

COCCHIERE

CORRI PER LA GLORIA NELL'ANTICA ROMA



COCCHIERE E' UN GIOCO PER 2-6 GIOCATORI CHE GUIDANO CARRI NELL'ANTICA ROMA. I GIOCATORI CORRONO, SI ATTACCANO, E GESTISCONO IL CAOS NEL COMPETERE PER OTTENERE I FAVORI DELL'IMPERATORE E DELLE FOLLE.

**GIOCO DA 2-6 GIOCATORI
ETA': 10 ANNI IN SU
TEMPO DI GIOCO: 1 ORA**

Piazzamento

I gettoni Fan iniziano il gioco nel sacchetto di pesca. Dopo una grande mossa, i giocatori pescano un gettone Fan dal sacchetto. I gettoni Fan danno ai giocatori abilità speciali.

Ciascun giocatore prende un set di cinque gettoni bianchi giocatore (uno ciascuno dei cinque tipi). Girateli in modo che solo il possessore ne possa vedere il tipo.

I cubi Danno iniziano raggruppati accanto alla plancia. Si usano per indicare i danni causati a ciascun carro.

Il mazzo principale nel gioco ha scritta "Charioteer" [Cocchiere]. Mescolatelo e ponetelo a faccia in giù per formare un mazzo di pesca. Se un mazzo è troppo alto, tenetene metà a lato della mappa.

La pedina Giro inizia il gioco sul lato 1.



Mescolate il mazzo e distribuite 8 carte a ciascun giocatore.



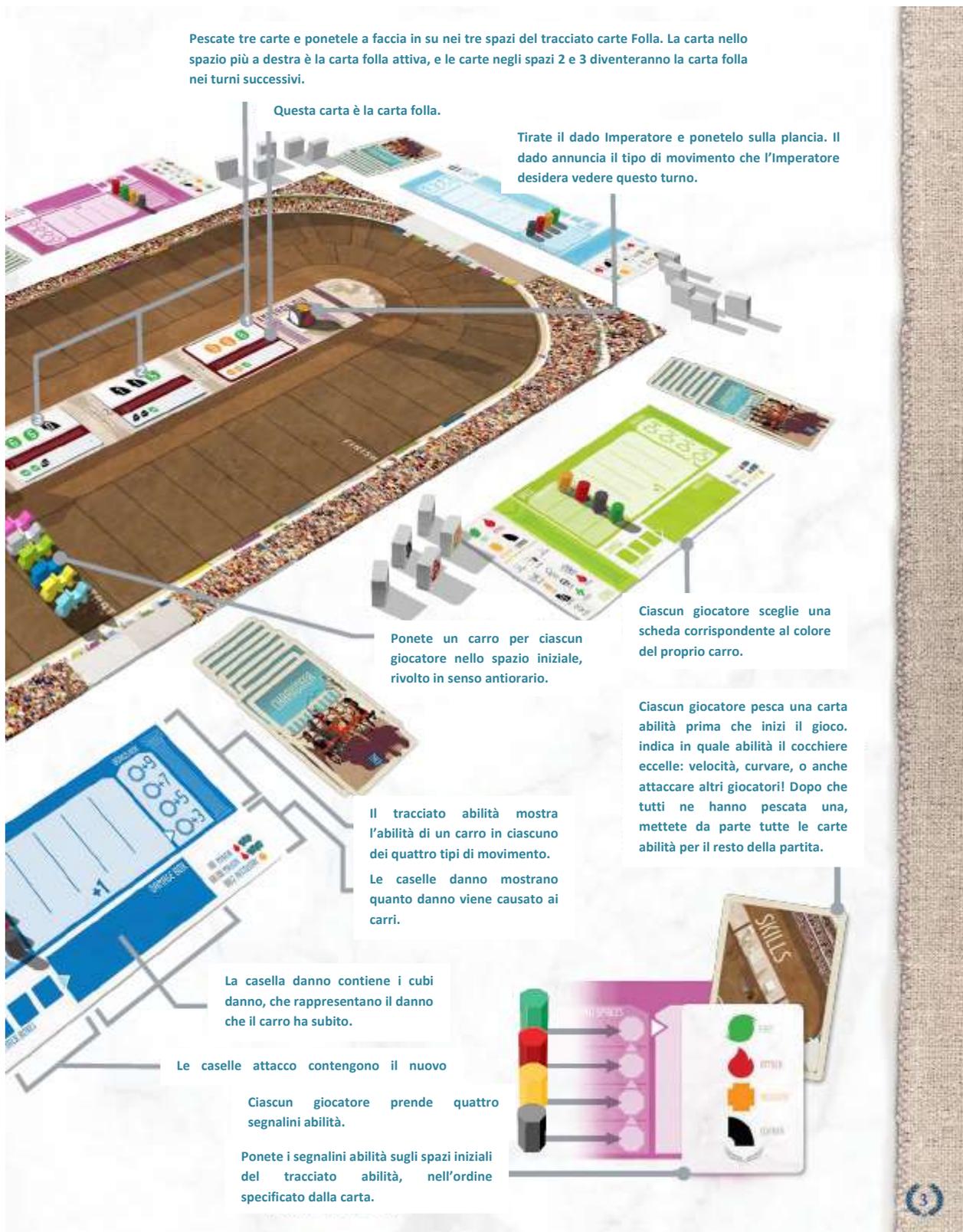
Spazi Regolari

Spazi Esterni

Ciascun colore indica un tipo diverso di movimento.

