



SCOPO DEL GIOCO

“Formula corsa” è un gioco di strategia (e di carte) in cui bisogna giocare 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 “**L**”), 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 “circuiti”) calcolata in base al valore “**L**” 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 valori “**L**” complessivi. Il livello di difficoltà sale (e richiede maggiore strategia) con l’aumentare del numero di giocatori.

Ad ogni partita possono prendere parte da 3 a 5 giocatori (dai 7 ai 99 anni).

PREPARAZIONE

La confezione contiene 30 carte “tecnica”, 30 carte “strategia”, 9 carte “pilota”, 10 carte “circuiti”, 35 carte “ingaggio”, 5 cartelle “risultati” ed un pennarello cancellabile per annotarci i punteggi (si consiglia di cancellare tutte le scritte prima di riporre le cartelle a fine gioco), un dado e questo foglio di istruzioni (su due facciate).

Scegliere se la sfida deve svolgersi su 5 o più gare (consigliate 8 se si gioca in 3, oppure almeno 6 se si gioca in 4 o in 5, ma comunque consigliate mai più di 9 – attenzione: se si decide per 7 o più gare ogni giocatore sarà obbligato prima o poi ad acquistare delle carte “strategia” poiché quelle distribuite all’inizio non saranno sufficienti) e quindi mischiare tutti i singoli mazzi di carte e posizionarli coperti sul tavolo di gioco (escluso quello dei piloti le cui carte possono rimanere sempre tutte visibili), poi distribuire ad ogni giocatore 3 carte “tecnica”, 6 carte “strategia”, 6 carte “ingaggio” (7 se si gioca in 4 o in 5) ed una cartella “risultati” (le altre cartelle “risultati” non assegnate vanno rimosse dal gioco) su cui annotare i propri valori “**L**” e i punti guadagnati. Lasciare a disposizione i mazzi delle altre carte non distribuite.

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” (sempre quella superiore), 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 e/o motore).

In questa fase è anche possibile acquistare una ulteriore carta “tecnica” e/o carta “strategia” (se disponibili e pescando sempre quella superiore dei relativi mazzi) 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).

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 +6 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 +4 punti di valore “♣” 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 (da posizionare scoperta in alto al proprio mazzo nascondendoci sotto le altre), 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 (solo per queste ultime) vanno moltiplicati per il relativo numero previsto sul circuito (esempio: “motore ♣ 3” con “circuito” in cui il motore riporta “x2” = +6) più il valore ottenuto lanciando una volta il dado.

In base al valore “♣” complessivo di ognuno si redige la classifica finale della gara (in caso di parità i “pari merito” tireranno ulteriormente il dado), si annotano sulle proprie cartelle “risultati” il valore “♣” (ma non sommando eventuali lanci del dado per “pari meriti”) ed il punteggio aggiudicato per la posizione raggiunta, si ricevono gli eventuali ingaggi spettanti e quindi si reinseriscono nei relativi mazzi (che andranno nuovamente mischiati) le carte “strategia” e “tecnica” utilizzate, si ripongono scoperte nel relativo mazzo quelle “pilota”, mentre la carta “circuito” viene rimossa dal gioco (non utilizzare tutte le carte “circuito” crea più suspense nella tipologia di carte “tecnica” che sarà meglio possedere).

Si consiglia, dopo ogni gara, di calcolare il totale dei punti complessivi dei vari giocatori per disporre sempre di una classifica “finale” (parziale) aggiornata.

Buon divertimento.