

REGOLAMENTO

Gioco da Tavolo F1

🏁 1. LORE E SCOPO DEL GIOCO

“Competi nel campionato mondiale di F1 contro i tuoi amici. Scegli la tua squadra, indossa tuta e casco e sali in macchina. Accendi i motori e preparati alla sfida!”

Scopo del gioco

Il gioco può essere giocato in due modalità:

🏁 **Gara Singola**

Il giocatore che passa per primo la **Linea di Partenza** dopo aver completato **3 giri** vince la gara.

Campionato

I giocatori partecipano a più gare e accumulano punti in base all'ordine di arrivo.

Al termine del campionato, il giocatore che ha ottenuto **più punti** vince il campionato.

NOTA: Il numero di gare che compongono il campionato è a discrezione dei giocatori.

2. CONTENUTO DELLA CONFEZIONE

Il gioco è progettato per **4–10 giocatori**.

La confezione contiene:

-  **X Tessere Circuito** per creare piste personalizzate;
-  **10 Pedine F1;**
-  **10 Segnalini Guasto;**
-  **10 Segnalini Testacoda;**
-  **10 Contagiri;**
-  **30 Gettoni Boost;**
-  **X Carte Boost;**
-  **X Carte Evento;**
-  **1 Dado da 6;**

-  **1 Blocco Note** per segnare i punti.
-

3. PREPARAZIONE DELLA GARA

Prima dell'inizio della gara:

1. I giocatori scelgono la propria **Pedina F1**.
 2. Viene composto il circuito (vedi punto 4).
 3. Ogni giocatore prepara il proprio **Contagiri**, posizionandolo su **1**.
 4. Ogni giocatore riceve **3 Gettoni Boost**.
 5. Vengono mescolate le **Carte Boost** e disposte coperte.
 6. Vengono mescolate le **Carte Evento** e disposte coperte.
 7. Ogni giocatore sceglie il proprio **Assetto** (vedi punto 5).
 8. Ogni giocatore sceglie il tipo di **Gomme** (vedi punto 5).
 9. Si procede con le **Qualifiche** per determinare la griglia di partenza.
-

4. COMPOSIZIONE DEL CIRCUITO

I giocatori utilizzano le tessere per comporre un **circuito chiuso**.

Ogni circuito deve contenere una sola **Tessera Linea di Partenza**.

Le tessere disponibili includono:

-  **Linea di Partenza**
-  **Rettilineo**
-  **Rettilineo DRS**
-  **Curva**
-  **Curva Evento**

Le tessere vengono disposte in modo da creare un percorso continuo e chiuso.

Non sono previsti limiti alla lunghezza o alla forma del circuito, purché il percorso sia **chiuso e percorribile**.

5. ASSETTO E GOMME

Prima della gara ogni giocatore sceglie il proprio **Assetto** e il tipo di **Gomme**.

La scelta viene rappresentata da una carta che rimane visibile davanti al giocatore per tutta la gara.

Il modificatore si applica al **tiro del dado prima di muovere la propria Pedina F1**.

Assetto

Assetto Scarico

- **+1** sui Rettilinei;
- **-1** nelle Curve.

Assetto Bilanciato

- Nessuna modifica.

Assetto Carico

- **+1** nelle Curve;
- **-1** sui Rettilinei.

Gomme

Gomme Soft

- **+1** durante il 1° giro;
- **-1** durante il 3° giro.

Gomme Intermedie

- Nessuna modifica.

Gomme Hard

- **-1** durante il 1° giro;
- **+1** durante il 3° giro.

6. QUALIFICHE E GRIGLIA DI PARTENZA

Prima della gara viene determinata la **griglia di partenza** attraverso le Qualifiche.

Ogni giocatore effettua un tiro di **D6**.

L'ordine dei risultati determina l'ordine di partenza.

In caso di parità, i giocatori coinvolti effettuano un nuovo tiro di D6. Se necessario, si continua a ripetere il tiro fino a quando viene definito un ordine.

Il primo giocatore posiziona la propria Pedina F1 sulla **Linea di Partenza**.

Gli altri giocatori posizionano la propria Pedina F1 nelle caselle immediatamente successive, seguendo l'ordine ottenuto nelle Qualifiche.

7. SVOLGIMENTO DELLA GARA

Durante il proprio turno, il giocatore:

1. decide se utilizzare il **Boost** (vedi punto 10);
2. se non utilizza il Boost, effettua il tiro del **D6**;
3. muove la propria Pedina F1 in base al risultato ottenuto (vedi punto 8);
4. applica gli eventuali effetti della tessera sulla quale termina il movimento (vedi punto 9).

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Ordine dei turni

L'ordine dei turni è determinato dalla posizione delle Pedine F1 sul circuito.

Il giocatore la cui Pedina F1 è **più avanti** inizia il turno per primo.

8. MOVIMENTO E SORPASSO

Il movimento è determinato dal tiro del **D6**, al quale vengono aggiunti i modificatori di **Assetto e Gomme** (vedi punto 5) e gli eventuali modificatori dovuti ai **Segnalini Guasto** (vedi punto 9).

⚠ Risultato minimo

Se il risultato finale del movimento è inferiore a **1**, il giocatore muove comunque la propria Pedina F1 di **1 casella**.

🏎 Sorpasso

Durante la gara le vetture possono raggiungersi e superarsi.

Quando una vettura termina il movimento in una casella occupata da un'altra vettura, effettua il **sorpasso** e si posiziona nella casella immediatamente successiva.

Il movimento termina dopo il sorpasso.

L'effetto della casella occupata dalla vettura sorpassata **non viene applicato**.