Le Icone (sulle carte e gettoni) possono offrire bonus.





CICLO DEL TURNO

Cocchiere si gioca in una serie di turni in questo ordine:

- Scegliere le mosse
- Muovere i carri; ricevere premi
- Verificare la fine del giro (o della partita)
- Piazzare per il turno successivo

SCEGLIERE LE CARTE MOSSA

Cocchiere è un gioco dove si muove in avanti. Ogni turno offre una nuova opportunità di muovere i carri attorno al percorso. Le mosse sono effettuate giocando gruppi di carte corrispondenti. Migliore il gruppo, più lontano vi porterà il movimento.

In ogni turno, ciascun giocatore sceglie sino a tre carte dalla propria mano che condividono un simbolo comune. Nel centro della plancia vi è una carta detta carta *folla*. I giocatori possono includere la carta folla nella loro mossa, se ha il loro simbolo su di essa. Ogni giocatore può usare la carta folla, se lo desidera.

Le mosse devono includere almeno due carte corrispondenti. Contando la carta folla, una mossa ne può contenere sino a quattro.

Tutti i giocatori scelgono le loro carte nello stesso momento e le pongono a faccia in giù accanto al tavolo. Una volta che ogni giocatore ha scelto la propria mossa, rivelate le mosse simultaneamente.

SIMBOLI

Vi sono simboli sulle carte. Ogni simbolo ha una combinazione di colore e numero. Vi sono dodici simboli nel gioco:



Ogni mossa contiene esattamente uno di questi dodici simboli. Quel simbolo deve apparire su ogni carta nella mossa, e tutti gli altri simboli sulle carte sono ignorati. Maggiori i simboli corrispondenti, migliore la mossa.

Esempio

Per questo turno, Elaine gioca tre carte con rosso-5 assieme ad alcuni altri simboli. La mossa di Elaine ha un totale di sei simboli corrispondenti rosso-5. Gli altri simboli (verde-2, giallo-4 e nero-2) sono ignorati.



GIOCARE UN GETTONE



I giocatori possono aggiungere un gettone alla loro mossa ponendolo a faccia in giù sopra le carte a faccia in giù che giocano. Si può porre un solo gettone su ciascuna mossa. Se il gettone ha un colore, deve corrispondere al colore della mossa. Alcuni gettoni aggiungono distanza alla mossa. Altri offrono speciali abilità o protezione. I gettoni verranno discussi con maggiore dettaglio nella sezione "Gettoni" più sotto.

CALCOLO DEL MOVIMENTO

Calcolate la distanza base di una mossa contando il numero di simboli corrispondenti. Aggiungete a questa somma il numero stampato sul simbolo per trovare la velocità di movimento base.

Esempio

Continuando ad usare le carte di Elaine come esempio: ha 6 simboli uguali ed il numero sui simboli è 5. Questo le dà una mossa base di 11 per il turno.

Un gruppo di tre 4 darebbe una mossa di 7 (3 simboli uguali + 4 numero nel simbolo = 7). Un gruppo di sei 2 dà una mossa di 8.



La distanza finale di movimento è influenzata anche da tre altri fattori: il gettone giocato, l'abilità del cocchiere ed il danno corrente subito dal carro.

Se il gettone giocato conferisce un bonus al movimento, aggiungete ora quel bonus.

Aggiungete il bonus abilità dal Tracciato Abilità del giocatore del colore corrispondente alla mossa.

Sottraete un punto di movimento per ciascun cubo nella Casella Danneggiato del giocatore.

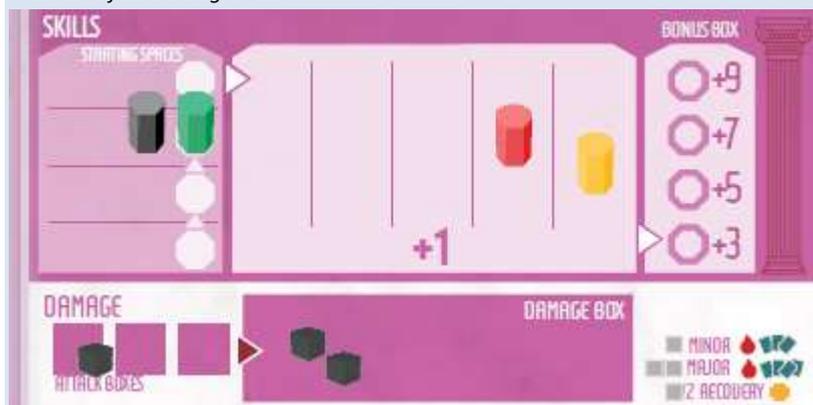
Contate il totale movimento in questo modo:



Il movimento non può mai essere inferiore a zero.

