

SMASH! RACE REGOLAMENTO



Di Fabrizio BoE Gualdoni



BENVENUTO NELL' APOCALISSE (INTRODUZIONE)

Sfida i tuoi amici in una corsa automobilistica post-apocalittica senza esclusione di colpi! Scegli il tuo pilota e la sua macchina, e sfreccia a tutto gas verso il traguardo di una moltitudine di piste! Non farti scrupoli e apri la strada a colpi di Bazooka, Mitragliatrici e Bombe Atomiche!

Solo se riuscirai ad essere il più veloce e il più distruttivo porterai a casa il trofeo!

COMPONENTI

- 15 Sezioni pista
- 8 Schede pilota
- 8 Cubi colorati
- 1 Dado
- Mazzo Veicoli (10 carte)
- Mazzo Pitstop (72 carte)
- Mazzo Avaria (33 carte)
- 36 Token



SCOPO DEL GIOCO

Vinci la gara completando 3 giri e tagliando per primo il traguardo!

ACCENDETE I MOTORI *(PREPARAZIONE DEL GIOCO)*

QUALIFICHE

Il primo a giocare viene deciso con un tiro di dado, tutti i giocatori effettuano un lancio: chi ottiene il risultato più alto inizia per primo, dopodiché gli altri giocatori eseguono il loro turno in senso orario. L'ordine non subirà variazioni per tutta la durata della gara.



SCHEDA PILOTA

Tu e gli altri giocatori scegliete la scheda del vostro pilota. Sulla scheda sono presenti 3 elementi: il contagiri, lo spazio per i Turbo Boost **+1** e il colore che corrisponde alla pedina e al tuo token CONTAGIRI che devi utilizzare.

Il Token "CONTAGIRI" **Ⓢ** indica quale giro di pista stai percorrendo. Posizionalo sul giro 1/3.

Il Token CONTAGIRI viene spostato di un casella ogni volta che superi la linea di "PARTENZA" stabilita e indica 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" **+1**, distribuiscline 2 per giocatore in modo che ognuno li abbia a disposizione durante la gara.

TOKEN
CONTAGIRI



TURBO BOOST

VEICOLI

Posiziona tutte le carte Veicolo a faccia coperta sul tavolo da gioco in modo casuale. Rispettando l'ordine stabilito durante le qualifiche, ciascun giocatore pesca a turno la propria carta veicolo.

Ogni vettura possiede un'armatura (il valore all'interno dello scudo ) e una propria abilità, queste caratteristiche saranno fondamentali durante la gara.

PISTA

Una volta che ogni giocatore ha ottenuto il suo veicolo, mescola il mazzo PITSTOP  ed il mazzo AVARIA  e posizionali insieme al DADO in modo che siano facilmente raggiungibili da tutti i giocatori.

Ogni giocatore inizia la partita pescando 4 carte PITSTOP  dal mazzo.

La gara si svolge in turni seguendo l'ordine stabilito durante le qualifiche.

Componi la pista utilizzando le SEZIONI PISTA in modo che i quadranti combacino, il circuito può essere composto da 4,6 o 8 sezioni pista. Una volta ultimata, utilizza i 2 “Token Bandiera”  per segnare la linea di partenza; questi vanno sovrapposti ai simboli PITSTOP  presenti all’interno di una singola sezione pista. Il quadrante PITSTOP così indicato rappresenta lo START della gara, il punto di passaggio per il completamento del giro e il TRAGUARDO finale che sancisce il termine della gara.

La pista durante la gara va percorsa in senso orario.

Tutti i giocatori posizionano la propria pedina sul quadrante di partenza precedentemente stabilito.

Ora preparatevi a fare sul serio!



GUIDA E SPARA (SVOLGIMENTO)

Ogni turno è composto da due fasi:

- FASE DI MOVIMENTO
- FASE DI ATTACCO

NB: Durante il primo turno di ogni giocatore non è possibile attaccare!

