



Race Pace

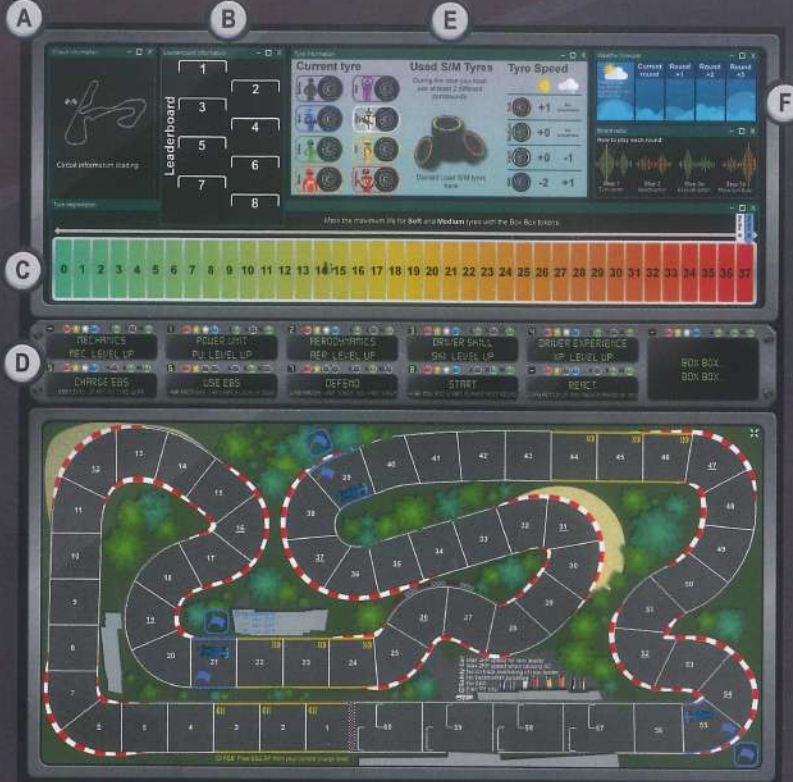
Steer to Victory Edition

Race Regulations

Contenuto della scatola.....	02
Preparazione della partita.....	03
Come giocare.....	04
Volante (plancia giocatore).....	06
Legenda del tabellone.....	07

Altre regole di gioco.....	08
Varianti di gioco.....	09
Vincere la partita.....	10
Avvertenze.....	10
Ringraziamenti.....	10

CONTENUTO DELLA SCATOLA



Plancia di gioco a doppia faccia (8 di sguara e 8 per i Piloti)



1 carta Primo Giocatore



1 carta Giro Veloce



7 carte Circuito a doppia faccia (14 circuiti)



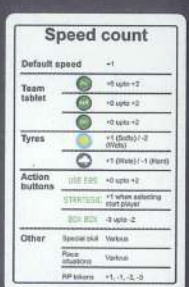
15 carte Meteo



16 carte Race Situation I



16 carte Race Situation II

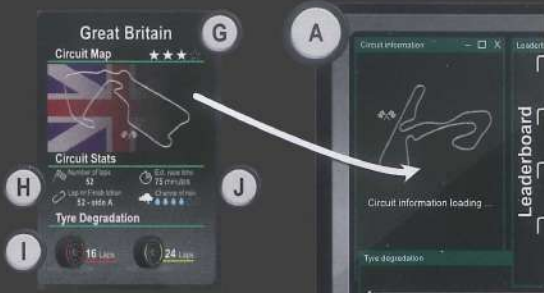


1 carta Riferimento

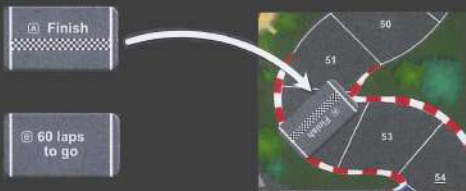
PREPARAZIONE DELLA PARTITA



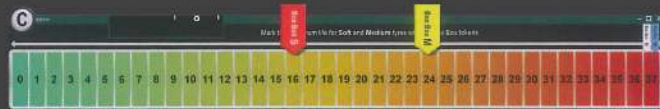
1. PREPARARE IL CIRCUITO



- G** Posiziona una Carta circuito sul tabellone
- H** Posiziona il segnalino Finish con il giusto lato (A o B) sulla casella indicata sulla Carta circuito



- I** Posiziona i segnalini Box Box sul tracciato degrado gomme in corrispondenza dei numeri indicati nella Carta circuito



- J** Prendi a caso il numero di carte Meteo pioggia indicato nella Carta circuito e mischia con tutte le carte Meteo sole, formando il mazzo Carte meteo che posizioni accanto al tabellone a faccia in giù



Mischia le carte Race Situation I e Race Situation II e forma due mazzi a faccia in giù.

