SPEEDRONE

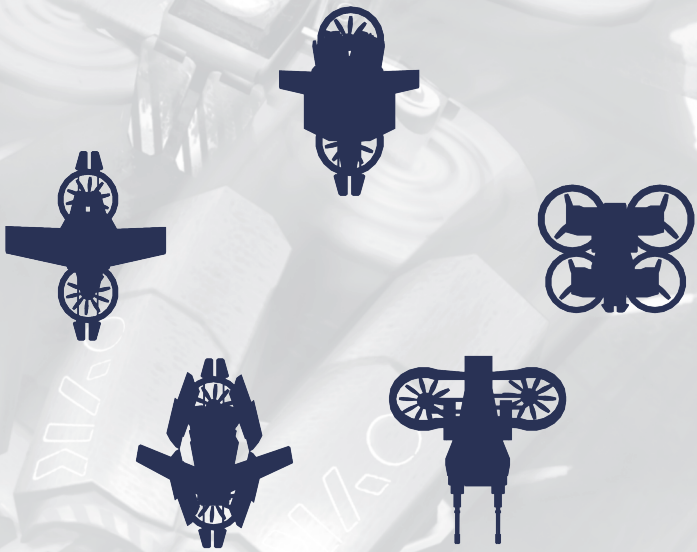
FLY OR DIE

REGOLAMENTO

Davide Ardizzone

SOMMARIO

INTRODUZIONE Pagina 4
SCOPO DEL GIOCO Pagina 5
COMPONENTI DEL GIOCO Pagina 5
PREPARAZIONE DEL GIOCO Pagina 6
INIZIO DEL GIOCO Pagina 9
LA CORSA Pagina 10
CREDITI Pagina 13



REGOLAMENTO SPEEDRONE

INTRODUZIONE

La spinta militare nell'uso dei droni in contesti bellici difficili ha contribuito al diffondersi anche in ambito civile di tecnologie fino a quel momento riservate e inaccessibili. I primi prototipi di droni radiocomandati da corsa e combattimento ludico furono inventati negli Stati Uniti ed in brevissimo tempo le gare di questi nuovi veicoli soppiantarono completamente ogni altra competizione sportiva automobilistica. Le vecchie scuderie si adattarono in fretta alla nuova moda ed istituirono campionati nazionali ed internazionali su circuiti di ogni tipo, ma nelle periferie delle metropoli queste competizioni erano destinate ad assumere tutta un'altra piega. Là dove il controllo era blando, si svolgevano gare clandestine in vecchie fabbriche abbandonate o quartieri in degrado; gare dove i piloti potevano equipaggiare i loro droni con ogni tipo di arma, anche quelle normalmente proibite nei campionati ufficiali e compiere ogni sorta di scorrettezza sportiva. Possedere un drone da gara divenne ben presto una necessità sociale per i giovani delle periferie: l'alta informatizzazione ad ogni livello della società e la facile reperibilità dei materiali per costruire quei veicoli portò alla nascita delle prime associazioni sportive di ragazzini che con i loro radiocomandi ed i loro visori VR sapevano far sognare un pubblico stretto e schiacciato dal peso della realtà. Così alle porte del 2050 il mondo si affacciava su una nuova era fatta di giovani eroi in un mondo di corse sportive, paradossalmente, molto più sicuro di quello del secolo precedente.

SCOPO DEL GIOCO

Speedrone – fly or die! - è un gioco di carte che simula corse frenetiche di droni da competizione che tentano di guadagnare la testa della gara e tagliare il traguardo da vincitori. Per raggiungere la vittoria il pilota deve essere disposto a tutto, non c'è spazio per la pietà o per le alleanze, ma solo per i pericolosissimi gadget che i droni potranno equipaggiare!