Durante il turno puoi giocare un massimo di due carte, tra fase di movimento e fase d'attacco.

Una volta applicato il loro effetto posiziona le carte nella Pila degli Scarti corrispondente affianco al mazzo a cui appartengono.

FASE DI MOVIMENTO

Per poterti muovere all'interno del circuito hai bisogno di "Punti Movimento", questi si ottengono in diversi modi:

- **LANCIO DEL DADO:** Uno *GRATIS* per turno, il valore che ottieni si converte in "Punti Movimento".
- **CARTE CARBURANTE**  **CARTE ATTREZZI**  : Segui le istruzioni sulle carte.
- **MANOVRE SPECIALI:** "Derapata" .
- **BONUS:** "Turbo Boost" .

NB: 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 Movimento da “utilizzare” nella pista per spostarti.

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. La pedina si sposta quindi fino al quadrante di valore 3 visto che, il successivo di valore 4, necessiterebbe di ulteriori 2 punti per poterlo raggiungere ($8-6=2$).



TURBO BOOST

I Turbo Boost sono token che puoi ricevere sia passando per i quadranti “PitStop” che attraverso l’utilizzo di carte specifiche. Ognuno di questi fornisce +1 punto bonus da sommare al risultato del lancio del dado della fase di movimento. Posizionali negli appositi spazi della scheda pilota finché restano in tuo possesso.

Alcune azioni o carte, tuttavia, possono richiedere il consumo di questi token, in quel caso rimuovi quanto richiesto, dalla scheda pilota.

DERAPATA 

Al costo di 2 turbo boost  è possibile eseguire un lancio doppio dei dadi. I risultati dei due lanci vanno sommati e determinano i punti movimento.

Nel caso si utilizzi la carta “copilota” o si stia partendo da una zona di accelerazione, non consumi i turbo boost in tuo possesso.

FASE DI ATTACCO:

Nella fase di attacco puoi giocare carte “Attrezzi”  (vedi indicazioni sulla carta) e le carte “Arma”  per colpire un avversario a tua scelta. Per far sì che la carta “Arma”  abbia effetto lancia il dado, il colpo andrà a segno se il risultato è pari o superiore al valore di armatura del veicolo bersaglio.

TRACCIATI E MANOVRE**QUADRANTI SPECIALI**

Alcuni quadranti, una volta raggiunti, attivano delle abilità speciali le quali vengono illustrate nell’elenco qui di seguito:

PITSTOP: 

I simboli  sulla pista indicano le zone PITSTOP, ogni volta che raggiungi o passi su questi quadranti ottieni 1 turbo boost  e peschi 2 carte dal mazzo PITSTOP. Segui queste indicazioni anche nel caso in cui costretto a retrocedere finisci esattamente su uno di questi quadranti.

PUNTO SCORTE: 

I simboli  sulla pista indicano le zone “Punto Scorte”, ogni volta che raggiungi o passi su questi quadranti puoi scegliere se ricevere 1 turbo boost  oppure pescare 2 carte dal mazzo PITSTOP. Segui queste indicazioni anche nel caso in cui costretto a retrocedere finisci esattamente su uno di questi quadranti.

ZONA DI ACCELERAZIONE 

Se parti da una “Zona di accelerazione”  puoi eseguire una Derapata  senza consumare alcun turbo boost .

DIVIETO DI TURBO 

Se parti da un quadrante dove è presente questo simbolo  non puoi sommare il bonus dato dai turbo boost  ai tuoi punti movimento. Hai comunque la possibilità di effettuare una manovra di “Derapata” .

SCORCIATOIA 

Per poter passare dalla scorciatoia devi riuscire a superare almeno il primo quadrante, se non hai punti movimento sufficienti sei costretto ad affrontare il percorso normale.

Le tessere in cui sono presenti le scorciatoie sono 1B, 2C e 1H.

