è una corsia libera.

Spazi di blocco:

Gli spazi chicane restringono la pista ad una sola corsia.

Le auto su questi spazi creano blocchi che impediscono qualsiasi passaggio.

Pit-stop:

Ogni vettura deve fermarsi una volta nella corsia del pit-stop o dopo il primo o dopo il secondo giro. Se questo deve accadere nel primo o nel secondo giro dipende da considerazioni tattiche del giocatore, perché si può passare nella corsia del pit-stop ma l'uscita potrebbe essere facilmente bloccata.

I giocatori non possono entrare nella corsia del pit-stop subito alla partenza.

Diverse vetture possono essere nella corsia del pit-stop contemporaneamente.

Una macchina deve fermarsi su di almeno uno degli spazi nella corsia del pit-stop per indicare di aver fatto un pit-stop.

[Diagramma pagina 8 delle Regole] Si deve prestare attenzione quando ci si avvicina alla corsia del pit-stop, perché solo nel campo A il giocatore può fare l'ingresso nella corsia del pit-stop.

Chi si trova sul campo A, impedisce ai giocatori di entrare nella corsia del pit-stop.

Chi è sul campo C blocca l'uscita dai box.

Se l'ingresso della corsia del pit-stop è bloccata nel secondo turno, si deve perdere un giro fino a quando l'ingresso è libero.

I giocatori possono segnare in un foglietto chi ha già fatto un pit-stop e chi no.

(Riferimento a "GUIDA RACE"). [O semplicemente mettere una delle carte di scorta rimosse dal mazzo al via dalla corsia del pit-stop]

Auto neutrali:

Le Auto neutrali devono sempre essere spostate a loro vantaggio, sempre più diritte possibile, anche se è a scapito di un altro giocatore. Nel caso di una controversia, decide la maggioranza dei giocatori.

Un'auto neutrale gioca sempre la carta in cima al suo mazzo.

Se una neutrale esaurisce le carte, viene posta fuori pista.

Se un'auto neutrale dovesse essere bloccata, in modo da non potersi muovere, nessuna carta viene estratta.

Lo speciale-regola per la gara di carta "6" si applica anche ai veicoli neutrali, se sono in testa. La carta 6 viene giocata, ma la macchina non si muove.

Le auto neutrali fondamentalmente cercano sempre di andare ai box al primo giro, se la loro carta lo consente.

Tagliare il Traguardo:

Dopo tre giri il primo a passare il traguardo è il vincitore.

Alle gare vengono assegnati i seguenti punti:

1 ° posto 9 punti

2 ° posto 6 punti

3 ° posto 4 punti

4 ° posto 3 punti

5 ° posto 2 punti

6 ° posto 1 punto

Le auto neutrali non ricevono alcun punto. Le macchine che terminano dopo una macchina neutrale, però non guadagnano automaticamente una posizione. Esse si limitano ad ottenere i punti per il posto effettivo nella corsa.

Quando tutti i giocatori hanno ricevuto i punti che hanno guadagnato, viene impostata la partenza della prossima gara ed i giocatori prendono le loro nuove posizioni di partenza a seconda della posizione finale della gara precedente (vedere sopra Informazioni sulla partita).

Traguardo non raggiunto:

Se un giocatore esaurisce le carte prima del traguardo la vettura è tolta dal circuito.

Questo giocatore non ottiene punti. Nella successiva gara questo giocatore parte dall'ultimo posto. Se più giocatori non dovessero raggiungere il traguardo, impostare l'avvio per il prossimo round in base al numero di spazi di cui ogni vettura dista dal traguardo.

Segnapunti:

I giocatori devono scegliere uno tra di loro per aggiornare il segnapunti (schema di punteggio). Quel giocatore scrive i punti ottenuti e tiene traccia dei pit-stop per ogni giocatore.

5 segnapunti si trovano alla fine delle regole tedesche. Se ne aveste bisogno, possono essere fotocopiate.

REGOLE DI GIOCO AVANZATE

Nel gioco avanzato ci sono tre cambiamenti importanti che consentono ai giocatori più tattiche e concentrazione e riducono il fattore fortuna. Un giocatore pratico ha più di un vantaggio rispetto a un principiante che nel gioco di famiglia.

1. Nel gioco avanzato ogni giocatore, prima di ogni gara, sceglie tra 3 combinazioni di carte possibili nel suo colore.

2. Prima di ogni gara, i giocatori ordinano le proprie carte coperte in 4 pile marcia. Da queste pile i giocatori pescano le loro carte.
3. Il giocatore ha la possibilità di non effettuare il pit-stop, se pensa di poter finire la gara, oppure di fermarsi ai box per raccogliere le carte extra, che possono poi essere utilizzate per finire la gara.

Regole di gioco:

Queste regole del gioco riguardano solo le modifiche dal gioco di famiglia. Tutte le altre regole rimangono le stesse.

Preparazione:

La scelta di un mazzo:

Ogni giocatore riceve un mazzo di carte di 28 carte corsa e 4 carte marcia nel colore della sua auto. Attraverso la sistemazione di alcune carte, ogni mazzo diventa o un mazzo veloce, o un mazzo medio o un mazzo lento ognuno con esattamente 84 punti in totale. Il giocatore deve decidere prima di ogni gara quale tipo di mazzo utilizzare per quella corsa.