Esempio

Continuando l'esempio sopra, immaginate che Elaine abbia giocato un gettone rosso +3 con il suo movimento, e quella Scheda del Giocatore fosse la seguente:



Il segnalino rosso abilità di Elaine è nella zona +1 (il mezzo del Tracciato Abilità è tutto +1) quindi aggiunge uno al suo movimento per abilità nelle mosse rosse. Ha due cubi nella Casella Danni (vi è un altro cubo nelle Caselle Attacco, ma questo non conta per il movimento). Sottraete due punti di movimento per i due cubi.

La sua mossa totale è la somma di questi fattori:

- 11 punti di movimento dalle carte
- +3 per il gettone
- +1 per l'abilità in rosso
- 2 per i danni

Il totale della mossa è 13.



MUOVERE IL CARRO

Il carro in testa muove per primo, seguito dal carro al secondo posto, e così via sino a che ogni carro ha avuto la sua possibilità di muovere.

Per ogni punto di movimento, un carro muove in avanti di uno spazio sulla plancia. Quando un carro ha usato tutti i suoi punti movimento, cessa di muovere.

Esempio

Elaine ha 13 punti movimento. Muove di 13 spazi lungo la pista.

Le due sezioni curve in ciascun lato della pista hanno una serie aggiuntiva di spazi esterni tra gli spazi regolari. Gli spazi esterni sono colorati in modo più scuro rispetto agli spazi regolari. Gran parte delle volte, i carri dovranno entrare in ciascun spazio nel procedere lungo la curva, sia in spazi regolari che esterni. Si deve entrare in ogni spazio l'unto dietro l'altro (solo i carri che effettuano una mossa di curva, spiegata sotto, salteranno gli spazi esterni).

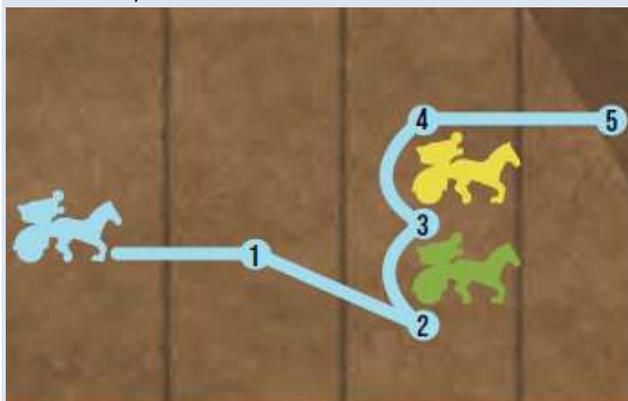
SUPERARE UN ALTRO CARRO

Ogni spazio sulla pista può contenere più carri. Quando accade questo, sistemate i carri in fila dall'interno dello spazio verso l'esterno. Un carro più vicino all'interno della pista è sempre considerato avanti rispetto ad uno posizionato verso l'esterno.

Quando un carro che sta muovendo entra in uno spazio occupato da uno o più altri carri, ponetelo verso fuori rispetto agli altri, più lontano dal centro della pista. Se il carro che sta muovendo ha altri punti movimento, spende un punto per muovere verso l'interno rispetto al suo rivale più vicino. Se il carro sorpassa tutti i rivali nel suo spazio in questo modo ed ha punti movimento rimanenti, può proseguire il suo movimento allo spazio successivo.

Esempio

David ha un movimento di 5 e sta avvicinando due carri rivali posizionati pochi spazi avanti. David inizia la sua mossa avanzando in uno spazio vuoto. Quando David entra nel suo secondo spazio, muove verso l'esterno rispetto al carro verde. Deve superare entrambi i rivali prima di muovere nello spazio successivo, quindi spende il terzo punto per muovere verso l'interno rispetto al carro verde e poi un quarto punto per muovere verso l'interno del carro giallo. David ha un altro punto movimento e quindi muove in avanti nello spazio successivo.



Un carro non può uscire dal suo spazio sino a quando non ha sopravanzato tutti gli altri carri nello spazio.

I carri che non devono entrare in uno spazio esterno (in quanto stanno effettuando una mossa di curva) non devono spendere punti movimento nel superare i carri in quegli spazi esterni (vedere la sezione *Curvare* per un esempio).

MOSSA RESETTARE

Un giocatore può scegliere di fermare il proprio carro sulla pista per calmare i suoi cavalli e riprenderne il controllo. Questa è detta *mossa resettare*. Rimuove tutti i danni da un carro. Nelle corse frenetiche può essere talvolta necessario farlo.