- metti in fondo ad ogni mazzo le prime due carte e gira a faccia in su la terza
- Se la carta Meteo è Sole, metti 4 segnalini sole sulla tabella previsioni meteo sul tabellone. Se esce Pioggia, i segnalini devono essere posti così come indicato sulla carta

2. PREPARARE LE PLANCE GIOCATORE



- K** SQUADRA: il giocatore che ha guidato un'auto più recentemente, è il primo a scegliere una delle 8 plance squadra (la parte sinistra del volante). A seguire il giocatore alla sua destra e così via
- L** PILOTA: l'ultimo giocatore a scegliere la squadra è il primo a scegliere il pilota (parte destra del volante). Questo giocatore riceve anche la carta Primo Giocatore. Si uniscono le due parti del volante. Si prendono tutti i segnalini del proprio pilota. A seguirte il giocatore alla sua destra e così via
- M** Posiziona i tuoi 6 segnalini pilota sulle caselle bianche delle 6 barre sul tuo volante
- N** Calcola il tuo RP base (1 di partenza, più possibili bonus da PU, AER e SKI) Posiziona il tuo Marker RP sul tuo numero RP totale sulla parte alta del volante. Esempio: Orange Motor con il pilota Sutch Speed inizia con 3 RP: 1 base + 0 RP (PU) + 1 RP (AER) + 1 RP (SKI)
- O** Determinare le posizioni di partenza. La posizione in griglia viene stabilita dalla somma del numero della Squadra 01 a quello del Pilota 02 presenti sul volante. Il giocatore con la somma più alta parte in Pole position. In caso di pareggio, parte per primo il giocatore con il numero Pilota più alto.
 - Posiziona la tua auto sulla tua posizione in griglia sul tabellone di gioco
 - Posiziona il tuo segnalino Classifica SPE sulla Classifica di gara del tabellone

3. SELEZIONARE LA MESCOLA DELLE GOMME

- Ogni giocatore seleziona il tipo di gomme con cui partirà per la gara.
- posiziona il segnalino gomma prescelto nel campo del tabellone Current Tyre
 - posiziona il marker degrado gomma al punto 0 della barra di degrado gomme
 - verifica l'influenza del meteo e delle gomme sul totale di RP. La gomma selezionata potrebbe variare il valore RP a seconda del meteo. Se occorre, aggiusta il marker degli RP totali. Esempio: con il sole gli RP base di Dutch Speed sono +1 se usa le gomme SOFT.

COME GIOCARE

MIGLIORA IL TUO PASSO GARA (RP) E VINCI LA CORSA

Nel campionato di corse più competitivo, i piloti sono sotto i riflettori. Devono essere abili, coraggiosi ed esperti. Ma le corse sono pur sempre uno sport di squadra. In ogni corsa, centinaia di ingegneri, progettisti e meccanici lavorano tutti insieme per raggiungere il Passo Gara ottimale. La persona che deve guidare la squadra alla vittoria è il Team Manager e questi sei tu! Durante la gara, accadono vari eventi che influenzano la corsa. Dalla tua postazione, al muretto box, il tuo compito è quello di anticipare ogni evento e reagire di conseguenza: scegliere la giusta miscela, migliorare le prestazioni dell'auto, dire ai piloti quando entrare ai box, quando utilizzare il boost, etc.. Con ogni giro che passa, la tua auto ed il tuo pilota miglioreranno il Passo Gara. Avrai la migliore strategia per vincere la corsa?

Il Passo Gara (RP) è il numero di giri che il tuo pilota può fare ogni turno. Il tuo RP si basa su di una base di 1, più ulteriori RP che dipendono dal livello della power unit, dell'aerodinamica, dell'abilità del pilota, dalla miscela delle gomme, dalle situazioni di gara, dalle azioni che scegli e dalle penalità nelle quali incorrerai. Verifica sulla Carta riferimento cosa aumenta il tuo RP e cosa lo limita.

Il turno di gioco è semplice: seleziona un'azione per il tuo pilota in ogni turno di gioco e gradualmente migliora il tuo RP. Determina il tuo RP (numero di giri che il pilota può fare nel turno di gioco) e muovi la sua auto lungo il tracciato per tale numero di giri. Il primo che passa la linea di arrivo, vince!



