

Le PARIS-DAKAR

La nuova avventura.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

1 Tabellone di gioco, un indicatore a bussola con freccia girevole (in 2 sistemi), 12 carte 'guasto meccanico', 1 carta 'bando attrezzi' bianco, 1 carta 'dottore volante', 4 vetture da competizione, 1 carro attrezzi, 1 elicottero, 40 coupon da 100 l., 50 coupon da 20 l., 4 manuali stradali.

SCOPO DEL GIOCO

Essere i primi ad arrivare a Dakar e a vincere il trofeo, dopo aver compiuto il percorso Algeri-Dakar.

Perché è necessario ogni anno mantenere il percorso di questo rally segreto nell'interesse sia del rally che dei partecipanti, questo gioco segue il percorso del 1985.

La Paris - Dakar si divide in due tappe:

— La tappa preliminare Paris — Sete

— La tappa più importante Algeri — Dakar

In questo gioco, è ricreata solo la seconda fase del rally che si svolge nel territorio africano.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

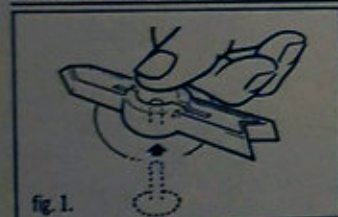


fig. 1.

1 Montate l'indicatore a bussola come mostrato in fig. 1.

2 Stabilire chi sarà il direttore di corsa. Costui terrà il banco e sarà incaricato di distribuire i coupon carburante e di assicurarsi che ogni concorrente si attiene al regolamento di corsa.

3 Porre nel 'banco' tutte le carte 'guasto meccanico', 'elicottero/dottore volante' e 'carro attrezzi' a faccia in su. Mettere l'elicottero presso la casella Algeri sul tabellone ed il carro attrezzi sullo spazio Ouargla. Porre infine il trofeo sulla casella Dakar.

4 Assegnare ad ogni giocatore 8 coupon da 100 litri e 10 da 20 l. (cioè 1000 l. di carburante in totale). Ogni giocatore sceglie la propria vettura e la mette sulla casella Algeri.

5 Decidere chi parte per primo, dopo di che il gioco continua in senso orario.

6 A turno ogni concorrente fa girare l'indicatore a bussola e avanza la propria vettura del numero di caselle ottenuto. Ogni spazio o casella rappresenta 100 km. Dopo aver mosso controllare nel manuale stradale a cosa corrisponde la casella occupata e seguirne le istruzioni.

• Un segnale chilometrico verde vuol dire buone notizie.

• Un segnale chilometrico rosso vuol dire 'problemi'.

• Un segnale chilometrico nero vuol dire restare in quello spazio fino al prossimo turno.

7 Non più di due vetture possono occupare una casella. Se lo spazio in cui capitate è già completamente occupato dovete arrestarvi nella casella immediatamente precedente disponibile.

8 CASELLE CITTÀ

Quando entrate in una casella 'città' o la passate dovete pagare al direttore di corsa il prezzo del carburante indicato dal manuale. Ciò equivale alla quantità di carburante che avrete impiegato per raggiungere il punto della corsa in cui vi trovate (vale a dire 20 litri per ogni 100 km.).

9 "STOP" OBBLIGATORI

Nei due casi seguenti avrete l'obbligo di arresto anche se il numero dell'indicatore a bussola vi avrebbe portato oltre.

a) Ai punti di controllo marcati sul tabellone. Il vostro turno avrà così termine. Se vi dimenticherete di fermarvi allo 'stop' il direttore corsa vi multerà di 200 l. di carburante e in più dovete tornare al punto di controllo in questione.

b) A metà corsa (5000 Km). Raggiunta questa casella dovete rendere tutti i coupon che vi restano in cambio di 1000 l. nuovi, come alla partenza, per rifare il pieno alla vostra vettura.

10 CASELLE 'GUASTO' MECCANICO

a) Se vi viene data una carta 'guasto meccanico' dovete rallentare e togliere un punto da ogni numero susseguente ottenuto con l'indicatore a bussola (es. se la freccia indica un 4 potete avanzare solo di 3 spazi). Se vi vengono date 2 carte 'guasto' togliere 2 punti.

b) Oppure potrete decidere di mantenere la vostra velocità di marcia (facendo uso dell'intero conteggio dell'indicatore) e consumare quindi più carburante più rapidamente. Ciò vuol dire pagare una penalità di 20 l. per casella (in aggiunta al vostro normale consumo se passate per una città o se siete costretti a pagare dei coupon per altre ragioni).



ESEMPI:

• Se l'indicatore dice 4 e avete un carta di 'guasto' potrete avanzare di 3 spazi oppure pagare 80 l. e avanzare tutti e 4 gli spazi.

