

## IL GIOCO

“Formula corsa” è un gioco di strategia (e di carte) in cui bisogna giocarsi al meglio le proprie risorse per aggiudicarsi i migliori piazzamenti in una serie di gare e raggiungere il miglior punteggio complessivo. Infatti non è sufficiente riuscire a vincere una singola sfida (giocandosi magari solo per quella le migliori carte in dotazione che fanno accumulare più “valore”), perché il vincitore lo si eleggerà solo al termine di tutte le gare previste: dopo ogni manche (gara) ci si vedrà infatti aggiudicare carte “ingaggio” e soprattutto un punteggio in base alla posizione finale raggiunta (indicati su ogni carta “circuito”) calcolata in base al “valore” messo in campo (vedi oltre). Il vincitore sarà quindi proprio colui che al termine avrà raggiunto il punteggio complessivo più alto o, a parità, colui che sarà in possesso del maggior numero di carte “ingaggio” o, in caso di ulteriore parità, colui che considerando tutte le gare avrà totalizzato la più alta somma di “valore” complessivi.

Ad ogni partita possono prendere parte da due a cinque giocatori (dai 7 ai 99 anni).

## PREPARAZIONE

La confezione contiene 30 carte “tecnica”, 30 carte “strategia”, 10 carte “pilota”, 8 carte “circuito”, 50 carte “ingaggio”, 40 carte “risultati” ed un foglio da fotocopiare per generarne di nuove quando si esauriranno quelle in dotazione, 10 carte “evento” (da utilizzarsi solo se al gioco prendono parte 2 o 3 giocatori), un dado e questo foglio di istruzioni (su due facciate).

Scegliere se la sfida deve svolgersi su 5 o 6 gare (consigliate 6) e quindi mischiare tutti i singoli mazzi di carte e posizzarli coperti sul tavolo di gioco, poi distribuire ad ogni giocatore 3 carte “tecnica”, 6 carte “strategia”, 6 carte “ingaggio” ed una carta “risultati” (le altre carte “risultati” vanno rimosse dal gioco) su cui annotare i propri “valori” e punti guadagnati. Lasciare a disposizione i mazzi delle altre carte non distribuite (quello delle carte “evento” si utilizza solo se al gioco prendono parte 2 o 3 giocatori).

## COME SI GIOCA

Il gioco è suddiviso in tante manches (gare) quante sono le gare che si è deciso inizialmente di svolgere.

Ad ogni manche (gara) ogni giocatore pesca dal relativo mazzo una carta “tecnica” (a caso senza poterla scegliere), quindi si scopre e si mostra a tutti la prima carta “circuito” che serve a capire quali caratteristiche sono le più importanti per un buon piazzamento (infatti ogni circuito privilegia più o meno freni e gomme, piuttosto che aereodinamica o motore).

In questa fase è anche possibile acquistare una ulteriore carta “tecnica” o carta “strategia” (se disponibili) pagando al banco per ognuna due carte “ingaggio” (al contrario chi non possiede almeno una carta “ingaggio” deve vendere al banco una o più carte “tecnica” o “strategia” tra quelle in suo possesso ricevendo in cambio per ognuna una carta “ingaggio”, chi rimane senza carte “strategia” e “ingaggio” viene escluso non solo dalla singola manche ma anche dal gioco).

Se al gioco prendono parte solo 2 o 3 giocatori ognuno di questi, a gare alterne (una gara uno, la gara dopo l'altro e così via iniziando dal giocatore più anziano), deve anche pescare dal relativo mazzo (a caso senza poterla scegliere) e "sottostare" ad una carta "evento" (cioè fare quanto in essa descritto).

Quindi si svolge una specie di "sorteggio" dei piloti: cioè si chiede quanti giocatori vogliono ingaggiare (pagando al banco il relativo numero di carte "ingaggio") i piloti che fanno guadagnare +8 punti di "valore" (se le richieste superano il numero di piloti a disposizione si procede a far tirare il dado ad ogni contendente e saranno coloro che avranno ottenuto i valori più alti ad aggiudicarsi), quindi si passa con le stesse modalità a fare ingaggiare i piloti che fanno guadagnare +6 punti di "valore", poi i +4 ed infine i +2. E' obbligatorio che ogni giocatore ingaggi ogni volta un pilota per ogni singola gara che viene disputata.

Poi tutti creano un proprio piccolo mazzo con le carte che vogliono utilizzare per cercare di aggiudicarsi un piazzamento per quella singola gara (non è detto che tutti vogliano per forza vincerla), e cioè il "valore" che pensano possa consentire di raggiungerlo: si deve obbligatoriamente utilizzare una carta "strategia" e la carta del "pilota" ingaggiato, più a scelta da nessuna a massimo 2 carte "tecnica".

A questo punto si "svolge" la gara vera e propria: ogni giocatore "sfodera" il proprio "valore" che si calcola come somma dei valori indicati sulle carte utilizzate per la gara: quello presente sulla "strategia", più quello sulla carta "pilota", più quelli sulle carte "tecnica" che però vanno moltiplicati per il relativo numero previsto sul circuito (esempio: "motore livello 3" con "circuito" in cui il motore riporta "x2" = +6) più il valore ottenuto lanciando una volta il dado (più l'eventuale bonus da carta "evento" se prevista).

In base al "valore" complessivo di ognuno si redige la classifica finale per questa gara (in caso di parità i "pari merito" tireranno ulteriormente il dado), si annotano sulle proprie carte "risultati" il "valore" (ma non sommando eventuali lanci del dado per "pari meriti") ed il punteggio aggiudicato per la posizione raggiunta, quindi si reinseriscono nei relativi mazzi (che andranno nuovamente mischiati) le carte "strategia", "tecnica" e "pilota" utilizzate, mentre la carta "circuito" viene rimossa dal gioco (le carte "circuito" sono in numero maggiore di quelle effettivamente utilizzate per creare più suspense nel conteggio dei valori che si potranno ottenere utilizzando più o meno carte "tecnica" differenti).

## VARIANTE

Se al gioco prendono parte solo 2 o 3 giocatori si può decidere, di comune accordo, che le gare da disputare possano essere 7 o 8. In questo caso ogni giocatore sarà obbligato prima o poi ad acquistare ancora 1 o 2 carte "strategia" poiché quelle distribuite all'inizio non saranno sufficienti per tutte le manches (gare) in programma.

Buon divertimento.