Passo 1: scopri la prima carta del meteo e delle Race Situation I e II

Passo 2: seleziona una delle 11 azioni sul tabellone. Il giocatore con la carta Primo Giocatore inizia e gli altri a seguire in senso orario

Passo 3a: esegui l'azione e aggiusta il tuo marker RP sulla tua plancia a seconda dei tuoi valori di auto, pilota, modifiche dell'azione, delle carte Race Situation, del cambio miscela, delle condizioni meteo, in base all'uso dell'abilità speciale del tuo pilota o dei segnalini penalità RP.

Passo 3b: a turno, in base alla classifica di gara, muovi il tuo segnalino degrado gomme sulla barra degrado gomme e la tua auto sul tabellone a seconda dei tuoi RP.

PASSO 1 - GIRARE LE CARTE

La prima carta in cima al mazzo Meteo, Race Situation I e Race Situation II vengono scoperte all'inizio di ogni turno. Questo passaggio non si effettua il primo turno di gioco perché parte della preparazione.

Le CARTE RACE SITUATION I E II possono causare la safety car, rendere alcune azioni non utili (fintanto che la del tuo pilota non è a livello E), influenzare la tua Power Unit , l'Aerodinamica o i tuoi meccanici , modificare il degrado delle gomme o causare eventi che puoi evitare se il tuo pilota ha il giusto livello di .

ATTENZIONE:

- Gli effetti delle carte Race Situation si applicano dopo che il giocatore ha eseguito la propria azione. Ciò significa che puoi contrastare gli effetti negativi della carta, selezionando la giusta azione.
- Quando finisce il mazzo, si deve mescolare il mazzo degli scarti. Come nella preparazione, metti sotto coperte le prime due carte e scopri la terza.
- Le icone colorate alla base delle carte Race Situation sono rilevanti solo se hai aggiunto Bot alla partita. Il colore dell'icona corrisponde al colore del pilota Bot. Il numero è l'azione che svolgerà quel pilota Bot.

Le Previsioni Meteo sul tabellone ospitano sempre 4 segnalini meteo, i quali indicano le condizioni meteo per i prossimi 4 turni di gioco:

- la pista asciutta è indicata da un segnalino Sole.
- la pista bagnata è indicata da un segnalino Pioggia.

Dopo aver scoperto una Carta Meteo, aggiusta i segnalini Sole e Pioggia sullo spazio Previsioni Meteo come segue:

- Carta Sole: il segnalino meteo del turno in corso viene messo al posto Round +3 con il lato Sole visibile e gli altri segnalini scorrono a sinistra.




- Carta Pioggia: le previsioni della carta sostituiscono integralmente le previsioni del tabellone che vengono cambiate di conseguenza.





PASSO 2 - SELEZIONARE UN'AZIONE

Ad ogni turno di gioco il Primo Giocatore è il primo a selezionare un'azione posizionando il suo segnalino azione  su uno degli 11 spazi azione sul tabellone (vedi sotto). In senso orario, ogni giocatore successivo fa altrettanto. Dopo aver selezionato l'azione, applicane l'effetto e ricalcola i tuoi RP.

MECHANICS

 aumenta livello di 1

POWER UNIT

 aumenta livello di 1

AERODYNAMICS

 aumenta livello di 1

DRIVER SKILL


 aumenta livello di 1

DRIVER EXPERIENCE

 aumenta livello di 1



CHARGE EBS

 aumenta il livello di 1 e nessun degrado gomme nel turno

USE EBS

Ottieni ulteriori RP in base al livello di EBS nel turno. Il tuo livello di EBS si riduce di 2 livelli.

DEFEND

I piloti che ti passano subiscono una penalità di -2RP. Tu ricevi un bonus di 1RP. Tali effetti si applicano il turno successivo


START

+1RP in questo turno e ottieni il segnalino del Primo Giocatore. Non puoi selezionarla se hai già il segnalino Primo Giocatore

REACT

Dopo che tutti hanno selezionato un'azione, puoi copiare un'azione da un Pilota che ti precede in classifica

BOX BOX

Fai un pit-stop. Questa azione può essere presa da più piloti. Verifica la barra  sul tuo volante per vedere se hai bonus o malus RP

Tutte le azioni hanno un numero e 7 icone colorate sopra di loro




AZIONE BOT - il numero è rilevante solo se hai aggiunto BOT alla tua partita. Esso corrisponde alla azione BOT applicabile in base alla carta Race Situation

MESCOLA DELLE GOMME - le prime 4 icone sopra i bottoni indicano i tipi di gomma che la tua auto deve avere per poter selezionare la azione: **SOFT MEDIUM HARD WET**. Se l'icona è nera, l'azione non può essere selezionata con quella gomma

GIOCO DI SQUADRA - Le prime 2 icone sul lato destro del bottone azione sono rilevanti per questa variante di gioco. Nel Gioco di Squadra, devi scegliere un'azione con la luce verde su A per un pilota e con la luce verde su B per l'altro.