Per effettuare una mossa resettare, giocate 1-3 carte a faccia in giù come al solito, eccetto che le carte non devono necessariamente corrispondere e non contano per il movimento.

Quando rivelate le carte, annunciate che questa è una mossa resettare. Quando arriva il momento di muovere il carro, non muovetelo. Scartate semplicemente tutte le carte giocate e rimuovete tutti i cubi dalla casella danni ed attacco sulla scheda. Non accumulate cubi nelle caselle attacco in questo turno per nessun motivo.

PREMI PER UNA MOSSA

Dopo ogni mossa (eccetto una mossa resettare), il giocatore può ricevere premi.

Vi sono due tipi di premi:

- può incrementare l'Abilità
- si può ottenere un gettone fan

INCREMENTARE IL LIVELLO DI ABILITA'

Ciascun giocatore ha quattro segnalini abilità, ad indicare il loro grado di abilità in ciascuno dei quattro colori. Ciascun segnalino avanza lungo i tracciati abilità nel corso della partita.

I giocatori ottengono abilità del colore della mossa che effettuano. Dopo aver effettuato la mossa, incrementate l'abilità del colore della mossa giocata avanzando il corrispondente segnalino abilità di uno spazio in avanti sul tracciato abilità. Per ulteriori dettagli, vedere "Tracciato Abilità" più sotto.

OTTENERE UN GETTONE FAN

Mosse impressionanti danno il supporto di nuovi fan. Qualsiasi mossa che ha una corrispondenza di sei o più simboli (inclusi quelli sulla carta folla) impressionano gli spettatori e danno al giocatore un nuovo gettone fan. Il giocatore lo pesca a caso dal sacchetto e lo pone davanti a sé in modo che gli altri giocatori non possano vederne la parte frontale. Non vi è limite a quanti gettoni fan un giocatore può avere.

Esempio

La mossa di David ha una corrispondenza totale di sette simboli: cinque nelle tre carte che ha giocato ed altri due sulla carta folla. Dopo la mossa, David riceverà un nuovo gettone fan.



carta Folla

COLORI DEL MOVIMENTO

I simboli sono di quattro colori, che rappresentano quattro tipi di mossa. Quando viene effettuata una mossa, il colore del simbolo corrispondente determina il tipo di mossa.

**VERDE E' UNO SCATTO**

Le mosse Scatto hanno il numero più alto ma nessuna abilità speciale.

**ROSSO E' UN ATTACCO**

Le mosse Attacco causano danni ai carri rivali. Ogni possibile tipo di ostacolo è considerato un "attacco": distrarre, spintonare i carri, lanciare oggetti, urlare, lasciare ostacoli sulla pista, ecc. Tutti gli altri giocatori (non solo uno) sono influenzati quando un giocatore effettua un attacco. Una mossa che ha corrispondenza di simbolo rosso per tre carte è considerata un attacco minore. Tutti i carri rivali devono porre un cubo danno in una casella attacco vuota sulla loro scheda, se possibile.



Una mossa che ha corrispondenza di simbolo rosso per quattro carte è considerata un attacco maggiore. Tutti i carri rivali devono porre due cubi danno in caselle di attacco vuote sulla loro scheda, se possibile.

**Esempio**

Eliot gioca una mossa di quattro carte rosse corrispondenti (tre dalla sua mano più la carta folla) per effettuare un attacco maggiore. Tutti gli altri carri pongono due cubi danno in spazi vuoti delle loro caselle attacco.

**GIALLO E' UN RECUPERO**

Le mosse Recupero riducono il danno subito da un carro.



Quando si effettua una mossa gialla, diminuite della metà il numero di cubi danno nella casella danni. Effettuate questa riduzione prima di contare i punti danno rispetto alla lunghezza della mossa. Se vi è un numero dispari di cubi nella casella danni, arrotondate a favore del giocatore (ad esempio; se vi sono cinque cubi nella casella danni, rimuovetene tre). Una mossa recupero non influenza i cubi nelle caselle attacco.

NERO E' PER CURVARE

Una mossa di curva va andare più veloci attorno ai due capi della pista. Quando si effettua una mossa curva, non entrate negli spazi esterni (gli spazi esterni sono più scuri rispetto agli spazi regolari e non si estendono all'anello interno della pista). Muovete invece solo attraverso gli spazi regolari attorno alle curve. Saltare gli spazi esterni rende una mossa curva più veloce del doppio nel curvare.

Esempio

Alec effettua una mossa curva ed entra solo in spazi regolari attorno alla curva. Salta gli spazi esterni più scuri, indicati qui con una "x".



È possibile che una mossa curva inizi in uno spazio esterno, ma non entra più in alcuni di essi nel corso del movimento.

