



Gioco di carte per 2-6 giocatori  
di *Alessandro e Stefano Crespi*  
© 2006 – [alecrespi@alice.it](mailto:alecrespi@alice.it)

Affrontate i vostri amici in una sfida per la vittoria del campionato di Formula 1 più pazzo del mondo, oppure in una sfida veloce senza esclusione di colpi.

Ogni partecipante possiede una scuderia costituita da 2 vetture di formula 1. Tutto quello di cui si deve aver bisogno è un D12 (dado a 12 facce) ed eventualmente un set di 12 auto in 6 colori differenti. Altrimenti tagliare la carta, appositamente preparata, con le vetture.

## MATERIALE NECESSARIO

Scaricare del sito <http://www.webalice.it/alecrespi/html/games/nitro.html> tutti i file e procedere come segue:

1. Tagliare le carte Azione ed imbustarle con un retro colorato a scelta (es: AZZURRO)
2. Tagliare le carte Tracciato ed imbustarle con un retro colorato a scelta (es: VIOLA)
3. Tagliare le carte Equipaggiamento ed imbustarle con un retro colorato a scelta (es: VERDE)
4. Tagliare le 3 carte plancia (sul PDF ce ne sono 2 copie ciascuna)
5. Tagliare le macchinine da utilizzare sulle carte plancia

## PREPARAZIONE PARTITA

Costruire la plancia con le 3 carte "PLANCIA", mettendo in ordine decrescente il numero di posizione. Mescolare e porre a fianco della plancia di gioco i 2 mazzi: AZIONE ed EQUIPAGGIAMENTO.

Se si vuole giocare un campionato, decidere la sequenza ed il numero di tracciati che si vuole affrontare, e nel caso utilizzare il modello "CAMPIONATO" allegato sul Foglio Segna Punti fornito.

Fare attenzione al numero di carte "INCIDENTE" necessarie ad ogni tracciato, aggiornando la composizione del mazzo di conseguenza. (nelle piste più difficili possono succedere più incidenti!)

Per simulare le "Prove libere" ogni giocatore tira un D12. Chi ottiene il numero più basso otterrà la posizione 1 e 12 (come mettere le 2 auto è a sua discrezione), il secondo la posizione 2 e 11, e così via. Ricordatevi che partecipano alla Gara anche le macchine delle scuderie che non hanno un Giocatore assegnato! Un ulteriore lancio di dado decide il primo a giocare, per poi proseguire in senso orario. Si distribuiscono quindi, 4 carte ciascuno ed il GP comincia!

## SEQUENZA DI GIOCO

I giocatori svolgono, a partire dal primo in turno, le seguenti fasi:

1. Organizzazione
2. Equipaggiamento
3. Azione
4. Conseguenze
5. Avanzamento settore

Al termine della 5° fase, il giocatore di turno passerà la carta "VOLANTE" al giocatore alla propria sinistra, che sarà il primo al turno successivo.

### 1. ORGANIZZAZIONE

In questa fase, il giocatore di turno scopre N+1 carte (dove N è il numero di giocatori presenti) e sceglie la prima. Si prosegue in senso orario fino a che l'ultimo giocatore sceglierà una delle 2 carte rimaste. La carta rimasta viene scartata.

## 2. EQUIPAGGIAMENTO

In questa fase ciascun giocatore decide se giocare una delle proprie carte Equipaggiamento, piazzandola coperta di fronte a se. La giocata è opzionale e può essere effettuata una sola volta nell'arco di ogni Gran Premio.

## 3. AZIONE

In questa fase, ogni giocatore gioca a faccia scoperta una carta Azione, applicandone immediatamente gli effetti e spostando le vetture interessate sul tracciato.

## 4. CONSEGUENZE

In questa fase vengono scoperte tutte le carte Equipaggiamento giocate nella fase 2 e se ne applicano gli effetti (siano essi positivi o negativi), ricordandosi che alcune carte li applicano solo a gara conclusa.