COMPONENTI DEL GIOCO

- 120 Carte Manovra

18x Accelerazione 1, 13x Accelerazione 2, 10x Accelerazione 3, 5x Accelerazione 4, 5x Frenata, 8x Scontro, 8x Disturbatore, 12x Acrobazia, 8x Sorpasso, 5x Rimonta, 3x Scorciatoia, 5x Mangia la polvere, 5x Insegui, 15x Box.

- 30 carte Potenziamento

3x Batteria di riserva, 3x Mega propulsione, 3x Tecnoveggenza, 3x E.M.P., 3x Missili guidati, 3x Laser, 3x Sabotaggio, 3x Fumogeni, 3x Tecnospionaggio.

- 21 carte Evento di gara

3x Cattivo tempo, 3x Tunnel, 3x Chicane, 3x Tratto semplice, 3x Il pubblico esulta, 3x Rettilineo, 3x Curva.

- 15 carte Pilota

5x Asso, 5x Stratega, 5x Tecnico.

- 5 carte Drone

1x Devastator, 1x Shield, 1x Mirror, 1x Vision, 1x Armor

- 5 plance giocatore

- 1 plancia percorso

- 10 segnalini velocità

- 5 segnalini drone

- 1 segnalino primo giocatore

- 1 regolamento (esatto, quello che state leggendo!)

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Come prima cosa la **plancia percorso** viene posizionata al centro del tavolo o in una posizione migliore in modo tale che tutti i giocatori possano vederla senza problemi,

poi ogni giocatore al tavolo svolge le seguenti operazioni per prepararsi alla partita:

• Sceglie una delle **plance giocatore** presenti e la pone davanti a sé con il valore 0 della scala numerica rivolto verso di lui.

• Sceglie o pesca a caso una carta **Drone** ed una carta **Pilota**. Posiziona entrambe scoperte sul loro spazio nella plancia.

• Prende il **segnalino** con il colore del drone che ha scelto e lo posiziona sulla **plancia percorso** in corrispondenza del nome del suo drone.

• Prende i due **segnalini velocità** dello stesso colore del segnalino del suo drone e li posiziona **a destra ed a sinistra** del valore 0 sulla **plancia del giocatore**.

Img.1

Img.2

Img.3

I giocatori compongono il "**Mazzo Percorso**" utilizzando tutte le carte Evento che desiderano: più il numero di carte è alto più la partita sarà lunga e ricca di colpi di scena.
Il numero minimo di eventi in una partita è **5**.
Una volta scelte le carte e composto il mazzo, lo si posiziona **coperto** in una posizione accessibile a tutti i giocatori. E' anche possibile comporre il mazzo percorso usando tutte le carte Evento a disposizione e decidendo di interrompere la partita ad un Evento stabilito (ad esempio, i giocatori possono concordare di interrompere la partita al decimo Evento).

Per completare la preparazione del gioco, raccogliere tutte le carte **Manovra** (img.2) creando il "**Mazzo Manovre**", mescolarle e posizionare il mazzo in un punto facilmente raggiungibile da tutti.

Fare la stessa cosa per le carte **Potenziamento** (img.3), creando il "**Mazzo Potenziamenti**".

La plancia percorso ha una scala di valori (0, 2, 4, 6, 9, 12, 15) che indica la “**velocità**” minima che il proprio Drone deve avere per poter stare in quella “**posizione di gara**”.

Ogni volta che la velocità di un drone **aumenta abbastanza** da permettere il passaggio ad una posizione di gara superiore il giocatore **sposta il proprio segnalino** nel nuovo punto.
Quando invece la velocità di un drone **diminuisce sotto il valore minimo** dell’attuale posizione di gara, il segnalino viene spostato nel **punto precedente**.

Tutte queste operazioni devono essere fatte **immediatamente** ogni volta che il valore di velocità cambia tanto da causare uno spostamento della posizione di gara, **anche se non è il proprio turno**.

Il **Valore di velocità** di ogni Drone è la **somma** dei valori delle sue carte Manovra Accelerazione in gioco.

