





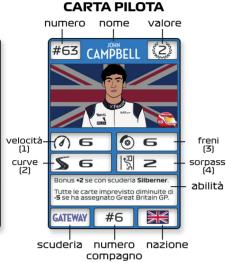
## **REGOLAMENTO**

Il gioco è composto da: 52 carte da gioco 24 carte imprevisti

Ol dado D6 Ol dado D4

#### **CARTE GIOCO** il mazzo comprende 3





## **CARTA SCUDERIA**

pilota 1 pilota 2 nazione



# GP GIAPPONE • nero di giri: 53

**CARTA CIRCUITO** 

nome

anza della gara: **307.471 km** Record: 1:30.983 L. Ha info

ghezza circuito: **5.807 km** 

#### **CARTE IMPREVISTI**



## **SCOPO DEL GIOCO**

RACING! è un gioco di carte dove vince chi arriva alla fine con più carte circuito possibili.

Per poter vincere le carte circuito, il giocatore avrà bisogno di schierare il miglior team possibile, o anche più di uno.

Durante la partita il giocatore potrà aggiungere team sul tavolo, sostituire o attaccare le carte pilota, giocare o meno le proprie carte circuito.

Ogni giocatore dovrà inoltre sfruttare tutte le caratteristiche delle **carte** pilota e carte scuderia per realizzare il maggior numero di bonus e rendere il proprio team più forte.

Chi arriva all'ultima mano del gioco con più carte circuito, assegnate alle

## 1. SETUP

All'inizio del gioco, separare le carte gioco dalle carte imprevisti e formare due

Mescolare separatamente i due mazzi e metterli sul tavolo vicini a faccia in giù.





Ogni giocatore tira il dado D6, chi ottiene il punteggio più alto inizia la partita. A parità di punteggio, inizia chi ha ottenuto per primo il numero più alto. Il giro dei turni si svolge in senso antiorario.

Distribuire 5 carte per ogni giocatore dal mazzo carte gioco, senza farle vedere agli avversari.

## 2. TURNI

Il gioco si svolge a turni.

Al proprio turno il giocatore pesca una carta dal mazzo carte gioco, senza farla vedere agli avversari. Il giocatore che inizia la partita non dovrà pescare dal mazzo carte gioco la prima volta

> Ad ogni turno il giocatore potrà eseguire delle azioni. Si possono eseguire quante azioni si vogliono.

Alla fine del proprio turno il giocatore dovrà rimanere con max **5 carte** in mano. Se ne ha di più, dovrà scartare dalla sua mano una carta e metterla in fondo al mazzo carte da gioco senza mostrarla agli avversari. A quel punto toccherà al giocatore successivo.

Un turno di gioco si svolge in guesto modo:

1 Pescare una carta dal mazzo **carte gioco** 2. Eseguire una o più azioni di gioco 3. Scartare una carta se si hanno più di 5 carte in mano

Alla fine del turno di gioco di tutti i giocatori, il giocatore che ha iniziato il turno tira il dado D6 per assegnare le carte circuito sul tavolo.

## **3. AZIONI**

Per eseguire un'azione, il giocatore dovrà schierare sul tavolo almeno un team.

Senza un team schierato sul tavolo, il turno passerà al giocatore SUCCESSIVO

Nel proprio turno si potrà scegliere di eseguire una o più, tra le seguenti azioni:

> a. AGGIUNGERE UN TEAM b. AGGIUNGERE UNA CARTA PILOTA c. SOSTITUIRE UNA CARTA PILOTA d. GIOCARE UNA CARTA CIRCUITO e. SFIDARE UNA CARTA PILOTA

## a. AGGIUNGERE UN TEAM

Schierare sul tavolo un team. Un team è formato da: 1 carta scuderia e 2 carte pilota. Le carte vanno schierate visibili per tutti gli altri giocatori. Si possono schierare sul tavolo tutti i team che si hanno in mano.

#### **DISPOSIZIONE TEAM SUL TAVOLO**







#### carta pilota carta pilota

## carta scuderia

#### **b. AGGIUNGERE UNA CARTA PILOTA**

Se un pilota del team è stato eliminato, si può aggiungere una carta pilota tra quelle che si hanno in mano.

Si nossono aggiungere tutte le **carte pilota** che si vogliono per completare i team che sono rimasti con una **carta nilota** sola

Non si possono aggiungere **carte pilota** ai team già completi [2 carte pilota + 1 carta scuderia].