## 5. AVANZAMENTO SETTORE

Arrivati a questo punto, il giocatore di turno passa la carta VOLANTE al giocatore alla sua sinistra e fa avanzare di un SEGMENTO il segnalino sulla carta tracciato. Nel caso in cui il "gruppo" sia già arrivato al segmento 6 del tracciato, si riparte dal segmento 1 avanzando anche il segnalino "N° di giri".

## INTERMEZZO CAMPIONATO

Tra una gara e l'altra, i giocatori possono decidere di investire 5.000 € per ogni carta Equipaggiamento che decidono di comprare. Non c'è limite al numero di carte Equipaggiamento che si possono acquistare, ma se ne possono tenere in mano esclusivamente 3 (e se ne può giocare solo 1 a partita) quindi quelle in eccesso vanno scartate.

## VITTORIA

Dopo aver deciso il numero dei tracciati su cui svolgere il campionato, si calcolano i punti guadagnati dai singoli piloti (Classifica PILOTI), e dalla Scuderia sommando i punti dei 2 piloti (Classifica COSTRUTTORI).

Vi saranno quindi 2 classifiche: Classifica PILOTI e Classifica COSTRUTTORI.

E di conseguenza 2 vincitori in 2 categorie diverse.

## PUNTEGGI

Come per la FORMULA 1 i punteggi assegnati ad ogni gara saranno:

Posiz.	Punti	Soldi
1°	10	15.000 €
2°	6	10.000 €
3°	4	5.000 €
4°	3	
5°	2	
6°	1	

Al singolo pilota verranno assegnati i punti in base al proprio piazzamento, mentre alla Scuderia la somma dei soldi e dei punteggi che entrambi i piloti totalizzeranno.

Per tenere traccia dei punteggi utilizzare il modello "SEGNA PUNTI" allegato.

## VARIANTI AL CALCOLO DEL PUNTEGGIO FINALE

### **Variante 1:**

Vince il giocatore che ottiene, sommando i piazzamenti delle due classifiche, il punteggio più basso.

*ESEMPIO:*

#### **Giocatore 1:**

Pilota 1 = 3' posto  
pilota 2 = 4' posto  
Scuderia = 2' posto  
Totale = **9**.

Vince il giocatore **1**.

In caso di pareggio Vince chi ha il piazzamento migliore in classifica COSTRUTTORI.

#### **Giocatore 2:**

Pilota 1 = 1' posto  
Pilota 2 = 7' posto  
Scuderia = 3' posto  
Totale = **11**

### **Variante 2:**

Vince il giocatore che ottiene, sommando i punteggi relativi ai piazzamenti delle due classifiche, il punteggio più alto.

*ESEMPIO:*

#### **Giocatore 1:**

Pilota 1 = 3' posto = 4 punti  
pilota 2 = 4' posto = 3 punti  
Scuderia = 2' posto = 6 punti  
Totale = **13**.

Vince il giocatore **2**.

In caso di pareggio Vince chi ha il piazzamento migliore in classifica COSTRUTTORI.

#### **Giocatore 2:**

Pilota 1 = 1' posto = 10 punti  
Pilota 2 = 7' posto = 0 punti  
Scuderia = 3' posto = 4 punti  
Totale = **14**.

### **Variante 3:**




Vince il gioco semplicemente chi ottiene il miglior piazzamento nella classifica COSTRUTTORI.


## Tipi di CARTE


T Tracciato  
E Equipaggiamento  
A Azione

Le carte Azione determinano gli spostamenti delle macchine sulla plancia (sorpassi, pit stop, distrazioni, ecc.), le carte Equipaggiamento servono per favorire o sfavorire le vetture o le scuderie durante una gara (attenzione perché le scorrettezze più palesi possono essere scoperte dai giudici di gara!) mentre le carte Tracciato riassumono in maniera semplicistica i 6 "segmenti" della pista.

I vari segmenti possono essere:

PIT LANE	
RETTILINEO	
CURVA	

Alcune carte possono essere giocate solo in determinati segmenti. I segmenti dove non possono essere giocate sono caratterizzati da un simbolo di divieto .