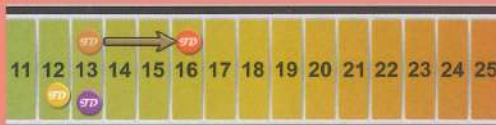
SAFETY CAR - L'icona più a destra sopra il bottone azione vicina alle lettere SC indica se tale azione può essere fatta in regime di Safety Car. Se l'icona è nera, l'azione non può essere eseguita.

ATTENZIONE:

- Un bottone Azione non può essere selezionato da più di un Pilota per turno. L'unica eccezione è il bottone BOX BOX o quando si gioca la variante Gioco di Squadra
- L'azione DEFEND non ha alcun effetto sul Pilota JESUS 

PASSO 3 - AGGIORNA L'USURA GOMME E MUOVI L'AUTO

Conta i tuoi RP, includendo ogni effetto delle carte RACE SITUATION, del meteo delle gomme, etc. Secondo la Classifica di gara, muovi il segnalino TD sulla barra Degradamento gomme e la tua auto sul tabellone di tanti spazi quanti sono i tuoi RP



PRIMA: muovi il marker di usura gomme

POI: muovi l'auto



Non c'è limite alle auto che possono occupare uno spazio giro sul tabellone

IL VOLANTE (PLANCIA GIOCATORE)



IL VOLANTE è composta da 2 parti: una parte SQUADRA (a sinistra) e una parte PILOTA (a destra). Uniscile e forma un volante. Questo mostra:

- K** Il nome, numero e logo della Squadra (impugnatura sinistra)
- L** Il nome, numero e foto del Pilota (impugnatura destra)
- M** Lo status della tua Squadra e del tuo Pilota sulle 6 barre che monitori posizionando i 6 segnalini pilota di cui disponi
 - la posizione di partenza delle barre è indicata da una casella bianca.
 - puoi aumentare il livello della Squadra/Pilota eseguendo le giuste azioni sino a raggiungere il livello E. Applica l'azione muovendo il segnalino su o giù se subisci gli effetti negativi di una carta Race Situation
- N** Il Passo Gara (RP) della tua auto (le 11 icone circolari in alto)
 - il tuo RP è formato da 1 RP base, più gli RP derivati da **PU**, **AER** e **SKI** più/meno gli RP delle gomme, e se applicabili gli RP delle carte Race Situation, pit-stop, EBS e segnalini penalità.
 - controlla la Carta riferimento per capire cosa aumenta il tuo RP e cosa lo limita
 - Esempio: la Squadra Orange Motor con il Pilota Dutch Speed ha:
 - 1 RP base
 - 0 RP **PU** + 1RP **AER** + 1RP **SKI**
 - = 3RP (posiziona il marker RP **RP** sull'icona 3)

ATTENZIONE

- O** La somma dei numeri Squadra e Pilota determina la posizione in griglia (il numero più alto prima, quello più basso dopo. Il numero Pilota più alto vince le parità)

Ogni Pilota ha una Abilità Speciale. Questa è spiegata per testo e con una immagine sul segnalino Abilità Speciale del singolo Pilota.

L'Abilità Speciale può essere utilizzata ogni singolo turno di gioco

STATUS DELLA SQUADRA E DEL PILOTA


BOTTONI VERDI: RP addizionali validi per ogni turno

- PU** (Power Unit): più alta è l'erogazione di potenza del motore, maggiore sarà il tuo RP. Se la tua PU è al livello C, ottieni 1RP addizionale ogni turno di gioco. Il valore massimo sono 2RP.
- AER** (aerodinamica): meglio settata è l'assetto dell'auto e più veloce sarà il tuo RP. Sela tua AER è al livello C, ottieni 1RP addizionale ogni turno. Il valore massimo sono 2RP.
- SKI** (abilità del pilota): più alto è il livello di abilità del tuo pilota, più alto sarà il tuo RP. Se il tuo SKI è al livello C, ottieni 1RP addizionale. Il valore massimo sono 2RP.

BOTTONI BLU: il livello determina l'effetto delle carte Race Situation

- XP** (esperienza): a seconda del livello di XP del tuo Pilota, le carte Race Situation ti daranno bonus o malus RP. Il livello E è il più alto.