Non possono essere spostate le carte pilota da un team ad un altro.

Non possono essere aggiunte carte pilota ai team di altri giocatori.

Non si può aggiungere una cata pilota ad un team, se in quel turno una carta pilota del team è stato eliminata dopo aver perso una sfida.

Il team rimarrà senza carta pilota fino alla fine del turno. Per aggiungere la carta si dovrà aspettare il turno susccessivo.

ATTENZIONE: Se entrambi i niloti del team vendono eliminati anche la carta scuderia dovrà essere eliminata e messa nel mazzo degli scarti.

Consiglio: Schierare dei team che generano più bonus possibili. (Per approfondimento bonus leggere la sezione **BONUS**)

## c. SOSTITUIRE UNA CARTA PILOTA

E' possibile sostituire una carta pilota del team schierato, con una di quelle

La carta pilota che viene sostituita, va inserita in fondo al mazzo carte da gioco.

Si possono sostituire tutte le carte piloti dei propri team che si vogliono.

Non si possono scambiare carte piloti tra i propri team schierati sul tavolo.

Non si possono scambiare carte piloti con team di altri giocatori.

Non posso scambiare carte piloti che hanno assegnate carte imprevisti.

Quando si sostituisce una carta pilota che ha assegnate carte circuito, la nuova carta pilota eredita tutte le carte circuito

## d. GIOCARE UNA CARTA CIRCUITO

Si possono giocare una o più carte circuito, disponendole in mezzo al tavolo, insieme alle carte circuito giocate dagli altri giocatori.

Ogni giocatore mette in mezzo al tavolo le carte circuito che pensa di vincere in quella mano.

Si può giocare una carta, oppure più carte circuito per ogni turno.

Si può anche non giocare nessuna carta circuito, anche se si hanno carte circuito in mano. Se si pensa che il proprio team non possa vincere durante l'assegnazione delle carte circuito.

#### e. SFIDARE UNA CARTA PILOTA

Un giocatore può sfidare una carta pilota di un giocatore avversario per rubare le sue carte circuito, oppure per tentare di eliminare la sua carta pilota dal gioco.

Il giocatore dichiara una **carta pilota** tra i suoi disponibili sul tavolo e comunica quale carta pilota dell'avversario intende sfidare.

La sfida può avvenire per due motivi:

i. RUBARE CARTE CIRCUITO AVVERSARIE ii. ELMINARE CARTA PILOTA AVVERSARIA

#### i. RUBARE CARTE CIRCUITO AVVERSARIE

Per poter rubare le carte circuito di una carta pilota dell'avversario, la propria carta pilota deve avere il valore pilota (indicato in alto a destra sulla carta) maggiore o uguale al valore pilota della carta che decide di sfidare.

valore carta = 5



carta pilota



carta pilota avversario

valore carta = 2

Se il valore della propria carta pilota è minore, la sfida si può iniziare solamente per eliminare la carta pilota avversaria.

Tirare il **dado D4** per determinare con quale specialità si gareggerà: Numero: 1 = velocità, 2 = curve, 3 = freni, 4 = sorpassi.

#### SPECIALITA' CARTE PILOTA



Si fa il confronto tra i valori di quella specialità delle due carte pilota in

ATTENZIONE: Aggiungere al calcolo tutti gli eventuali bonus. (Consultare la sezione BONUS)

a. Se il valore è maggiore, lo sfidante prende tutte le carte circuito e le assegna alla propria carta pilota.

b. Se il valore è minore, le carte circuito rimangono alla carta pilota sfidata e si pesca una carta dal mazzo carte imprevisti per asegnarla alla propria carta pilota.

> Se il valore finale della propria carta pilota, nella specialità in cui si gareggia, è minore o uguale a 0, la carta pilota viene eliminata con tutte le eventuali carte circuito e imprevisti assegnate fino ad ora.

Se il valore finale della propria carta pilota è maggiore di 0, la **carta imprevisti** viene messa sotto la propria carta pilota.

c. Se il valore è uguale, ogni giocatore aggiunge al calcolo finale anche il valore, per quella specialità, dell'altra carta pilota del team. Se non c'è l'altro pilota, il valore da aggiungere è 0.

### II. ELIMINARE CARTA PILOTA AVVERSARIA

Ouando il valore della propria carta pilota è inferiore al valore di quella dell'avversario, si può sfidare un avverssario solo per eiliminare la sua carta pilota.