Esempio

Emily ed Eliot stanno affrontando la curva. Emily effettua una mossa curva di 5 spazi usando simboli neri. Inizia in uno spazio esterno ma non ne entra in un altro per tutta la sua mossa. Nella sua mossa entra solo in spazi regolari. Eliot effettua una mossa verde di 8 spazi e deve entrare in ciascun spazio regolare ed esterno nel suo percorso.



CARTE FOLLA

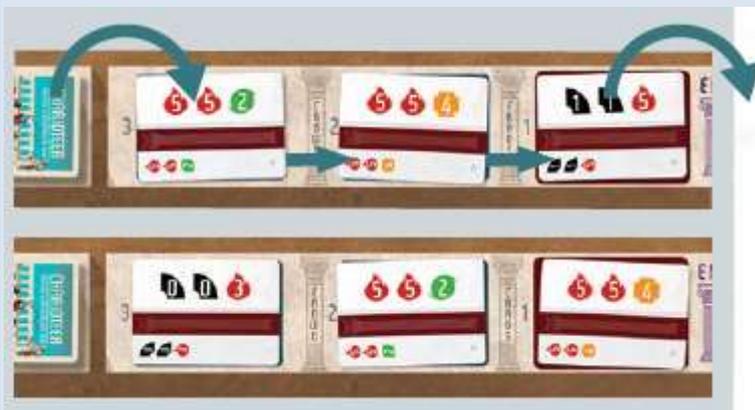
La carta folla è la carta nella casella 1 del tracciato delle carte folla. Questa carta è disponibile a tutti i giocatori e può essere ricompresa nella loro mossa.

Vi sono altre due carte visibili nel tracciato delle carte folla. Queste saranno le carte folla dei due turni successivi. I giocatori possono vederle prima e pianificare, ma queste carte folla future non sono disponibili per l'uso nel turno corrente.

Alla fine di ciascun turno, scartate la carta folla e spostate le due carte rimanenti in avanti sul tracciato delle carte folla. Pescate una nuova carta da mettere nella casella 3.

Esempio

Sta terminando un turno. Scartate la carta folla (dalla casella 1 a destra) e spostate le altre carte Avanti sul tracciato. La carta nella casella 2 avanza nella casella 1 e la carta nella casella 3 avanza nella casella 2. Pescate una nuova carta da porre nella casella 3 ora vuota.



IL DADO IMPERATORE

Ogni turno, l'imperatore effettua una nuova richiesta ai giocatori. Tirate il dado imperatore prima di ciascun turno per determinare quale sia la richiesta. Se il risultato è un colore, questo è il tipo di mossa che l'imperatore desidera vedere. I corridori che effettuano la mossa di questo colore avanzano di uno spazio in più sul loro tracciato abilità.

Tutti Scatto Attacco Recupero Curva



Disorganizzare



Se il risultato è tutti e quattro i simboli, i giocatori riceveranno un avanzamento extra nelle abilità per qualsiasi colore di mossa che effettueranno. Se il risultato è "Disorganizzare", l'imperatore tenta di danneggiare i giocatori.

Non li attacca letteralmente, ovviamente, ma incita la folla a lanciare oggetti, far rumore, spaventare i cavalli, ecc. Aggiungete cubi danno alle caselle attacco di ciascun giocatore, a seconda del numero di giocatori:

NUMERO DI GIOCATORI	DANNI	NUMERO DI GIOCATORI	DANNI
			NESSUNO
			NESSUNO
			
<i>In partite con più di quattro giocatori, gli attacchi dell'imperatore non causano alcun danno.</i>			

SCHEDE

Ciascun giocatore ha una scheda che serve per registrare le proprie abilità ed i danni causati al proprio carro. Il colore della scheda deve corrispondere al colore del carro del giocatore per facilitarne l'identificazione. Le schede hanno due sezioni principali: il tracciato abilità e le caselle danni.

TRACCIATO ABILITA'

Il tracciato abilità misura le abilità del giocatore in ciascuno dei quattro tipi di mossa. L'avanzamento di queste abilità viene rappresentato dai segnalini abilità, uno per ciascuno dei quattro colori.

Il tracciato abilità inizia con gli spazi iniziali, passa attraverso la sezione centrale (dove ogni spazio vale "+1") e termina nella casella bonus.

Prima che inizi la partita, ciascun giocatore pesca una carta abilità e pone i suoi quattro segnalini abilità nei quattro spazi iniziali sul tracciato abilità. Gli spazi iniziali più alti sono più avanzati, quindi le abilità indicate più in alto sulla scheda delle abilità saranno meglio sviluppate quando inizia la partita.

Quando un giocatore effettua una mossa, ottiene abilità in quel tipo di mossa. Al completamento della mossa, avanzate il segnalino abilità del colore corrispondente nello spazio successivo sul tracciato abilità (dopo una mossa rossa, avanzate il segnalino rosso; dopo una mossa verde avanzate il segnalino verde, e così via).