Mazzo Gara Veloce:

Rimuovere le nove carte con 9 punti in alto a destra della carta. Queste vengono scartate e messe da parte. Il mazzo delle rimanenti 19 carte dovrebbe essere composto da sei 6s, cinque 5s, tre 4s, due 3s, due 2s, un 1s

Mazzo Gara Media:

Rimuovere le sei carte con 6 punti in alto a destra della carta. Queste vengono scartate e messe da parte. Il mazzo delle rimanenti 22 carte dovrebbe essere composto da: cinque 6s, quattro 5s, quattro 4s, tre 3s, tre 2s, tre 1s.

Mazzo Gara Lenta:

Rimuovere le quattro carte con 4 punti in alto a destra della carta. Queste vengono scartate e messe da parte. Il mazzo delle rimanenti 24 carte dovrebbe essere composto da quattro carte di ogni numero da 1-6.

I giocatori dovrebbero nascondere le carte che sono state messe da parte coperte in modo che gli altri giocatori non possano capire quale tattica è stata scelta .

Ciascuno dei 3 mazzi di carte ha i suoi vantaggi e svantaggi e un buon giocatore tiene conto del particolare percorso di gara, il rischio che è disposto a prendere e la sua posizione di partenza, mentre decide quale mazzo di carte da utilizzare.

Carte Pit Stop:

Dopo che il giocatore ha selezionato il suo mazzo di carte corsa, tira fuori la sua carta di pit-stop(s) in base alla combinazione tracciato da utilizzare e la sua posizione di partenza, (vedi tabella), dal suo mazzo carte corsa e la mette accanto alla corsia pit-

stop. Si può usare questa carta(o carte) solo se lui fa un pit stop (vedi pit-stop).

La scheda Pit Stop indica, per ogni combinazione di tracciato e la fila di partenza, le carte da mettere nella zona pit stop ed i punti lasciati in riserva all'inizio senza un pit stop.

Esempio: 4 & 4 significa che il giocatore mette 2 carte ciascuna con il valore 4 accanto alla corsia box.

Tracciato	Fila 1	Fila 2	Fila 3	Riserva
Bleifuss-Drom	4&4	4&3	4&2	3
Plattfuss-Circuit	5&4	5&3	5&2	2
Nürburg-Ring	3	2	1	2
Bleifuss-Circuit	6&5	6&4	6&3	3
Nürburg-Drom	3	2	1	2
Plattfuss-Ring	4&2	3&2	3&1	2
Nürburg-Circuit	4&2	3&2	3&1	2
Plattfuss-Drom	4&2	3&2	3&1	2

Mazzi Marcia:

Dopo che il giocatore ha ordinato la scheda di pit-stop(s), verifica il suo mazzo carte corsa accuratamente e dispone le carte in quattro mazzetti marcia sulle quattro carte marcia davanti a lui.

Questo viene fatto nel modo seguente:

Il giocatore tiene le carte corsa nascoste in una mano. Con l'altra mano assegna la prima carta coperta ad una delle quattro carte marcia. Questo inizia ciò che probabilmente porterà a quattro pile di carte non uguali. Il giocatore decide a quale dei quattro mazzetti assegnerà ogni carta valore (1-6).

Esempio:

Il 1° mazzetto marcia potrebbe avere tutte le carte 1 e 2, il 2° mazzetto marcia può avere tutte le 3s; il 3° mazzetto marcia può avere tutte le 4s ed il 4° mazzetto marcia potrebbe avere tutte le carte 5 e 6.

Giocare

Solo 2 carte in mano:

Dopo che tutti i giocatori hanno piazzato le carte sui loro mazzetti, ogni giocatore pesca 2 carte a sua scelta dalla parte superiore dei mazzetti marcia.

Queste sono le carte di partenza.

Giocare dai mazzetti marcia:

Ogni carta giocata viene sostituita con la prima carta coperta di uno dei 4 mazzetti marcia a scelta giocatori. Un giocatore non può guardare i mazzetti durante il gioco,

il giocatore deve ricordarsi le carte che lui ha messo in quel mazzetto. Con questa conoscenza, un giocatore dovrebbe essere in grado di pianificare in anticipo il suo prossimo turno. Un giocatore deve sempre avere 2 carte in mano. Il giocatore successivo deve attendere fino a che il giocatore precedente abbia scelto la sua nuova carta prima di giocare una carta corsa dalla sua mano.

Pit-stop:

Un giocatore può decidere di fare una sosta ai box dopo il primo o il secondo giro. Prende la sua carta di pit stop(s) non appena la macchina si ferma nella corsia box. Una carta pit stop sostituisce la carta che è stata giocata dalla sua mano (invece di pescare dai mazzetti). Se ci sono due carte in pit lane, la seconda viene assegnata a una dei mazzi marcia a scelta del giocatore.

Un pit stop non è obbligatorio. Un giocatore che vuole guidare senza pit-stop e che decide di avere dei punti di riserva per finire la corsa senza carte pit stop, può farlo.

Auto neutrali:

Le auto neutrali non fanno soste ai box. Ma esse possono bloccare le entrate e le uscite della corsia box.

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco(ben vengano correzioni ed interpretazioni delle regole diverse dalla presente). Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Traduzione: leonoel48

12/2012