

SMASH! RACE



SMASH RACE

Di Fabrizio Gualdoni

Regolamento

versione base

Giocatori:	2 - 8
Età:	9+
Durata:	da 30 a 120 minuti

Componenti

8 tessere pista

8 schede pilota

8 cubi colorati

8 dadi (d6)

8 carte veicolo

55 carte pitstop

24 carte avaria

36 token tondi

(3 torrette, 3 mine, 3 divieto di turbo, 16 turbo boost, 8 contagiri, 2 start, e 1 rampa/divieto d'accesso)

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è di essere il primo giocatore a tagliare il traguardo alla fine della gara che si svolgerà su 3 giri.

Piloti , piste e munizioni

(preparazione alla gara)

Scheda pilota

Ogni giocatore sceglie la scheda del pilota sulla scheda sono presenti due elementi il contagiri e i turbo boost

Il token “contagiri”  indica quale giro di pista sta percorrendo il pilota. Posizionalo sul giro 1/3. Ogni pilota possiede un token “contagiri” del suo colore corrispondente
Il token contagiri verrà spostato di un casella ogni volta che il pilota supererà la linea di “partenza” stabilita e indicherà quindi il numero di giro in corso per ciascun pilota.

Sulla scheda sono presenti due spazi sotto l'immagine del personaggio su di essi vanno posizionati una volta ottenuti i token turbo boost.



Pista

Comporre la pista utilizzando le tessere in modo che i quadranti combacino, il circuito può essere composto da 4 o 6 tessere.

Una volta soddisfatti dalla composizione della pista, prendete i token bandiera  e

posizionaliteli; questi vanno disposti su un quadrante pitstop  presente su una delle tessere della pista.

Il quadrante pitstop selezionato rappresenterà lo START della gara, il punto di passaggio per il completamento del giro e il TRAGUARDO finale che sancirà il termine della gara.



Nel mazzo pitstop sono presenti 3 differenti tipologie di carte identificate ognuna dal proprio simbolo

- Arma 

Carte che permettono di attaccare gli avversari

- Carburante 

Carte che influenzano il movimento

- Attrezzo 

Carte che permettono azioni particolari o danno bonus

Nel mazzo pitstop sono presenti 4 carte  che particolari che permettono di cercare nel mazzo o nella pila degli scarti.

- *Ricerca nel mazzo:*

Le carte attrezzo pompa di benzina, munizioni e box attrezzi permettono di ricercare una determinata tipologia di carta all'interno del mazzo.

Box attrezzi: carta attrezzi

Munizioni: carte arma

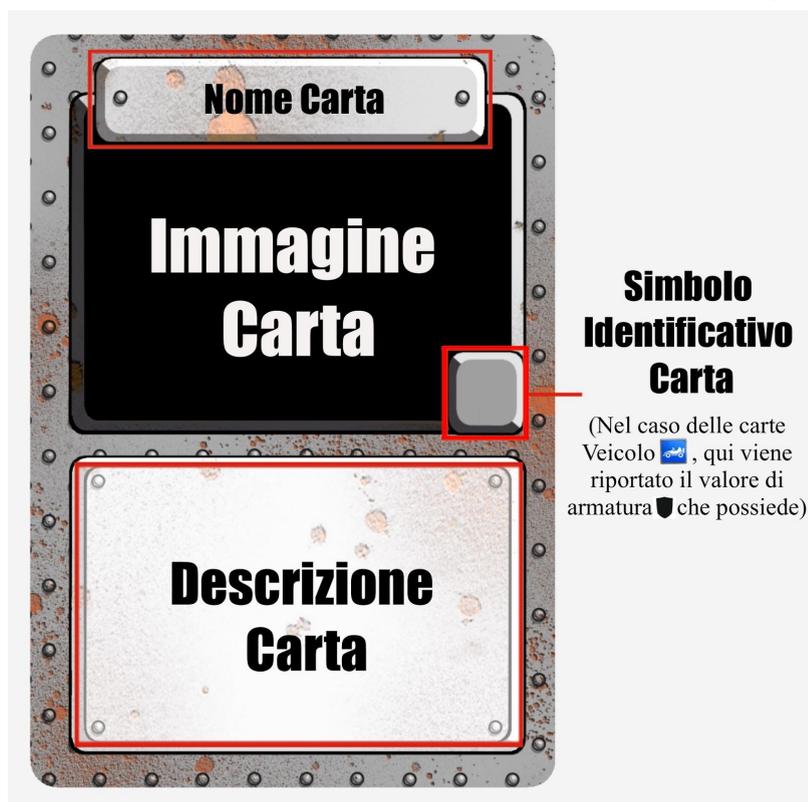
Pompa di benzina: carta carburante

Ogni volta che viene cercata una carta, il mazzo va mescolato

- *Ricerca nella pila degli scarti:*

Nel mazzo c'è presente " il riciclatore" una carta attrezzo che permette di cercare una carta di qualsiasi tipo nella pila degli scarti.

Una volta cercata la carta non è necessario rimescolare la pila degli scarti.