In tal caso:

Tirare il **dado D4** per determinare con quale specialità si gareggia: 1- velocità 2- curve 3- freni 4- sorpassi.

#### Tirare il dado D6:

a- Se il valore ottenuto è maggiore o uguale al valore della carta pilota sfidata (non del valore della specialità) prendere 1 carta dal mazzo carte imprevisti e assegnaria alla carta pilota avversario.

> Se il valore finale della carta pilota avversario, nella specialità in cui si gareggia (velocità-curve-freni-sorpassi), è minore o uguale a 0. la carta pilota viene eliminata con tutte le eventuali carte circuito e imprevisti assegnate fino ad ora.

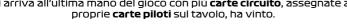
> Se il valore finale (velocità-curve-freni-sorpassi) della carta pilota avversaria è maggiore di 0, la carta imprevisti viene messa sotto alla carta pilota sfidata. Il valore della carta imprevisti verrà detratto dal calcolo del totale alla sfida successiva.

b- Se il valore ottenuto è minore al valore della carta pilota sfidata prendere 1 carta dal mazzo carte imprevisti ed assegnarla al proprio

> Se il valore finale del proprio pilota, nella specialità in cui si gareggia, è minore o uguale a 0, il pilota viene eliminato con tutte le eventuali carte circuito e imprevisti che gli erano state assegnate fino ad ora

Se il valore finale del proprio pilota è maggiore di 0, la carta imprevisti viene messa sotto la propria carta pilota. Il valore della carta imprevisti verrà detratto dal . calcolo del totale alla sfida successiva.

ATTENZIONE: Ad un pilota si può assegnare più di una carta imprevisto fino a che il valore non è minore o uguale a O rispetto alla specialità



La carta imprevisto ha un valore che è valido per qualsiasi delle 4 specialità.

Le carte imprevisti disposte sotto al pilota vanno sommate tra loro.

Nel calcolo dei valori prendere in considerazione anche i vari bonus delle carte scuderia .carte circuito e abilità del pilota.

Per il calcolo dei bonus fare riferimento alla sezione **Bonus**.

Le carte eliminate (pilota-circuito-scuderia-imprevisti), vengono messe in un mazzo a parte chiamato mazzo degli scarti

Quando una carta pilota viene eliminata, il giocatore non può aggiungere un'altra carta pilota in quel team fino al turno successivo.

## 4. FINE DEL TURNO

Finite le azioni, e/o scartata la carta per rimanere con massimo 5 carte in mano, si passa il turno al giocatore seguente.

Se in mano non si hanno carte con cui è possibile eseguire un'azione il turno passa al giocatore successivo.

Quando tutti i giocatori hanno finito il proprio turno di gioco, si passa all'assegnazione dei circuiti

## **ESEMPIO SFIDA CARTE PILOTI**



PENALITA'

#63 CAMPBELL

**6** 6

onus +2 se con scuderia Silberne

Tutte le carte imprevisto diminuite d -**5** se ha assegnato Great Britain GP.

#6

**(1) (5)** 

\$ 6

**GATEWAY** 

Ho scelto tra le mie carte pilota disponibili sul tavolo John Campbell e sfido Sebe Zettel.

Tiro il dado D4 ed esce il valore 2 = curve.

Tiro il dado D6 ed esce il valore 5 che è uguale al valore della carta pilota sfidata che in questo caso è 5.

Pesco una carta dagli imprevisti da assegnare a Sebe Zettel

E' uscita la carta imprevisti Penalità, con valore 8.

Questo sarà il valore da detrarre dalla carta pilota.

Il valore è 8, e quindi *Sebe* Zettel viene eliminato con tutte le altre carte assegnate (carte circuito e imprevisti).

Se il dado D6 fosse stato 1, guindi minore del valore 5 di Zettel, allora:

Il valore della mia carta pilota per la specialità curve è di 6.

Gli assegno la carta imprevisti appena pescata Penalità del valore 8 ed elimino il mio pilota.

Valore specialità curve della mia carta 6 meno il Valore carta imprevisto pescata 8 = -2.

ll mio pilota John Campbell viene eliminato e messo nel mazzo degli scarti. Comprese carte circuito e imprevisti assegnate.

