



A JÁTÉK CÉLJA

„Formula corsa” egy stratégiai (és kártya) játék, amelyben a legjobb erőforrások felhasználásával kell a legjobb helyezéseket elérni egy sor versenyen, hogy összességében a legjobb pontszámot érjük el. Nem elég egyetlen versenyt megnyerni (talán csak arra felhasználva a legjobb kártyákat, amelyek több „♣” értéket halmaznak fel), mert a győztest csak az összes tervezett verseny végén választják meg: minden egyes forduló (verseny) után „szerződés” kártyákat és különösen egy pontszámot kapunk a végső helyezés alapján (minden „pálya” kártyán feltüntetve), amelyet a használt „♣” érték alapján számítanak ki (lásd később). A győztes tehát az lesz, aki a végén a legmagasabb összpontszámot éri el, vagy döntetlen esetén az, aki a legtöbb „szerződés” kártyával rendelkezik, vagy további döntetlen esetén az, aki az összes versenyt figyelembe véve a legmagasabb összegű „♣” értéket érte el. A nehézségi szint növekszik (és több stratégiát igényel) a játékosok számának növekedésével.

Minden játékban 3-5 játékos vehet részt (7-től 99 éves korig).

ELŐKÉSZÜLETEK

A csomag tartalmaz 30 "technika" kártyát, 30 "stratégia" kártyát, 9 "pilóta" kártyát, 10 "pálya" kártyát, 35 "eljegyzés" kártyát, 5 "eredmény" táblát és egy letörölhető filctollat a pontszámok feljegyzéséhez (ajánlott a játék végén minden írást letörölni, mielőtt visszateszi a táblákat), egy dobókockát és ezt a kétoldalas használati utasítást.

Válasszák ki, hogy a kihívás 5 vagy több versenyből álljon-e (ajánlott 8, ha 3 játékos játszik, vagy legalább 6, ha 4 vagy 5 játékos játszik, de soha ne ajánlott 9-nél több – figyelem: ha 7 vagy több versenyt választanak, minden játékosnak előbb-utóbb stratégiakártyákat kell vásárolnia, mivel a kezdetben kiosztottak nem lesznek elegendőek), majd keverjék össze az összes kártyapaklit, és helyezték őket lefelé fordítva a játéktáblára (kivéve a pilótakártyákat, amelyek mindig láthatók maradhatnak), ezután osszák ki minden játékosnak 3 "technika" kártyát, 6 "stratégia" kártyát, 6 "eljegyzés" kártyát (7-et, ha 4-en vagy 5-en játszanak) és egy "eredmény" táblát (a többi nem kiosztott eredménytáblát el kell távolítani a játékból), amelyen feljegyezhetik saját „♣” értékeiket és a szerzett pontokat. A nem kiosztott kártyapaklik maradjanak elérhetőek.

HOGYAN KELL JÁTSZANI

A játék annyi menetből (versenyből) áll, ahány versenyt kezdetben elhatároztak lejátszani.

Minden menet (verseny) során minden játékos húz a megfelelő pakliból egy "technika" kártyát





(mindig a legfelső kártyát), majd felfedik és megmutatják mindenkinek az első "pálya" kártyát, amely segít megérteni, mely tulajdonságok a legfontosabbak a jó helyezéshoz (ugyanis minden pálya különböző mértékben kedvez a fékeknek és gumiknak, illetve az aerodinamikának és/vagy a motornak).

Ebben a fázisban lehetőség van további "technika" és/vagy "stratégia" kártyát vásárolni (ha elérhetőek, mindig a megfelelő pakliból a legfelsőt húzva), mindegyikért két "eljegyzés" kártyát fizetve a banknak (ellenkező esetben, akinek nincs legalább egy "eljegyzés" kártyája, annak el kell adnia a banknak egy vagy több "technika" vagy "stratégia" kártyát a birtokában lévők közül, mindegyikért cserébe egy "eljegyzés" kártyát kapva; aki pedig "stratégia" és "eljegyzés" kártyák nélkül marad, nemcsak az adott menetből, hanem az egész játékból is kizárásra kerül).

Ezután egyfajta "sorsolásra" kerül sor a pilóták között: azaz megkérdezik, hogy hány játékos kíván szerződteni (a banknak fizetve az ehhez szükséges "eljegyzés" kártyák számát) olyan pilótákat, akik +6 "♣" értékű pontokat biztosítanak (ha a kérelmek meghaladják a rendelkezésre álló pilóták számát, akkor minden versenyzőnek dobniuk kell a dobókockával, és azok az emberek fogják megkapni a pilótákat, akik a legmagasabb értékeket érték el), majd ugyanezen módon folytatják a +4 "♣" értékű pontokat biztosító pilóták szerződtetésével, végül a +2 értékűekével. Minden játékosnak kötelező minden egyes versenyhez minden alkalommal szerződteni egy pilótát.

Ezután mindenki saját kis paklit hoz létre azokkal a kártyákkal, amelyeket használni akar azzal a céllal, hogy az adott versenyen jó helyezést érjen el (nem feltétlenül mindenki akarja megnyerni), azaz az "♣" értéket, amelynek elérését lehetővé teszi. Kötelezően használni kell egy "stratégia" kártyát és a szerződtetett "pilóta" kártyát (felfedve felül a saját paklijuk tetején, a többi alá rejtve), valamint választhatnak nulla és legfeljebb 2 "technika" kártya között.

Ezután a verseny valóban lezajlik: minden játékos nyilvánosságra hozza saját "♣" értékét, amelyet az adott versenyen használt kártyákra jelzett "♣" értékek összegéből számolnak ki: a "stratégia" kártyán lévő érték, plusz a "pilóta" kártyán lévő érték, plusz a "technika" kártyákon lévő értékek, amelyekre azonban (csak ezekre az utóbbiakra) meg kell szorozniuk a pályán előírt relációs számmal (példa: "motor ♣ 3" olyan "pályán", ahol a motor "x2" = +6), plusz a kockadobás eredménye.

Mindenki összesített "♣" értékének alapján elkészül a verseny végső rangsora (egyenlőség esetén a "páros egyenlőség" játékosai további dobásra kerülnek, és az eredményeket összevetik), majd feljegyzik a "♣" értéket saját "eredmény" táblájukon (de nem adják hozzá a "páros egyenlőség" dobásait), és az elért pozícióért járó pontszámot. Minden játékos megkapja a járó szerződteseket, majd visszahelyezik azokat a megfelelő pakliba (amelyeket újra meg kell keverni), amelyeket használtak, a "pilóta" kártyákat felfedve helyezik vissza a pakliba, míg a "pálya" kártyát eltávolítják a játékból (ha nem használnak fel minden "pálya" kártyát, akkor nagyobb feszültséget teremtenek a "technika" típusú kártyák között, amelyekkel érdemes rendelkezni).

Ajánlott minden egyes verseny után kiszámolni a különböző játékosok összesített pontjait, hogy mindig legyen egy frissített (részleges) végleges rangsor.

Jó szórakozást!



JÁTÉKKÁRTYÁK FORDÍTÁSA

STRATEGIA	STRATÉGIA
TECNICA Aerodinamica Freni e gomme Motore	TECHNIKA Aerodinamika Fék és gumi Motor
INGAGGIO	ELJEGYZÉS
PILOTA	PILOTA
CIRCUITO	PÁLYA
TOTALE	ÖSSZESEN