Se la casella nella quale la vettura termina il sorpasso è una **Casella Speciale**, il relativo effetto viene applicato normalmente.

9. CASELLE SPECIALI

Alcune tessere del circuito includono delle Caselle Speciali.

Le Caselle Speciali si dividono in:

- **DRS**
- **Evento**

DRS

Il giocatore che termina il movimento della propria Pedina F1 su una casella **DRS** può effettuare un nuovo tiro di D6.

Il risultato del nuovo tiro determina un ulteriore movimento della vettura.

Evento

Il giocatore che termina il movimento della propria Pedina F1 su una casella **Evento** pesca una Carta Evento dal mazzo e applica gli effetti descritti sulla carta.

Staccata perfetta

Il giocatore successivo non può superarti durante il proprio turno.

Se il giocatore successivo effettua un tiro di dado che posizionerebbe la propria Pedina F1 davanti alla tua, la pedina viene posizionata nella casella immediatamente dietro.

Traiettoria perfetta

Il giocatore avanza di **2 caselle**.

Testacoda

Il giocatore mette un **Segnalino Testacoda** sulla propria Pedina F1.

Il giocatore con un Segnalino Testacoda:

- non può utilizzare il Boost;
- non effettua il tiro del dado.

Durante il suo prossimo turno, rimuove il Segnalino Testacoda e avanza di **1 casella**.

Il turno termina dopo questo movimento.

Guasto

Il giocatore mette un **Segnalino Guasto** sulla propria Pedina F1.

Il giocatore con almeno un Segnalino Guasto:

- non può utilizzare il Boost;
- applica **-1 a ogni tiro di dado**.

Il modificatore rimane **-1 indipendentemente dal numero di Segnalini Guasto** presenti.

Con **3 Segnalini Guasto**, il giocatore è costretto al **ritiro**.

Pit Stop

Il giocatore:

- non può utilizzare il Boost;
- non effettua il tiro del dado;
- rimuove tutti i Segnalini Guasto dalla propria Pedina F1.

10. BOOST

Ogni giocatore dispone di **3 Gettoni Boost**.

Il Boost rappresenta la potenza aggiuntiva fornita dalla batteria ed è una risorsa strategica da spendere durante la gara.

Quando un giocatore utilizza il Boost, consuma **1 Gettone Boost** e pesca una **Carta Boost**.

Attivazione del Boost

Il Boost non può essere utilizzato:

- durante il **primo turno della gara**;
- durante il turno in cui il primo giocatore supera la **Linea di Partenza completando il terzo giro**.

Le Carte Boost si dividono in:

Overtake

Il giocatore posiziona la propria Pedina F1 nella casella immediatamente successiva al giocatore che lo precede.

Se il movimento si conclude su una Casella Speciale, **non vengono applicati i relativi effetti**.

ERS

Il giocatore posiziona la propria Pedina F1 nella casella immediatamente precedente alla Pedina F1 del giocatore che lo precede.

Se il movimento si conclude su una Casella Speciale, **non vengono applicati i relativi effetti**.

Guasto alla Batteria

Il giocatore effettua il tiro di D6 come nel turno normale.

Guasto all'Impianto Elettrico

Il giocatore effettua il tiro di D6 come nel turno normale e aggiunge **1 Segnalino Guasto** alla propria Pedina F1.

11. GIRI E CONTAGIRI

Ogni gara è composta da **3 giri**.

Ogni giocatore utilizza il proprio **Contagiri** per tenere traccia dei giri completati.

Quando una vettura supera la **Linea di Partenza** dopo aver completato un giro, il giocatore aggiorna il proprio Contagiri.

Il primo giocatore che supera la Linea di Partenza dopo aver completato il **terzo giro** vince la gara.

12. FINE DELLA GARA

La gara termina quando il primo giocatore supera la **Linea di Partenza** dopo aver completato **3 giri**.

Il giocatore che completa per primo i 3 giri è il **vincitore della gara**.

Gli altri giocatori terminano il proprio turno in corso.

Una volta terminati tutti i turni in corso, in base alla posizione delle Pedine F1 sul circuito viene determinata la **classifica finale**.

I giocatori non devono raggiungere la Linea di Partenza per completare la gara.

13. PUNTEGGIO

Modalità Campionato

Al termine di ogni gara viene determinato l'ordine di arrivo e vengono assegnati i punti.

Posizione Punti

 1° **10**

 2° **8**

Posizione Punti
 3° **6**
 4° **4**
 5° **2**
 6° **1**
 7°–10° **0**
 Ritiro **0**

I punti ottenuti vengono registrati sul **Blocco Note**.

Al termine dell'ultima gara del campionato, vengono sommati tutti i punti ottenuti dai giocatori.

Il giocatore con il maggior numero di punti è il **vincitore del campionato**.

 14. TERMINOLOGIA
Circuito

L'insieme delle tessere che compongono la pista.

Tessera

Una singola sezione del circuito.

Rettilineo

Sezione del circuito classificata come rettilineo.

Curva

Sezione del circuito classificata come curva.

DRS

Casella speciale che permette, quando previsto, di effettuare un nuovo tiro di D6 per ottenere un ulteriore movimento.

Boost

Risorsa utilizzabile durante la gara per ottenere determinati effetti attraverso le Carte Boost.

Contagiri

Componente utilizzato per tenere traccia dei giri completati.

Segnalino Guasto

Segnalino che rappresenta un problema della vettura e applica il relativo effetto previsto dal regolamento.

Segnalino Testacoda

Segnalino che rappresenta una perdita di controllo della vettura e applica il relativo effetto previsto dal regolamento.

Casella Speciale

Casella del circuito che presenta un effetto particolare, come **DRS** o **Evento**.