Esempio:

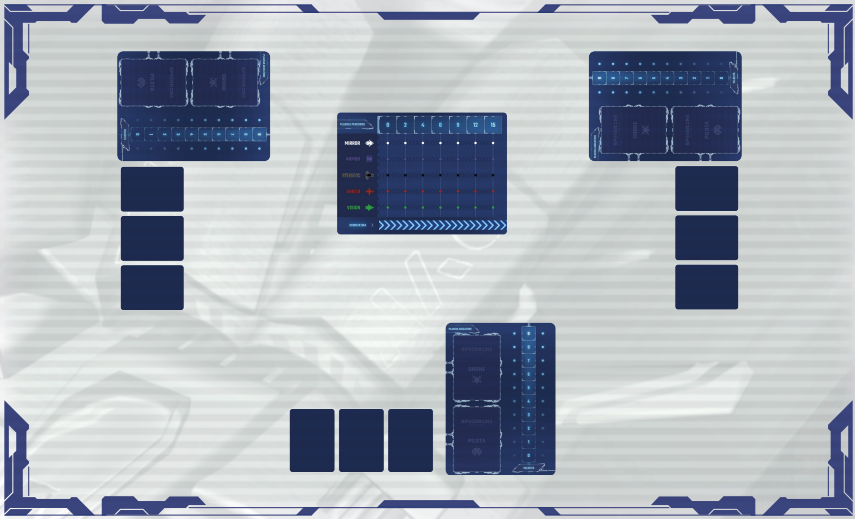
Roberto ha il proprio drone nella quarta posizione di gara poiché la sua velocità è 7 ed il valore minimo richiesto è 6. Paolo durante il suo turno gioca una carta che porta il valore di velocità del drone di Roberto a 5. Roberto controlla subito sulla plancia percorso: non rispetta più il valore minimo richiesto dalla posizione di gara attuale, quindi deve scendere a quella precedente, che richiede il valore minimo di 4 (Roberto ha velocità 5, quindi soddisfa il requisito).

INIZIO DEL GIOCO

Ogni giocatore pesca 5 carte Manovra a meno che non possieda il Pilota Stratega nel qual caso ne pesca 6. Tutti **i segnalini drone** della plancia percorso **vengono posizionati** in corrispondenza della posizione di gara 0 poiché il loro valore di velocità è 0.

Il primo turno di gioco è detto **Partenza**: in questa prima fase tutti giocano, ovvero mettono **scoperte sul tavolo** di fianco alla propria plancia **tutte le carte Accelerazione che hanno in mano**.

Ogni giocatore aggiorna il valore velocità sulla propria plancia ed aggiorna anche la propria posizione di gara sulla plancia percorso, posizionando il segnalino drone dove soddisfa i requisiti.
Questa è la posizione iniziale a gara appena iniziata.



LA CORSA

Dopo la partenza il gioco si svolge a turni. **Il primo ad agire è il giocatore il cui drone ha la posizione di gara più alta** e gli altri seguono in senso orario o antiorario. Se ci sono droni a pari merito si sorteggia chi inizia per primo.

Lo schema del turno si svolge in questo modo:

1. Per prima cosa **scoprite la carta evento** in testa al mazzo percorso e **sovrapponetela** a quella giocata precedentemente (se presente). Applicate subito gli effetti della carta appena giocata a meno che la carta non dica diversamente.

2. Ognuno a questo punto gioca il **suo turno** secondo l'ordine stabilito. Durante il proprio turno il giocatore può eseguire queste azioni..

2.1. All'inizio del suo turno, **prima di fare qualsiasi altra cosa** può pescare un numero di carte manovra pari massimo a 2, salvo carte che dicano diversamente; se così facendo **supera il limite** di quelle che può tenere in mano, deve prima scartare le carte che si troverebbe in eccesso e poi pescare le nuove.

ESEMPIO:
Nabil ha 5 carte in mano: il suo limite massimo. Durante il suo turno vuole pescare 2 carte dal mazzo manovre, ma così facendo arriverebbe ad averne 7 in mano. Prima di pescare le nuove carte deve quindi scartarne 2 dalla propria mano.