BOTTONI ROSSI: lo status si applica solo se si seleziona la loro azione

- MEC** (meccanici): la barra MEC indica quanti RP di penalità costa fare un pit-stop, quando selezioni l'azione Box Box. Si parte con una penalità di -3RP che, salendo di livello, può ridursi a -2RP e persino permettere l'uso del sistema EBS.
 -  Bastian può effettuare un pit-stop gratuito (con l'azione Box Box) se si scopre una carta Pioggia nel turno.
- EBS** (Energy Boost System): quando selezioni questa azione ottieni un bonus di RP per il turno, a seconda del tuo livello di EBS. Se il tuo livello è C, ottieni 1RP e se il tuo livello è E, ben 2RP. Utilizzando tale azione devi diminuire di 2 livelli la barra EBS.

ATTENZIONE:

- E' importante regolare il tuo **RP** ogni turno di gioco così che corrisponda al RP attuale della tua auto. Aggiusta il tuo marker RP subito dopo il verificarsi di una Race Situation o quando esegui un'azione.
- Il tuo RP può essere limitato da:
 - Pioggia: se monti le mescole **SOFT** o **MEDIUM**
 - Segnalini Box Box: non puoi muoverti più sulle gomme che monti se il segnalino TD **TD** raggiunge il segnalino Box Box relativo al medesimo tipo di gomme presente sulla barra Degrado Gomme.
 - Safety Car: leggi quanto scritto sul tabellone.

DETTAGLI DEL TABELLONE

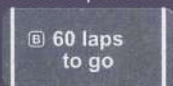


INFORMAZIONI SUL CIRCUITO

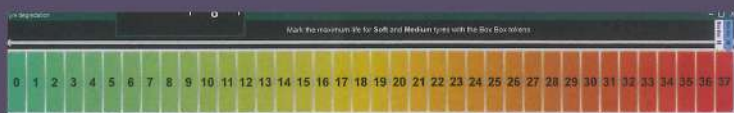
Nella parte alta a sinistra del tabellone si posiziona la Carta circuito. Puoi scegliere tra 14 piste, ognuna con le sue caratteristiche come numero di giri, condizioni meteo, degrado gomme previsto per SOFT e MEDIUM. Ogni Carta circuito mostra anche la durata della partita in minuti e la difficoltà.

Circuito	Giri	H	Posizione del segnalino Finish	Durata in minuti	Difficoltà
USA - Austin	56		56 - side A	60	*
Mexico	71		11 - side B	75	*
Italy	53		53 - side A	75	**
Spain	66		6 - side B	90	**
Japan	53		53 - side A	75	**
USA - Miami	57		57 - side A	75	**
Austria	71		11 - side B	105	**
Great Britain	52		52 - side A	75	***
Singapore	61		60 - side A	90	***
Netherlands	72		12 - side B	105	***
Canada	70		10 - side B	120	***
Brazil	71		11 - side B	105	***
Belgium	44		44 - side A	90	****
Monaco	78		18 - side B	120	****

ATTENZIONE: posiziona il segnalino Finish **H** sul tabellone di gioco e sul lato corretto (A o B) in corrispondenza della casella giro indicata dalla Carta circuito. Il lato A del segnalino indica la fine della gara. Se è girato sul lato B lo si gira, una volta oltrepassato da tutte le auto la prima volta.



LA BARRA DEGRADO GOMME



La barra Degradamento Gomme mostra il livello di degrado di ogni singola miscela. Ci sono due segnalini Box Box variabili (B) e 2 fissi (F) sulla sommità della barra per indicare il numero di giri percorribili con ogni miscela.

Il tuo marker **TD** indica il numero di giri già percorsi sulla miscela attuale. Non puoi muovere oltre l'auto se il marker **TD** raggiunge il segnalino Box Box che corrisponde al tuo attuale segnalino Gomma.

Dopo ogni pit-stop, riposiziona il tuo segnalino TD alla casella 0 della barra.

LA CLASSIFICA

La Classifica mostra le posizioni in gara dei Piloti. La posizione di gara è importante in quanto, ogni turno di gioco, le auto avanzano nell'ordine dato dalla Classifica, partendo dalla prima posizione.

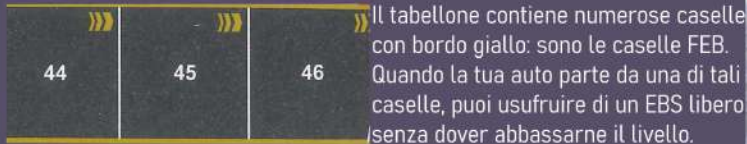
IL CIRCUITO

LA GRIGLIA DI PARTENZA



Tutti i Piloti si allineano lungo la griglia di partenza all'inizio della gara. La griglia consiste di 4 parti. NOTA: se parti dalla seconda fila in poi, devi percorrere da 1 a 3 giri in più del poleman.