Avaria

Se nella fase di movimento non si riesce a ottenere un punteggio sufficiente per avanzare al quadrante successivo, il pilota dovrà pescare una carta dal mazzo Avaria e svolgere l'azione indicata.

Avarie permanenti

Le avarie permanenti sono avarie che una volta svolte non vanno posizionate nella pila degli scarti avaria ma bensì rimosse dal gioco.

- Target

Una volta pescata una carta target bisognerà posizionarla al fianco proprio veicolo.

Il target abbassa il livello di armatura di un veicolo fino ad un punteggio minimo pari a 2 il target è permanente e cumulabile

- Zona Radioattiva

Se un pilota pesca una carta avaria Zona Radioattiva dovrà prendere un token Rad  e posizionarlo sul quadrante dove si trova il pilota che l'ha pescata lasciando visibile il valore dello stesso, rendendo così il quadrante permanentemente un quadrante con divieto di Turbo.

Se venisse pescata una "zona radioattiva" stando in una zona "divieto di turbo" , scartate la carta e mettetela nella pila degli scarti avaria, senza rimuoverla dal mazzo.

- Torretta

Se il pilota dovesse pescare una avaria Torretta si posiziona il segnalino corrispondente  sul quadrante della pista occupato dal pilota e rimane permanente fino alla fine della gara. Qualunque pilota soste in un quadrante torretta della pista o sul quale è stata piazzata,

perderà un token Turbo Boost  per ogni turno di sosta in quel quadrante. Nella tessera 3A è già presente una torretta.

Le torrette sono cumulabili sullo stesso quadrante fino ad un massimo di 2 mentre sarà possibile.

Se venisse pescata una "torretta" stando in una zona dove ne sono presenti altre due, scartate la carta e mettetela nella pila degli scarti avaria, senza rimuoverla dal mazzo.

Veicoli

Ogni veicolo possiede un'abilità e una propria armatura sono infatti l'elemento che farà la differenza durante la gara.

L'armatura è il punteggio segnato sulla carta nel riquadro con lo scudo  l'abilità veicolo invece è descritta sulla carta.

INFLAME 4



parti con un turbo boost 

TANDEM  4

parti con una carta copilota

STURDY  4



Quando peschi una carta avaria "TARGET" ne ignori gli effetti

SHIELDED  4



Utilizzi " SCUDO DI ENERGIA" gratuitamente senza consumare nessun "Turbo Boost" 

MUDDY  3



Quando utilizzi la " SPARA CATRAME" riduce il movimento dell'avversario di -3 anziche -2 come segnato sulla carta

SPITTER 🛡️ 3

Quando il tuo pilota utilizza la “SPUZZA SCORIE” riduce il movimento dell’avversario di -2 anziché -1 come segnato sulla carta

THIRSTY 🛡️ 3



Quando il tuo pilota utilizza la “TURBO BENZINA” aggiunge al suo movimento un +2 anziché +1 come segnato sulla carta

STEAMER 🛡️ 3



Quando il tuo pilota utilizza il “PROPANO” aggiunge al suo movimento un +3 anziché +2 come segnato sulla carta

Posizionare a faccia coperta sul tavolo da gioco le carte veicolo in modo casuale. Rispettando l'ordine stabilito durante le qualifiche, i giocatori sceglieranno a turno una delle carte veicolo, che sarà quello che utilizzeranno durante la partita.

Qualifiche

Il primo a giocare sarà deciso tirando un dado. Il giocatore che otterrà il risultato più alto sarà il primo ad effettuare il proprio turno. In caso di parità si dovranno fare degli spareggi con un altro tiro di dado.

Gli altri giocatori effettueranno il proprio turno di gioco in senso orario.

L'ordine sarà mantenuto per tutta la gara.

Guida e spara

(turno di gioco)

Posizionate la vostra pedina sulla griglia di partenza precedentemente stabilita e preparatevi a fare sul serio.

Ogni giocatore inizia la partita pescando 4 carte "Pit Stop" dal mazzo.

Rispettando l'ordine di partenza stabilito nelle qualifiche, i giocatori iniziano i propri turni di movimento lanciando il dado ed usando eventuali carte carburante. Durante il primo turno di ogni giocatore non è possibile attaccare!

La gara si svolge in turni. Ogni turno è composto da due fasi:

- Fase di movimento
- Fase di attacco

Durante il proprio turno ogni pilota può giocare massimo due carte tra fase di movimento e fase d'attacco.

Una volta utilizzate, le carte dovranno essere scartate nell'apposita pila.

Fase di Movimento:

La fase di movimento è composta dal lancio del dado e dall'eventuale utilizzo di carte

"Carburante" .

Il risultato ottenuto, cioè la somma del lancio del dado e di eventuali bonus (carte, turbo boost o derapata) determinano lo spostamento nei quadranti della mappa del tuo pilota.

Per poter avanzare di un quadrante occorrerà totalizzare un numero uguale o superiore al numero indicato nel quadrante successivo.

I punti non utilizzati vanno persi

Esempio: 4 il risultato del dado + 2 carta "Propano" + 2 turbo boost = 8 punti di spostamento da "spendere" nella pista .