Se il colore della mossa giocata corrisponde al colore richiesto dall'imperatore (col dado imperatore), spostate il segnalino abilità in avanti di un secondo spazio.

La **casella bonus** è alla fine del tracciato abilità. Quando un segnalino abilità raggiunge la casella bonus, ponetelo nello spazio non occupato inferiore in quella casella. Non si muoverà ancora per il resto della partita. Ciascun spazio nella casella bonus contiene un solo segnalino abilità. Il primo segnalino abilità ad arrivare nella casella bonus rimarrà a +3 per il resto della partita, il secondo ad arrivare nella casella bonus rimarrà a +5 per il resto della partita, ecc.

Ciascuno spazio sul tracciato abilità prima della casella bonus può contenere più segnalini abilità nello stesso momento. Questo include gli spazi iniziali.

Esempio

David ha pescato questa carta abilità. Indica che il suo cocchiere è più forte nello scatto ma più debole nelle curve. Porrà il suo segnalino verde (scatto) negli spazi iniziali più alti, seguito da rosso, giallo, e nero (curvare) nell'ordine indicato.



Quando un giocatore effettua una mossa, ottiene abilità in quel tipo di mossa.

Dopo ciascuna mossa, avanzate il segnalino abilità del colore corrispondente sulla casella successiva del tracciato abilità (dopo una mossa rossa, avanzate il segnalino rosso; dopo una mossa verde avanzate il segnalino verde, e così via).

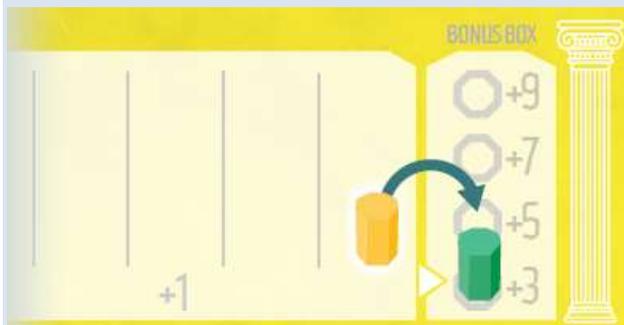
Se il colore della mossa giocata corrisponde al colore richiesto dall'imperatore (col dado imperatore), spostate il segnalino abilità in avanti di un secondo spazio.

Ogni spazio sul tracciato, incluso quello di partenza, può contenere più di un segnalino abilità alla volta.

La **casella bonus** è alla fine del tracciato abilità. Quando un segnalino abilità raggiunge la casella bonus, ponetelo nello spazio non occupato inferiore in quella casella. Non si muoverà ancora per il resto della partita. Ciascun spazio nella casella bonus contiene un solo segnalino abilità. Il primo segnalino abilità ad arrivare nella casella bonus rimarrà a +3 per il resto della partita, il secondo ad arrivare nella casella bonus rimarrà a +5 per il resto della partita, ecc.

Esempio

Il segnalino abilità giallo di Emily muove nella casella bonus. Il suo segnalino abilità verde è già nello spazio +3, quindi quello giallo viene posto nello spazio +5. Quando Emily farà un'altra mossa gialla o verde, i suoi segnalini abilità corrispondenti non avanzeranno.



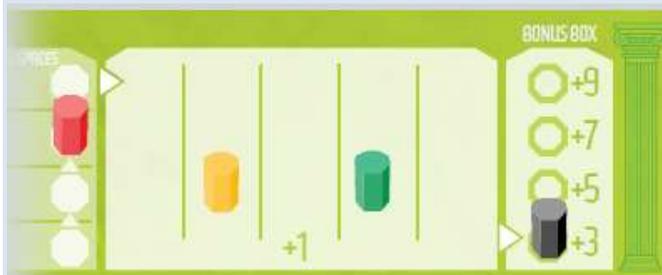
USARE UN BONUS ABILITA'

I bonus abilità incrementano la lunghezza di una mossa. Il bonus abilità aggiunto a qualsiasi data mossa viene indicato dal segnalino abilità del colore della mossa (per una mossa gialla, verificate la posizione del segnalino abilità giallo, per una mossa nera, verificate la posizione del segnalino abilità nero, ecc.).

Negli spazi di partenza, il bonus abilità è zero. Nella zona principale del tracciato abilità, il bonus è +1. Nella casella bonus, il bonus va da +3 a +9.

Esempio

Questo è il Tracciato Abilità di Alec. Se effettua una mossa rossa, non otterrà alcun bonus abilità. Se effettua una mossa gialla o verde, otterrà un +1 alla lunghezza della sua mossa. Se effettua una mossa nera, otterrà un bonus di +3.



CASELLA DANNI

La casella danni registra l'ammontare di danni che un carro ha subito (questo "danno" include qualsiasi evento che rallenta il movimento, incluso qualsiasi tipo di disturbo, ed il danno fisico).