LE CASELLE FEB



Le caselle FEB si applicano a tutte le mescole tranne la **WET**. Questo sta a significare, sebbene non puoi usare l'azione EBS con le **HARD**, puoi usarlo se parti da una casella FEB.



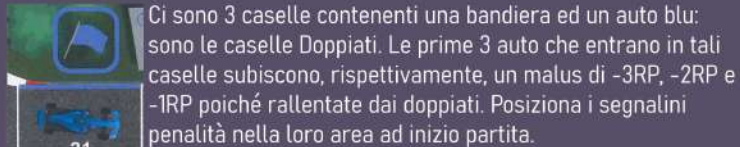
Eddi riceve sempre 1RP addizionale quando il suo turno parte in una casella FEB.

LE CURVE



Kimi ottiene 1RP addizionale quando il suo turno inizia in una casella curva.

I DOPPIATI



Bjorn subisce 2 penalità di RP in meno ogni volta che attraversa le caselle Doppiati.

ALTRE REGOLE DI GARA



GOMME E PIT-STOP

Ogni auto deve montare almeno due mescole di gomma differenti durante la gara. L'unico modo per fare un pit-stop e cambiare le gomme è quello di selezionare l'azione Box Box.

Devi cambiare le gomme quando effettui un pit-stop, ma puoi rimontare la stessa mescola. Dopo il cambio gomme, i segnalini gomme **MEDIUM** o **SOFT** in uso vanno messi nello spazio USED S/M TYRES, il tuo nuovo segnalino gomma va posto nello spazio CURRENT TYRE e il marker TD va sullo spazio 0 della barra Degradamento Gomme.



La mescola che usi per calcolare il tuo RP in questo turno, è la mescola che hai montato sull'auto al pit-stop.

La parte del tabellone relativa alle mescole mostra l'effetto di ogni mescola in relazione alle varie condizioni meteo. Ci sono 4 mescole di gomma tra cui scegliere:

Mescola	Set disponibili	Bonus RP in pista asciutta	Bonus RP in pista bagnata
SOFT	2	+1	0
MEDIUM	2	+0	0
HARD	Possono riutilizzarsi	+0	-1
WET	Possono riutilizzarsi	-2	+1

Mescola	Durata	Altre informazioni
SOFT	Bassa	Nessun movimento nella pioggia
MEDIUM	Media	Nessun movimento nella pioggia eccetto per Dutch (penalità -1RP)
HARD	Alta max 37 giri	Non si possono selezionare le azioni EBS e DEFEND
WET	Alta max 37 giri	Non si possono selezionare le azioni EBS e DEFEND



Dutch può guidare nella pioggia sulle **MEDIUM** come se fosse sulle **HARD**

POSIZIONE DI GARA E SORPASSO

Aggiorna le posizioni sulla Classifica di gara immediatamente se un Pilota ne sorpassa un altro. Per le auto nello stesso giro (casella), l'ordine viene stabilito da quale auto è entrata nella casella per prima. Se un'auto entra nella casella con l'EBS attivo, allora avrà la posizione migliore.



Valentino ottiene 1RP aggiuntiva immediatamente dopo il suo turno se ha sorpassato almeno un Pilota durante il turno in corso.

ENERGY BOOST SYSTEM (EBS)

Carica

Durante la corsa puoi caricare e, quindi, upgradare il tuo EBS eseguendo la azione CHARGE EBS. Come extra, non avrai degrado gomme in quel turno (il marker TD non verrà mosso).

Usa

Quando selezioni l'azione USE EBS, ottieni un bonus RP monouso del valore pari al livello EBS sul tuo volante: 1RP al livello C e 2RP al livello E. Dopo aver usato l'EBS, devi diminuirne il livello di due spazi.

Note:

- Non puoi combinare i bonus EBS. EBS può essere utilizzato una sola volta per turno. Così non puoi combinare un EBS liberato da un FEB con un altro EBS libero dalla tua barra MEC o dalla tua azione USE EBS.
- Poter utilizzare il bonus RP dipende dall'usura delle gomme: non puoi mai muovere il tuo marker TD oltre i segnalini Box Box.



Celine ottiene un immediato boost libero di +2RP se il suo turno termina ad una casella vuota tra l'auto che la precede.

SAFETY CAR

La Safety Car (SC) scende in pista se vengono soddisfatte le condizioni così come descritte nella relativa carta Race Situation: da qualche parte sul tabellone c'è una casella con tre auto sopra oppure con due auto i cui Piloti non hanno sufficienti XP.