2.2. Può giocare tutte le carte che vuole, nell'ordine che vuole, ma **massimo fino a 2 carte Accelerazione**. L'evento attivo (cioè in gioco) influenza il tipo e il numero di carte giocabili, pertanto è bene sempre tenerne conto. Ogni volta che viene giocata una carta che modifica la velocità e/o la posizione di gara, **bisogna subito aggiornare queste informazioni** sia sulla propria plancia giocatore che sulla plancia percorso.

2.3. Può **scartare** in qualsiasi momento del suo turno **2 carte** qualsiasi dalla propria mano per pescare **1 carta** dal mazzo manovre. Può fare questo scambio **quante volte vuole** finchè ha carte in mano sufficienti da poter scambiare.

2.4. Quando ha finito di giocare le sue carte, passa il turno al giocatore successivo, che riprende dal punto 2.

Quando tutti i giocatori **hanno giocato il loro turno** con l'evento corrente, si procede al punto 3.

3. Se ci sono ancora **carte coperte** nel mazzo percorso oppure se i giocatori **non hanno ancora terminato** la gara girando l'ultima carta Evento stabilita, allora ripartire dal punto 1, altrimenti la gara è terminata e chi si trova nella posizione di gara più alta vince.
Se ci sono più droni che soddisfano questa condizione, vince il giocatore che ha in gioco la carta **Accelerazione con il valore più alto**.
Se anche in questo caso c'è un pareggio vince chi ha il **maggior numero di carte Accelerazione in gioco.**
Dopo questi criteri, se sussiste ancora un pareggio, quei giocatori saranno primi a **pari merito**.
Per determinare chi è arrivato secondo, terzo, quarto o quinto si segue lo stesso metodo.

La posizione di gara e il valore di velocità sono due parametri differenti. La prima indica la posizione del drone rispetto agli altri e influisce su chi può essere scelto come bersaglio di alcune carte, mentre la seconda indica quanto il drone sta andando veloce.

È infatti possibile che due droni con la stessa posizione di gara abbiano due velocità differenti.

Ci sono carte che possono essere usate come **Reazione** (hanno l'icona in alto a destra in rosso), cioè significa che **possono essere giocate in un qualsiasi momento** della partita, anche durante il turno degli avversari.

Si considera "**subito dietro**" o "**subito davanti**" il drone con la posizione di gara successiva o precedente più vicina a quella del proprio. Se così facendo si individua più di un drone, si può scegliere a piacere tra loro il bersaglio.

Alcune carte permettono di pescare dal mazzo **Potenziamenti**, le carte pescate in questo modo contano nel limite massimo che è possibile tenere in mano.

Quando una carta viene scartata, viene messa a faccia in su di fianco al mazzo a cui appartiene. Le carte scartate hanno esaurito i loro effetti e sono dette annullate o inattive. Mentre le carte scoperte sul tavolo sono dette in gioco o attive.

Quando il mazzo manovre ed il mazzo potenziamenti terminano, si prende la pila degli scarti di ognuno e si rimescolano per ricomporre un nuovo mazzo manovre e un nuovo mazzo potenziamenti. La partita a quel punto può riprendere.

Tutte le carte manovra e potenziamento hanno sempre effetto immediato nel momento in cui vengono giocate. Se un giocatore decide di mettere giù due carte manovra non potrà farlo nello stesso istante, ma dovrà scegliere quale giocare per prima ed attendere massimo pochi secondi (tipicamente da 3 a 5 a scelta del gruppo) per vedere se qualcuno può e desidera annullarne gli effetti. Esaurito questo tempo la carta si considera giocata, si applicano gli effetti e viene poi scartata.

Le carte evento, a meno che non diversamente indicato nella descrizione, **hanno effetti che si considerano sempre in gioco** durante tutto il turno in cui sono scoperte. Quindi se nel corso dello stesso turno si verificano, in momenti diversi, più volte le condizioni tali da attivare gli effetti della carta evento, questi effetti si attivano.