La casella danni (un rettangolo grande) è separata dalle caselle attacco (tre piccoli quadrati). Solo i cubi nella casella danno influenzano il movimento.

EFFETTO DEL DANNO SUL MOVIMENTO

Ogni segnalino danno nella casella danni riduce la velocità di movimento del carro di uno (i cubi nelle caselle attacco non hanno effetto). La velocità di movimento non può scendere a meno di zero.

CASELLE ATTACCO

I tre spazi alla sinistra della casella danni sono detti caselle attacco. Quando un carro subisce danni, ponete i relativi cubi danno nelle caselle attacco. Il nuovo danno non influenza la distanza di movimento nel turno in cui viene subito. Alla fine di ciascun turno, tutti i giocatori spostano i contenuti delle loro caselle attacco nella loro casella danni.

Un carro non può subire più di tre punti di nuovo danno in un turno. Per enfatizzare questo limite, vi sono solo tre caselle attacco. Ignorate tutto il nuovo danno che supera il terzo danno del turno.

RIDUZIONE DEL DANNO: RECUPERO & RIPRISTINO

I cubi nella casella danni rimangono lì sino a quando non sono rimossi. Un giocatore può rimuovere danni effettuando una mossa recupero o ripristino.

Le mosse recupero (mosse gialle o mosse che includono icone recupero) rimuovono la metà dei cubi presenti nella casella danni.

Le mosse ripristino rimuovono tutti i cubi presenti nella casella danni ed impediscono di subire nuovi cubi danno in quel turno.

ICONE

Le icone si possono trovare su gettoni dei giocatori, gettoni fan e carte. Le icone danno uno speciale vantaggio quando vengono giocate.

Le icone ed i simboli sono completamente differenti! I simboli sono combinazioni di colore/numero giocate in gruppi corrispondenti per muovere il carro. Le icone sono giocate individualmente, per un bonus o un effetto speciale.

Queste sono le icone di *Cocchiere*:



ICONE SULLE CARTE

Una icona fa parte della mossa quando appare su una carta che fa parte della mossa. Se vi sono simboli sulla carta, questi devono corrispondere alla mossa per poter giocare la carta. Se vi sono simboli, i simboli devono corrispondere.

Esempio

David gioca queste tre carte, con corrispondenza del simbolo rosso-1. L'icona scudo fa parte della mossa. Se avesse deciso di usare la corrispondenza nero-1, non avrebbe potuto giocare la carta con lo scudo in questa mossa.



ICONE SUI GETTONI

Vi sono due tipi di gettoni. I gettoni dei giocatori sono dati a ciascun giocatore all'inizio della partita, e non sono mai ripristinati. I gettoni fan si ottengono ogni volta che un giocatore effettua una mossa con 6 simboli. Entrambi i tipi di gettone sono giocati allo stesso modo.

Per giocare un gettone, ponetelo a faccia in giù sulle carte mossa prima che siano rivelate. Quando tutti i giocatori mostrano le loro mosse, rivelate le carte e gettone assieme.

Le icone su un gettone possono essere giocate solo quando corrispondono al colore della mossa. Le icone senza colore (con sfondo bianco) possono essere giocate con qualsiasi colore di mossa.

Quando la mossa è completa, scartate qualsiasi gettone giocato nella mossa.

Esempio

Questo gettone nero può essere giocato con questa mossa (un gruppo di simboli nero-1) in quanto sono entrambi dello stesso colore.



Un'icona scudo è senza colore e può essere giocata con qualsiasi mossa.

SCUDO

Una carta o gettone che mostra un'icona scudo evita tutti i danni per quel turno, sia dall'imperatore che da altri cocchieri. Non influenza i cubi già presenti nella casella danni. Quando viene rivelato lo scudo, vuotate le caselle attacco sul tracciato e non aggiungetele nel corso del turno.

Esempio

Quando Eliot attacca, tutti i giocatori devono porre due cubi nelle loro caselle attacco. Alec ha però uno scudo, quindi non lo fa. Le caselle attacco di Alec rimarranno vuote per tutto il turno nel quale ha lo scudo. Al termine del turno scarta lo scudo.

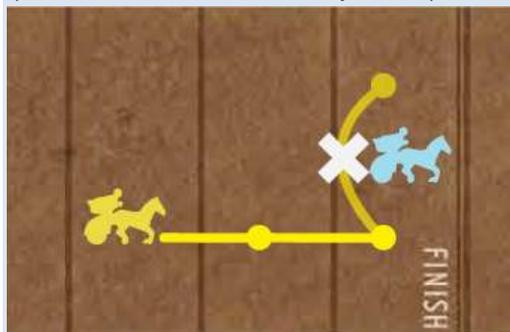
FRUSTA

Una carta o gettone che ha il simbolo di frusta aggiunge sino a 5 spazi extra al termine del movimento regolare con alcune restrizioni:

1. Una frusta non aggiunge benefici ad un carro che è in testa alla corsa o che ha superato un altro carro durante la mossa corrente.
2. Una frusta non può essere usata per superare un altro carro. Se il prossimo punto movimento porterebbe il carro che sta muovendo a superare un rivale, la frusta cessa di funzionare in quel momento.