Ci sono regole speciali per la Safety Car (menzionate anche sul tabellone):

- gli RP dell'auto in prima posizione sono limitati a 3
- i Piloti che hanno causato la SC hanno gli RP limitati a 2
- le altre auto possono procedere normalmente e sorpassare
- il primo Pilota non può essere sorpassato a meno che fa un pit-stop
- alcuni bottoni Azione non sono selezionabili
- non si può utilizzare l'EBS
- i pit-stop sono gratuiti
- non ci sono effetti negativi legati ai Doppia

SEGNALINI RP



I segnalini RP, positivi o negativi, sono sempre risolti il turno successivo. Se non puoi "pagare" l'intera penalità puoi scartare comunque il segnalino.

VARIANTI DI GIOCO



MODALITÀ IN SOLITARIO O AGGIUNTA BOT PER COMPLETARE LA GRIGLIA



Bot Mode

Nella modalità BOT, puoi gareggiare contro una griglia di BOT (avversari automatizzati). Il gioco è progettato in modo che tu possa usare qualsiasi Pilota contro gli altri 7 piloti BOT. Questo rende il tracciato un po' più affollato ed il gioco un po' più divertente.

Prima dell'inizio della partita, i giocatori scelgono se aggiungere un numero di BOT. Anche, i giocatori scelgono colui che dovrà tenere aggiornato gli RP dei BOT. Il gioco è sostanzialmente lo stesso con un paio di cambiamenti:

Out of order: REACT

Il bottone azione REACT è inutilizzabile nella modalità BOT. posiziona il segnalino OUT OF ORDER sul relativo spazio.

Azioni dei BOT

Le azioni dei BOT sono mostrate dalle icone colorate alla base delle carte Race Situation. Il colore dell'icona corrisponde al colore dei singoli Piloti. Il numero corrisponde al numero di azione sui bottoni Azione della Radio Board



Regole dei BOT

- proprio come nel gioco normale, i turni sono per giocatore partendo dal Primo Giocatore, anche se è un BOT. Poi si ruota in senso orario. Segna l'azione con il segnalino Azione di quel Pilota.
- I BOT selezionano sempre l'azione indicata dalla carta Race Situation anche se non possono migliorare ulteriormente quell'aspetto della plancia
- I BOT selezionano l'azione anche se già presa da un altro Pilota. L'unica eccezione è l'azione START: il BOT che la sceglie per primo prende il segnalino Primo Giocatore, mentre tutti i BOT ottengono +1RP.
- I BOT hanno sempre ORP dalle gomme. Non si utilizzano i marker TD, né i segnalini Mescola.
- I BOT non fanno i pit-stop.
- I BOT non utilizzano mai l'Abilità Speciale del Pilota.
- Il livello di EBS non cala mai dopo l'uso
- I BOT non ricevono mai segnalini RP
- I BOT possono essere influenzati dalle carte Race Situation
- I BOT sono soggetti alle regole relative alla Safety Car.

GIOCO DI SQUADRA - GESTISCI 2 PILOTI O FAI SQUADRA CON UN AMICO



Team Play

Nella modalità Gioco di Squadra, ogni giocatore gestisce una squadra con due piloti o due giocatori possono fare squadra con due diversi Piloti nella stessa scuderia. Il gioco è sostanzialmente lo stesso, ma ci sono un paio di modifiche importanti:

Preparazione

- I giocatori prendono due Plance Squadra della stessa scuderia (la metà sinistra del Volante).
- Quando selezioni i piloti, il giocatore che ha scelto per ultimo la Squadra, è il primo che sceglie la prima Plancia Pilota (la metà di destra). Anche la carta Primo Giocatore è posta vicino al Volante di quel Pilota. In senso antiorario, ogni giocatore seleziona il suo primo Pilota.
- L'ultimo giocatore a selezionare il suo primo Pilota, è il primo a scegliere il secondo Pilota. In senso orario, ogni altro giocatore sceglie il proprio secondo Pilota.

Regole speciali

- I turni sono per Pilota e non per Squadra. Il Primo Giocatore è il primo Pilota. Le azioni vengono selezionate in senso orario, come il gioco normale.
- Per i compagni di squadra devi selezionare un'azione dai bottoni azione A e B. Nello stesso turno, non puoi scegliere un bottone azione A o un bottone azione B per entrambi i Piloti. Comunque, i Piloti della stessa squadra possono selezionare la stessa azione!



- Se l'azione Box Box è selezionata da entrambi i Piloti, il Pilota più alto in classifica subisce una penalità di -1RP. I meccanici non erano pronti ad un doppio pit-stop e purtroppo penalizzano il miglior Pilota in pista.
- I compagni di squadra non sono influenzati dall'azione DEFEND eseguita dal proprio compagno.