Ad esempio la carta evento Tunnel può far perdere posizioni di gara ai droni che si trovano troppo vicini. Ogni volta che le condizioni per l'attivazione degli effetti della carta Tunnel si verificano, si applicano gli effetti.

VARIANTE: più di 5 giocatori

Speedrone è un gioco **modulare.**
Con 1 scatola è possibile giocare in 5, con 2 scatole in 10, con 3 scatole in 15 e via dicendo. Per giocare partite con più scatole seguire le indicazioni successive.

1. Le plance percorso di tutte le scatole di Speedrone che si stanno usando vanno posizionate **una sotto l'altra** in modo tale che le posizioni di gara con lo stesso valore siano tutte incolonnate.
In questo senso le posizioni di gara di plance diverse, con lo stesso valore, sono tutte **la stessa posizione di gara**.

2. Le plance giocatore ed i segnalini si distribuiscono e posizionano **normalmente**, ma bisogna **ricordarsi,** essendoci più plance percorso, dove è posizionato il proprio segnalino Drone.

3. Ogni giocatore riceve un Drone ed un Pilota, in questa circostanza ci saranno uno o più giocatori che hanno **lo stesso tipo di Drone**.

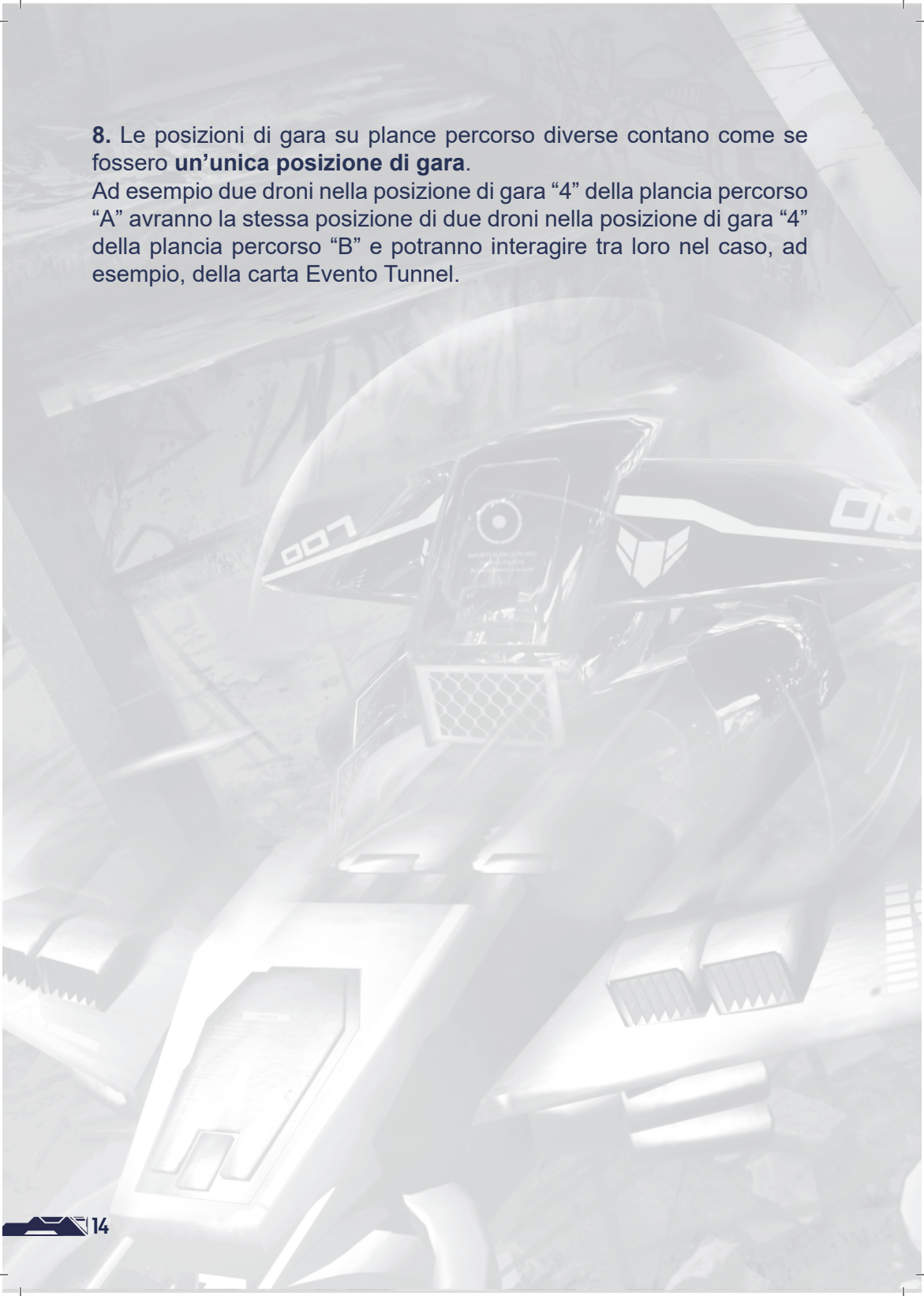
4. Il mazzo percorso è **unico** e viene preparato prendendo le carte Evento soltanto **da una delle due scatole**.