TORRETTA 

Sul percorso vi sono alcuni quadranti bersagliati dai colpi delle Torrette identificati col simbolo . Chi conclude il movimento o sosta in questo quadrante perde 1 token Turbo Boost .

START / TRAGUARDO 

Questo quadrante indica il punto di partenza e di arrivo della gara, una volta attraversato sposta il tuo token contagiri  sul giro successivo. Escluso l’inizio della gara, considera lo START  come se fosse un quadrante “Pit Stop” .



MAZZO PITSTOP

Il mazzo PITSTOP contiene carte in grado di aiutarmi durante la corsa, al suo interno 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 conferiscono bonus di vario tipo

Le carte ottenute dal PITSTOP  o dal Punto Scorte  possono essere utilizzate nello stesso turno in cui vengono pescate.

Puoi possedere un massimo di 2 turbo boost  e 8 carte nella tua mano. Se una carta o un quadrante ti indicasse di riceverne ulteriori semplicemente ignora le carte o i turbo eccedenti.



Simbolo Identificativo Carta

(Nel caso delle carte Veicolo , qui viene riportato il valore di armatura )

BARRICATA 

Se utilizzi la carta PITSTOP “Barricata” scegli un quadrante della pista di quelli che hai appena percorso nella tua fase di movimento, copri il suo valore con il token STOP  quindi consideralo 6.

Il token viene rimosso quando qualcuno riesce ad attraversarlo o vi sosta per un turno.

***NB.** se attraverso un attacco dovessi retrocedere sul quadrante dove è posizionata una Barricata, questa verrà rimossa automaticamente.*

MINA ANTICARRO 

Se utilizzi la carta PITSTOP "Mina Anticarro" scegli un quadrante della pista di quelli che hai percorso nella tua fase di movimento, e posiziona su quel quadrante il Token Mina .

Se ti ritrovi ad attraversare o a sostare su un quadrante della pista con il token Mina  lancia un dado: se esce pari ti fermi su quel quadrante, altrimenti retrocedi di 2 quadranti rispetto a dove è posizionata la mina. Rimuovi quindi il token.

***NB.** se attraverso un attacco dovessi retrocedere sul quadrante dove è posizionata una Mina, questa verrà rimossa automaticamente.*

AVARIE 

Se nella fase di movimento non riesci a ottenere un numero sufficiente di punti movimento per avanzare al quadrante successivo da quello in cui sosti, pesca una carta dal mazzo Avaria e applica immediatamente le indicazioni riportate.

AVARIE PERMANENTI

Le carte “avaria permanente” una volta applicato il loro effetto vanno completamente rimosse dal gioco:

ZONA RADIOATTIVA

Posiziona un token “divieto di turbo”  nel quadrante occupato

dal tuo pilota che ha appena subito l'avaria, l'effetto rimane permanente fino alla fine della gara.

Se peschi una "zona radioattiva" stando in una zona "divieto di turbo" , ignora il suo effetto e posizionala nella pila degli scarti avaria senza rimuoverla dal mazzo di gioco.

TORRETTA

Se peschi una avaria Torretta posiziona il token "Torretta"  sul quadrante della pista occupato dal tuo pilota, questo rimane permanente fino alla fine della gara quindi considera il quadrante in cui è presente il token "Torretta"  come se fosse un *Quadrante Speciale "Torretta"*. Queste sono cumulabili: 1 quadrante + 1 token oppure 2 token; si raddoppiano anche gli effetti: ogni turno di sosta si perdono 2 turbo boost.

Se peschi una "Torretta" stando in un quadrante dove ne sono presenti già 2, ignora l'effetto della carta e posizionala nella pila degli scarti avaria senza rimuoverla dal mazzo di gioco.