Vincere nella modalità Gioco di Squadra

La partita termina quando l'ultima auto finisce la gara. La squadra che ha totalizzato il punteggio più alto, vince. I punti vengono così assegnati:

- 1 = 25 punti
- 2 = 18 punti
- 3 = 15 punti
- 4 = 12 punti
- 5 = 10 punti
- 6 = 6 punti
- 7 = 2 punti
- 8 = 0 punti

VARIANTI DI GIOCO

MODALITA' DRIVER ACADEMY - VERSIONE SEMPLIFICATA

Driver Academy

La variante Driver Academy permette a tutti di divertirsi con Race Pace con una modalità di gioco semplificata. Il gioco è essenzialmente lo stesso, ma c'è una differenza rilevante: si gioca senza l'utilizzo delle carte Race Situation

Out of order. DRIVER EXPERIENCE



Il campo XP non è rilevante in questa variante di gioco, siccome non si utilizzano le carte Race Situation. Piazza il segnalino OUT OF ORDER sul bottone azione DRIVER EXPERIENCE.

VARIANTE CAMPAGNA - DIVENTA IL CAMPIONE DI TUTTA UNA STAGIONE

Campaign Mode

Gioca una campagna correndo su tutti e 14 i circuiti (o su una loro selezione). All'inizio di ogni gara, perderai tutti i tuoi sviluppi sul volante e partirai dalla posizione base (quelle bianche). In ogni gara porterai con te:

- La posizione di partenza: l'ultimo Pilota in classifica partirà dalla Pole ed il primo dall'ultima posizione (griglia invertita).
- I punti che hai ottenuto nelle gare precedenti.

La carta Giro Veloce ed il relativo segnalino

Il Giocatore che ha mosso la propria auto il maggior numero di spazi in un turno, ottiene la carta Giro Veloce. Questa carta vale un punto aggiuntivo alla fine della partita

- Esempio: il giocatore che ha mosso la sua auto 4 spazi nel suo turno, riceve la carta Giro Veloce e posiziona il segnalino Giro Veloce sulla casella 4 del tracciato Giro Veloce. Se un altro giocatore muove la sua auto di 5 o più spazi nel proprio turno, questi prende la carta Giro Veloce e sposta il segnalino Giro Veloce sulla casella 5 del tracciato Giro Veloce. E così via.

VINCERE LA PARTITA

La partita termina alla fine del turno di gioco in cui il primo Pilota passa la linea di arrivo.

Se più Piloti hanno attraversato la linea di arrivo nello stesso turno, vince il Pilota che è andato più lontano. In caso di parità, il Pilota che ha utilizzato l'EBS vince la corsa. In caso di ulteriore parità, vince il Pilota con il maggior valore di RP.

AVVERTENZE

- Questa è un'opera di fantasia. Nomi, personaggi, eventi di mercato e incidenti sono il prodotto della immaginazione disturbata dell'autore. Ogni somiglianza con persone reali e fatti è puramente casuale.
- Quando abbiamo creato i Piloti, abbiamo cercato di tenere in considerazione le diversità di corse e genere, senza l'intenzione di escludere o dipingere gruppi di persone più visibili. Abbiamo chiesto a tutti i Piloti di tenere indossato il casco così da apparire i più neutri possibili.
- Il gioco contiene piccole parti. Tenetelo lontano dai bambini che, comunque, sarebbero un disturbo.
- Il flusso di gioco potrebbe portare i tuoi avversari a barare ed a sbagliare i calcoli. Ti fidi del vicino alla tua destra?
- Se la partita dura più di quanto indicato sulla scatola, avresti dovuto fare decisioni più rapide. E' solo un gioco, qui non c'è lo champagne alla fine della corsa (anche se sarebbe grande!).

RINGRAZIAMENTI

Un ringraziamento speciale va al nostro amico Robertjan Rijnvee, che ci ha ispirato a creare questo gioco.

Vogliamo ringraziare anche Olaf Rietzschel e Maaïke Aarssen per il loro supporto nel realizzare la prima edizione del gioco. Senza di loro, questo gioco non sarebbe mai stato realizzato.

In aggiunta, vogliamo ringraziare Andrea Falcone per i suoi suggerimenti sulla variante Solo/BOT. Ci ha dato l'ultima spinta di cui necessitavamo per far funzionare la modalità singolo giocatore.


FAQ / AIUTO ONLINE


Domande su certi elementi di gioco o se stai cercando una versione digitale del manuale o in una lingua differente? Vai sul nostro sito usando il codice QR che trovi qui sotto per le FAQ, i Manuali e altro.



GET IN TOUCH



 www.badrulegames.com

 info@badrulegames.com



Paul ten Hout

Caroline ten Hout