Se possono essere giocate, le carte hanno anche un valore numerico che determina il le posizioni che la macchina prescelta guadagna oppure perde.  -1 (BLU guadagna posizioni, BORDEAUX perde posizioni).

## Elenco delle CARTE

Ricordatevi sempre che le carte hanno effetti diversi in segmenti di pista diversi.

<i>Nome Carta</i>	<i>Effetto</i>
CORDOLO	Scegli una vettura e retrocedila del numero indicato sulla carta
DISTRAZIONE	Scegli una vettura e retrocedila del numero indicato sulla carta
SBANDATA	Scegli una vettura e retrocedila del numero indicato sulla carta
FUORIPISTA	Una macchina esce di pista e conclude qui la sua gara. Il giocatore tira 1D12 per vedere su chi applicare l'esito della carta. Il risultato corrisponde alla posizione della macchina chiamata in causa. Se al giocatore non piace il risultato del dado, può decidere di ritirarlo. L'eventuale secondo lancio di dadi va accettato automaticamente.
TESTACODA	Una macchina va in testacoda e finisce in ultima posizione. Il giocatore tira 1D12 per vedere su chi applicare l'esito della carta. Il risultato corrisponde alla posizione della macchina chiamata in causa.
INCIDENTE	Il giocatore tira 1D12 per decidere la vettura coinvolta. Il risultato corrisponde alla posizione della macchina coinvolta. Questa macchina viene eliminata dalla gara. In aggiunta viene eliminate anche la macchina immediatamente davanti oppure quella dietro, a causa dell'incidente. Il giocatore che ha giocato la carta decide quale delle due, a meno che non si tratti della prima o dell'ultima in classifica (nel qual caso la scelta è obbligata). Entrambe le macchine coinvolte vengono posizionate immediatamente nella griglia di quelle eliminate, nello stesso ordine in cui erano durante la gara (prima dell'incidente).
ROTTURA	Scegli una macchina qualunque e tira il dado. Con 1-9 la macchina selezionata avanza di una posizione. Con 10-12 la macchina selezionata brucia il motore ed esce dalla gara! Se un giocatore sceglie una delle sue macchine, può continuare a tirare il dado e far avanzare la sua vettura. Può fermarsi in qualsiasi momento dopo aver tirato il dado almeno una volta. Deve però fermarsi obbligatoriamente quando il risultato è 10-12. Se il giocatore seleziona la macchina di un avversario può tirare il dado una sola volta.
NOIE CAMBIO	Scegli una macchina qualunque e tira il dado. Con 1-9 la macchina selezionata avanza di una posizione. Con 10-12 la macchina finisce in ultima posizione. Se un giocatore sceglie una delle sue macchine, può continuare a tirare il dado e far avanzare la sua vettura. Può fermarsi in qualsiasi momento dopo aver tirato il dado almeno una volta. Deve però fermarsi obbligatoriamente quando il risultato è 10-12. Se il giocatore seleziona la macchina di un avversario può tirare il dado una sola volta.
PIT STOP	Scegli una macchina del colore indicato e tira il dado. Con 1-6 la macchina prescelta indietreggia di tante posizioni quanto il risultato del dado. Con 7-12 la macchina prescelta NON si ferma ai PIT e mantiene l'attuale posizione. Se la carta PIT STOP è multicolore il giocatore sceglierà una macchina a piacimento.
SORPASSO	Scegli una macchina del colore indicato ed anche la macchina immediatamente dietro ad essa, muovile entrambe avanti del numero indicato sulla carta. Tu puoi anche scegliere di giocare una Carta Sorpasso sulla prima vettura in classifica, in questo caso la carta non avrà effetto. Se entrambe le vetture indicate dal colore della carta sono già fuori gara, il sorpasso non avrà nessun effetto.
TURBO BOOST	Scegli una vettura e falla avanzare. La macchina dietro di essa non si muove insieme a lei.