• Se ottenete 4 e avete 2 carte di 'guasto' potrete muovere di 2 spazi oppure pagare 80 l. e avanzare di 4 caselle.

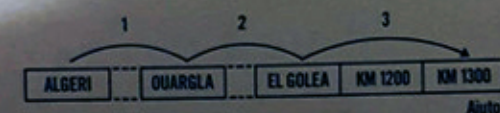
Se accumulante tre carte 'guasto meccanico' dovete fermarvi, mettere la vostra vettura sul lato della strada all'altezza della casella relativa e far venire il carro attrezzi (vedi sotto)

11 INTERVENTO CARRO ATTREZZI

Per far intervenire il carro attrezzi mettete la carta relativa davanti a voi e ponete il carro attrezzi sulla città più prossima dotata di stazione di soccorso stradale (Ouargla, In Amquel, Dirkou, Gao, Kiffa o Sali-Portudal tutte contrassegnate da  sul tabellone). Quando toccherà nuovamente a voi, fate  avanzare il carro attrezzi in direzione della vostra vettura servendovi dell'indicatore a freccia. Ciò potrà avvenire da una qualsiasi direzione. Non appena vi avrà raggiunto (non occorre un conteggio esatto) dovete restituire sia la carta 'carro attrezzi' che le vostre tre carte di 'guasto' al banco, rimettere il carro attrezzi sulla più vicina stazione di soccorso stradale e riporre la vostra vettura sul percorso pronti a farla ripartire al prossimo turno, usando il conteggio dell'indicatore senza più detrazioni

12 INTERVENTO DEL DOTTORE VOLANTE

Se ne richiedete l'assistenza dovete piazzare il vostro veicolo al lato della vostra casella, fuori percorso, e mettere la carta 'dottore volante' a faccia insù di fronte a voi. Quando toccherà nuovamente a voi fate girare la freccia e spostate l'elicottero da Algeri o da Dakar (a seconda di quale delle due città vi è più vicina), contando un punto per ogni città.



Es. Avete bisogno d'aiuto al KM 1300. Dovete ottenere un 3 (o più) perché l'elicottero possa raggiungervi. (Esso non dovrà farlo peraltro con un conteggio esatto di spazi.)

Quando il dottore vi avrà raggiunto dovete renderne la carta al banco, rimettere l'elicottero o sulla casella d'Algeri o su quella di Dakar e riporre la vostra vettura sul percorso pronti a farla ripartire al vostro prossimo turno.

IMPORTANTE: Mentre un giocatore è in possesso di una delle carte 'carro attrezzi' o 'dottore volante' nessun altro potrà servirsi sia del carro attrezzi che dell'elicottero.

Se un giocatore ne ha bisogno dovrà attendere fino a che avrà termine l'operazione di soccorso in corso ed il carro o il dottore avranno raggiunto la vettura in panne. Il secondo concorrente potrà allora cominciare la sua operazione di soccorso partendo dalla stazione a lui più vicina. Nel caso che due giocatori si trovino ad occupare la stessa casella mentre hanno bisogno di soccorso stradale, solo il primo che avrà iniziato l'azione di soccorso (carro attrezzi o dottore volante) sarà incaricato di muovere o il carro o l'elicottero mentre l'altro aspetta. Non appena uno dei due mezzi avrà raggiunto il loro spazio entrambe le vetture saranno rimesse in corsa contemporaneamente.

13 ESAURIMENTO DEL CARBURANTE

Se il conteggio indicato dalla freccia-bussola vi porta ad attraversare una città per la quale non siete in grado di pagare il quantitativo di carburante richiesto — o se vi capita d'entrare in uno spazio richiedente un pagamento immediato di carburante che non siete in grado di effettuare, dovete restar fermo, mettere il vostro veicolo sul lato della strada e richiedere l'intervento del carro attrezzi (vedi regola n. 11). Non appena il carro arriverà dovete far ruotare la freccia una volta e riceverete carburante del valore di 100 litri moltiplicati il valore uscito sull'indicatore-bussola (es. se esce un 3 avrete diritto a 300 l.). Aspettate il prossimo turno prima di muovere.

14 ARRIVO A DAKAR

Per raggiungere Dakar non sarà necessario ottenere un conteggio esatto di spazi; ma assicuratevi di avere almeno 80 l. di carburante prima di poter avanzare onde poter pagare la vostra ultima quota di carburante.

IL VINCITORE

La prima vettura a raggiungere Dakar vince la corsa e si porta a casa il trofeo.

MB Italy Srl,
Centro Direzionale Milanofori,
Strada 2, Palazzo C1,
20090 Assago, Milano, Italy.

4093-XIT 888

© 1985 MB Italy Srl, under Berne & Universal Copyright Convention.