Partendo dal quadrante occupato dalla tua pedina hai in successione 3 quadranti di valore 1, un quadrante di valore 3 e uno di valore 4. Dovrai quindi spostarti fino al quadrante di valore 3 visto che, la successiva di valore 4, necessita di ulteriori 4 punti per poterla occupare e ne hai già consumati 6 su 8.



Fase di attacco:

Terminata la fase di movimento inizia la fase di attacco.

Il pilota nella fase di attacco potrà giocare le carte arma  in possesso per colpire l'avversario selezionato. Per colpire l'avversario bisognerà lanciare il dado ed ottenere un risultato pari o superiore al valore della sua armatura  (indicata sulla carta del suo veicolo)

Le carte attrezzo  si possono usare durante entrambi le fasi di gioco basandosi sulla funzione della carta.

Tabella:

PRIMA DEL LANCIO DEL DADO

copilota, a tutto gas, box attrezzi, zaino di supporto e pompa di benzina, riciclatore

DOPO IL LANCIO DEL DADO

box attrezzi, zaino di supporto, mirino e munizioni, riciclatore

FUORI DAL PROPRIO TURNO

Scudo di energia

Turbo Boost

I turbo boost sono dei token che hanno la funzione di bonus al tiro e possono essere guadagnati passando per il quadrante "PitStop".

Ogni "turbo boost" aggiunge un valore di +1 al lancio del dado nella fase di movimento

Alcune azioni o carte, tuttavia, richiedono il consumo di questi token per essere utilizzate (ad es. scudo di energia o derapata)

Pit Stop:

I simboli gialli sulla pista sono punti pit stop passando da questo quadrante il pilota otterrà 1 turbo boost  e potrà pescare 2 carte dal mazzo "pit stop".

I giri successivi lo start usato come partenza va considerato come un quadrante "Pit Stop" ordinario per quanto riguarda carte e turbo boost

Le carte pescate dal pit stop possono essere utilizzate nello stesso turno di gioco

Se a causa dell'effetto di una carta, un veicolo dovesse retrocedere su una casella "pitstop", il pilota pescherà un turbo boost e 2 carte.

N.B. Durante i turni possono essere giocate massimo 2 carte e ogni pilota può avere massimo 8 carte in possesso.

Nel caso in cui il pilota possedesse già 2 turbo boost  e 8 carte in mano, il quadrante "pitstop" verrà considerato come un quadrante normale.

Tracciati e manovre



Zona di Accelerazione

Se parti da un quadrante con un acceleratore potrai eseguire una derapata senza consumare i turbo boost

Derapata

Al costo di 2 turbo boost  sarà possibile eseguire un lancio doppio dei dadi. I risultati dei due lanci saranno sommati e determineranno lo spostamento.

Nel caso venga utilizzata la carta "copilota" o si parta da una zona di accelerazione, i turbo boost non vengono consumati.

In questi casi pur eseguendo due lanci dei dadi i bonus dei turbo boost si sommeranno una sola volta .

Divieto di turbo

I quadranti dove è applicato questo simbolo  i piloti che partono da quel quadrante non potranno sommare al loro risultato della fase di movimento i bonus dati dai turbo boost. I turbo boost potranno comunque sfruttarli per effettuare una derapata.

Scorciatoia

Vi si accede dal quadrante della pista in cui si trova un bivio. Se si hanno abbastanza punti si può passare per la scorciatoia se no bisogna passare per il percorso normale. Le tessere dopo e sono presenti le scorciatoie sono 4A , 1A e 3A.

Nella tessera 4A è presente una scorciatoia senza uscita , se decidete di utilizzarla nella

partita dovete posizionare il token pedana  contando uno spostamento di 15 punti avanti (arrotondando per eccesso).

Se invece decidete di non utilizzare la scorciatoia bisogna posizionare il token “divieto

d’accesso”  tutto questo viene concordato prima dell'inizio della gara

Mina Anticarro 

Il giocatore che utilizza la carta pit-stop “mina anticarro” sceglie un quadrante della pista di quelli che ha percorso nella sua fase di movimento, il valore segnato sul quadrante va sostituito con il token mina [simbolo] portando così il valore del quadrante a 6.

La mina va rimossa nel momento in cui un pilota riesce a sostare o attraversare il quadrante dove è posta.

Il token Mina si può posizionare anche sul quadrante dove sosta il tuo pilota , in questo caso la mina non viene rimossa ,anche se il pilota sosta sul quadrante dove è posizionata

NB. se attraverso un attacco un pilota dovesse retrocedere sul quadrante dove è posizionata una mina, questa verrà rimossa automaticamente

Sventola la bandiera a scacchi

Ora destreggiatevi tra le numerosissime combinazioni di piste, sgattaiolando tra esplosioni e impervi terreni, abbattete i vostri avversari in questa guerra per il traguardo.

Vi auguro una buona giocata e buon divertimento, che vinca il migliore!

A tutto gas! Fabrizio BoE Gualdoni