**Esempio**

Emily è 2 spazi dietro a David quando termina il suo movimento regolare. Non ha superato nessuno sinora nella sua mossa. Gioca una frusta, che le consente di muovere sino a 5 spazi aggiuntivi, ma non per superare un altro concorrente. Avanza di 2 spazi, nello spazio col carro di David, ma deve fermarsi prima di superarlo.



3. Quando una mossa curva (nera) viene incrementata da una frusta, il movimento aggiuntivo della frusta salta gli spazi esterni, come il movimento regolare. Comunque, se vi è un carro negli spazi esterni, e il passo avanti successivo farebbe superare il carro rivale al carro che sta muovendo, il movimento basato sulla frusta deve invece fermarsi.

Nota

Le fruste appaiono da sole sulle carte, senza simboli. Le carte frusta possono essere giocate entro qualsiasi mossa, come mostrato in questo esempio.



RECUPERO



Una icona recupero rimuove la metà dei cubi danno dalla casella danni (arrotondate a favore del giocatore in caso di numero dispari). Rimuovete i cubi danno prima di calcolare il movimento per quel turno. Se si applica più di un recupero nella stessa mossa, rimuovete tutti i cubi dalla casella danni (il recupero può essere causato da una mossa gialla, una icona su una carta, o una icona su un gettone, quindi è possibile avere più recuperi con la stessa mossa).

JOLLY



Una icona di jolly cambia una carta qualsiasi in una carta corrispondente. La carta che viene cambiata perde ogni caratteristica che aveva in precedenza (tutti i simboli ed icone). Invece, conta ora per due di qualsiasi simbolo il giocatore scelga. I due simboli creati dall'icona jolly possono contribuire ai sei simboli necessari per ottenere un gettone fan.

Esempio

David gioca due carte con 3 rossi, un'altra carta che non contiene un 3 rosso (ma ha uno scudo) ed un gettone rosso jolly. Usa il suo gettone jolly per cambiare la terza carta e farla corrispondere con i simboli 3 rosso. Lo scudo è perso.



+3 O +5



Un gettone che mostra +3 o +5 aggiunge quel numero alla lunghezza della mossa. Una mossa che avrebbe avuto 7 punti movimento, quando si gioca l'icona "+3", ne ha invece 10.

APPRENDERE



Dopo aver effettuato una mossa con una icona apprendimento, avanzate il segnalino abilità corrispondente di una casella. Questo bonus è aggiuntivo al bonus dato dal dado imperatore. Non avanzate mai un segnalino abilità che si trova già nella casella bonus.

SCARTARE GETTONI



Le icone scartare appaiono solo sui gettoni. Consentono di scartare sino a 2 o 3 carte, a seconda del numero scritto sull'icona. Per giocare un gettone scarto, ponete le carte da scartare in un gruppo a faccia in giù separato dalle carte che saranno usate per il movimento. Ponete poi il gettone scartare su quel gruppo da scartare. Scartate queste carte ed il gettone alla fine del turno e ripescate sino ad avere 8 carte.

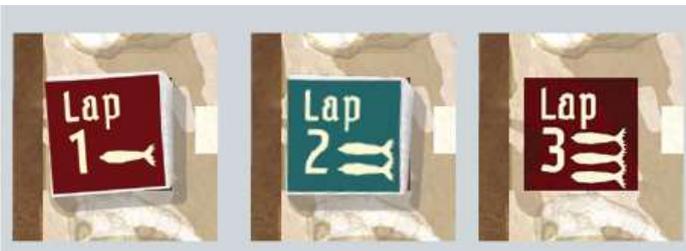
I gettoni scartare sono l'unico tipo di gettone che non viene giocato a faccia in giù sopra le carte movimento. Un giocatore può giocare un gettone scartare ed un altro tipo diverso di gettone allo stesso momento. Questo è l'unico caso nel quale due gettoni possono essere giocati nello stesso turno.

Esempio

Elaine gioca un gettone recupero (a faccia in giù) sulla sua mossa da due carte, ed un gettone scartare a faccia in sul suo mazzo di scarti.

**VERIFICARE LA FINE DEL GIRO O DEL GIOCO**

Vi sono tre giri nella corsa. Usate il segnalino giro per indicare il giro corrente. Nel terzo giro, rimuovete il segnalino giro – la plancia ha indicato “giro 3”.



Dopo che tutti i giocatori hanno mosso, verificate se il carro di testa ha completato un giro. Un giro viene completato se il carro ha terminato un circuito del tracciato ed attraversato la linea del traguardo.