5. Vengono preparati mazzi manovra e potenziamento **per ognuna delle scatole che si stanno usando**.
Le carte dei mazzi provenienti da scatole diverse **non vanno mai mescolate**.

6. I giocatori vengono assegnati alle plance percorso ed i mazzi potenziamento e manovre in modo uniforme.
Ad esempio se si gioca in 6, 3 partecipanti pescheranno dai mazzi manovre e potenziamento "A", mentre gli altri 3 pescheranno dagli altri mazzi manovre e potenziamento.
Se il numero di partecipanti è dispari si divide nel modo più equo possibile, ad esempio se si gioca in 7 ci sarà un gruppo da 4 ed un gruppo da 3.

7. La gestione del turno e del mazzo percorso avviene **come di norma.**
Il primo giocatore viene scelto tenendo conto della posizione di gara

8. Le posizioni di gara su plance percorso diverse contano come se fossero **un'unica posizione di gara**.
Ad esempio due droni nella posizione di gara "4" della plancia percorso "A" avranno la stessa posizione di due droni nella posizione di gara "4" della plancia percorso "B" e potranno interagire tra loro nel caso, ad esempio, della carta Evento Tunnel.



SPEEDRONE
FLY OR DIE

CREDITI:

Autore: **Davide Ardizzone**
Game Designers: **Davide Ardizzone**, **Paolo Borghi**
Logo: **Miriam Guglielmi**
Illustrazione Copertina Regolamento e sfondo carte: **Mirko Failoni**

Produzione e design di **Tambù S.r.l.**

Distribuited by tambù

Designed by tambù

Produced by tambù

Tambù S.r.l. | Centro Direzionale Palazzo Canova 5° Piano, 20090 Segrate MI | 3292085440 | info@tambu.pro | facebook/tambupro

Prodotto in Italia in Via Sibelluccia, 84085 Mercato San Severino (SA)

www.facebook.com/speedrone

Tutti i diritti sono riservati - All rights reserved © 2018

SPEEDRONE

FLY OR DIE

Speedrone – fly or die! - è un gioco di carte che simula corse frenetiche di droni da competizione che tentano di guadagnare la testa della gara e tagliare il traguardo da vincitori. Per raggiungere la vittoria pilota deve essere disposto a tutto, non c'è spazio per la pietà o per le alleanze, ma solo per i pericolosissimi gadget che i droni potranno equipaggiare!

www.facebook.com/speedrone

Tutti i diritti riservati - All rights reserved © 2018