DEVIAZIONI E FUORIPISTA (VARIANTI E MODALITÀ)

Hai poco tempo per giocare? Ti sei affezionato ad un veicolo in particolare? Vuoi provare l'ebbrezza di un vero campionato? Qui di seguito vengono illustrate alcune piccole varianti al regolamento o modalità di gioco che ti permettono di diversificare le tue corse per raggiungere il traguardo.



VARIANTE: SCELTA DEL VEICOLO

Se tutti i giocatori sono d'accordo è possibile scegliere ognuno il proprio veicolo anziché pescarlo in modo casuale.

Rispettando l'ordine stabilito durante le qualifiche, ciascun giocatore sceglie la propria carta veicolo tra quelle disponibili.

VARIANTE: VITTORIA AL SECONDO GIRO

Se tutti i giocatori sono d'accordo, puoi portare il numero di giri da percorrere da 3 a 2 questo ti permette di ridurre di molto la durata di una partita.

MODALITÀ: GIRO DELLA MORTE

Questa modalità prevede di gareggiare su una pista composta da 8 tessere, ma a differenza della versione classica, la gara si conclude al termine del Primo giro.

Rimuovi dal mazzo PITSTOP  tutte le carte "Barricata" e "Mina Anticarro" e dal mazzo AVARIA  tutte le carte "Caduta Massi".

MODALITÀ: GRAN PRIX

È finita la gara... ma non la Guerra!

Il Gran Prix non prevede nessuna modifica al regolamento base ma puoi tenere accesa la sfida con questa modalità: un torneo a punti su 8 Gare, al termine di ciascuna gara i primi classificati ricevono punti (Primo - 4p.ti, Secondo - 3p.ti, Terzo - 2p.ti, Quarto - 1p.to). Chi ha accumulato più punti al termine del torneo viene proclamato VINCITORE APOCALITTICO!

Per segnare i vari punteggi e aggiornare la classifica ti lascio in fondo al regolamento una copia del SEGNAPUNTI inoltre aggiungo un codice QR dove puoi scaricarlo e stamparlo per conto tuo.



SVENTOLA LA BANDIERA A SCACCHI (CONCLUSIONE)

Ora destreggiati tra le numerosissime combinazioni di piste sgattaiolando tra esplosioni e terreni impervi ed abbatti i tuoi avversari in questa guerra per il traguardo.

RINGRAZIAMENTI

Ringrazio mia moglie Marika per avermi sopportato durante lo sviluppo del gioco.

Ringrazio la nuova arrivata in famiglia la piccola Cloe a cui spero un giorno di passare la passione per i giochi da tavolo.

Ringrazio Fede ed Andrea per avermi supportato nella correzione e nello sviluppo.

Ringrazio le persone che lo hanno testato, tra cui : Crosta, Feed, Privi, Denis, Martina, ecc.

Ringrazio il team di Tambù per avermi dato la possibilità di realizzare questo progetto.

Ultimo ma non meno importante un grazie va a te che l'hai aggiunto alla tua collezione! Ora la smetto e ti lascio giocare, spero vivamente che ti divertirai in compagnia dei tuoi amici.

BUON DIVERTIMENTO E A TUTTO GAS! CHE VINCA IL MIGLIORE!

F.A.Q. E DOCUMENTI

Scansionando il codice QR qui a lato ti si aprirà la pagina ufficiale di Smash Race sul sito di Tambù, terremo la Sezione FAQ costantemente aggiornata per rispondere a tutte le vostre domande sul gioco. Avrai accesso anche alla sezione Documenti dove metteremo a disposizione col tempo varianti nuove suggerimenti sulla composizione delle piste.



SMASH! RACE!

CREDITI:

AUTORE: FABRIZIO BOE GUALDONI

GAME DESIGNER: FABRIZIO BOE GUALDONI

TESTI: FABRIZIO BOE GUALDONI E FEDERICO PERON

PRODUZIONE: TAMBÙ S.R.L.



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, 5° PIANO
VIA FRATELLI CERVI SNC - 20090 SEGRATE (MI) PRODOTTO I**