## **5. ASSEGNAZIONE CARTE CIRCUITO**

Quando tutti i giocatori hanno finito il proprio turno, il giocatore con più carte circuito assegnate ai propri piloti tira il dado D6 per decidere a quale carta pilota, tra tutti i giocatori, assegnare le carte circuiti sul tavolo (può essere anche solo una)

Al primo turno del gioco, tirerà il dado D6 chi ha iniziato il gioco, fino a che un giocatore non conquista carte circuito.

Se non ci sono carte circuito sul tavolo si inizia un nuovo turno.

Dopo aver tirato il **dado D6**, se il numero è 1 oppure 6, le carte circuito non si assegnano a nessun pilota e il turno ricomincia per ogni giocatore.

Se il valore è 2, 3, 4, oppure 5, ogni giocatore controlla le carte pilota con valore maggiore o uguale al numero del dado D6, per determinare chi si aggiudicherà le carte circuito sul tavolo.

Poi si tica il **dado D4** e si calcola il valore finale per quella specialità: 1-velocità. 2-curve. 3- frenate. 4-sorpassi. facendo attenzione a sommare tutti i bonus relativi.

La carta pilota (tra quelle selezionate tramite il dado D6) che ha il valore più alto in quella specialità (selezionata dal dado D4), vince tutte le carte circuito sul tavolo.

Si assegnano le carte circuito alla carta pilota vincente.

Se due o più **carte pilota** hanno stessi valori per quella specialità si aggiunge, al totale complessivo, il valore del compagno di squadra del team per quella specialità.

In tal caso il giocatore vincente può decidere di distribuire le carte circuito tra i due piloti vincenti a suo piacimento.

Se i piloti hanno ancora valori uguali, si tira di nuovo il dado D4 fino a che ci sia un solo vincitore.

Dopo aver assegnato le carte circuito, si ricomincia il turno partendo dal giocatore che ha in totale il maggior numero di carte circuito assegnate alle proprie carte pilota.

ATTENZIONE: Non si devono prendere in considerazione le carte circuito che un giocatore ha in mano, ma solo quelle sul tavolo.

A parità di numero **carte circuito**, si ricomincia da chi ha vinto l'ultimo

## **6. FASE FINALE**

Quando finiscono le carte dal mazzo carte gioco, si inizia l'ultimo turno.

Ogni giocatore durante l'ultimo turno metterà a tavola tutte le carte circuito in mano.

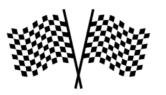
Dopo aver assegnato le ultime **carte circuito** ai piloti, si inizia la fase conteggio del punteggio finale e del vincitore.

## 7. VITTORIA

Il giocatore con il maggior numero di carte circuito assegnate in totale ai suoi piloti ha vinto.

Si sommano tutte le carte circuito assegnate a tutte le propre carte pilota in campo.

In caso di parità vince il giocatore che ha la carta pilota con il maggior numero di carte circuito assegnate tra tutti i piloti sul tavolo



## **BONUS**

Ogni carta pilota e carta scuderia ha dei bonus in base alle sue caratteristiche oltre alle abilità descritte nel riquadro. Tutti i bonus ed eventuali abilità devono essere sommati prima di detrarre i valori delle carte imprevisti.

## **CARTA PILOTA**



Bonus +2 se il pilota è schierato insieme a questa scuderia

- Bonus +2 se il pilota è schierato insieme a auesto pilota
- Bonus +2 se il pilota è schierato insieme a questo circuito
- Abilità del pilota da aggiungere agli altri bonus

## **CARTA SCUDERIA**



Bonus +2 se nel team è presente il pilota o il circuito di questa nazione

> Abilità della scuderia da aggiungere agli altri 4 bonus dei piloti

BOX e GOMME USURATE.

AUT GP BRA GF



Distributed by tambi



## **COME DISPORRE LE CARTE SUL TAVOLO**







## racingboardgame

(i) racingtheboardgame

f racingtheboardgame

CREDITS

IDEAZIONE E GRAFICA: **FEDERICO CARUSO** ILLUSTRAZIONE PILOTI: BEATRICE BASSANELLO PROGETTAZIONE: FEDERICO CARUSO



www.racingtheboardgame.com





Attenzione! Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.

Tambù srl, Centro Direzionale Milano 2, Palazzo Canova, 5º piano Via Fratelli Cervi snc - 20090 Segrate (MI) Prodotto in Italia



Stagione 2020