

È UN GIOCO DA TAVOLO IN CUI DA TRE A SEI GIOCATORI SI SFIDANO SU UN CIRCUITO A CASELLE. NON CONTANDO SOLO SUI DADI MA ANCHE SULLA SCELTA DEL PROPRIO VEICOLO. I GIOCATORI POTRANNO INTERAGIRE TRA LORO E CON IL CIRCUITO STESSO GRAZIE ALLE "CARTE EQUIP". NON SOLO CON LA VELOCITÀ, MA ANCHE CON LA STRATEGIA. AVRETE TUTTE LE CARTE PER VINCERE!

COMPONENTI DI GIOCO

TERRENO DI GIOCO: 1 TRACCIATO

MAZZO VEICOLI: 12 CARTE

MAZZO EQUIPAGGIAMENTI: 60 CARTE

PEDINE: 12 VEICOLI

DADI: 6 DADI D8, 12 DADI D6. IL D8 PER SPEED E I D6 RISPETTIVAMENTE PER LIFE E BALANCE DEI VEICOLI

SEGNALINI O TRACK BOARD:

32 SEGNALINI TRAPPOLA NUMERATI E 20 ILLUSTRATI OPPURE 1 BOARD A GIOCATORE CON 10 SEGNALINI.



EQUIP VERDI O BLU

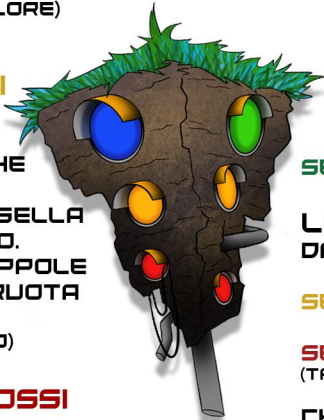
SONO CARTE ISTANTANEO O PERMANENTE CHE POTENZIANO LE STATISTICHE DEL TUO VEICOLO O DANNO

ABILITÀ EXTRA.
(MAX 1 PERMANENTE PER COLORE)



EQUIP GIALLI

SONO CARTE ISTANTANEO CHE UTILIZZI PER EVITARE LA CASELLA DI ATTERRAGGIO. ATTIVA LE TRAPPOLE PRIMA CHE LA RUOTA TOCCHI TERRA (MAX 1 PER TURNO)



EQUIP ROSSI

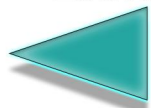
SONO CARTE ISTANTANEO O PERMANENTE CHE USI PER ATTACCARE DIRETTAMENTE O INDIRETTAMENTE GLI ALTRI PILOTI IN GARA (GIOCARRE MAX 1 PER TURNO MA SI POSSONO ACCUMULARE SUL TRACCIATO)



LEGGETE !!
Sarete in pista in 3 minuti



PER I DETTAGLI SUL TRACCIATO GIRA IL FOGLIO



SET UP DI GIOCO

APRITE IL TRACCIATO E DECIDETE IL NUMERO DI GIRI. OGNUNO PESCA 5 CARTE EQUIP E 2 VEICOLI. LANCIATE UN DADO PER DETERMINARE L'ORDINE DI PARTENZA. OGNI GIOCATORE SCEGLIERÀ IL VEICOLO CON CUI GAREGGIARE E POSIZIONERÀ LA PROPRIA PEDINA SULLA CASELLA "START". È ORA DI ACCENDERE I MOTORI!!

IL TURNO

(UN GIOCATORE CHIAMA LE FASI, TUTTI AGISCONO IN PARALLELO)

PRIMO TURNO:

SI AVANZA SOLO COL DADO
(NIENTE NS, NIENTE PESCA/GIOCO EQUIP).

TURNI SUCCESSIVI:

SI PUÒ SOSTITUIRE VEICOLO A INIZIO TURNO ENTRANDO 1 BLOCCO INDIETRO

SI PUÒ ACQUISTARE UN VEICOLO SCARTANDO 3 CARTE EQUIP

A PARTIRE DALL'ULTIMO GIOCATORE IN PISTA TUTTI PESCANO 1 CARTA EQUIP E GIOCANO LE CARTE SECONDO L'ORDINE DEI COLORI DEL SEMAFORO

SEMAFORO VERDE: 1 CARTA VERDE O BLU.

LANCIO DADI E AVANZAMENTO:
DADO D8 + NATURAL SPEED + BONUS/MALUS.

SEMAFORO GIALLO: 1 CARTA GIALLA

SEMAFORO ROSSO: 1 CARTA ROSSA
(TRAPPOLA/ARMI)

CHI HA PIÙ DI 5 EQUIP IN MANO SCARTA L'ECESSO.

TERMINARE IL GIRO SUPERANDO LA CASELLA START DA DIRITTO AL PIT STOP: È POSSIBILE CICLARE LA MANO PER ALTRETTANTE CARTE E GIOCARRE UNA EQUIP CARD VERDE ADDIZIONALE

VEICOLI



SPEED

LA SOMMA DI QUESTA STATISTICA AL LANCIO DEL D8 È LA VELOCITÀ DI MOVIMENTO

LIFE

È LA QUANTITÀ DI DANNI CHE IL TUO VEICOLO PUÒ SUBIRE PRIMA DI ESSERE DISTRUTTO (D6 CONTATORE).

BALANCE

È LA STATISTICA DELLA RESISTENZA ALLE CADUTE: QUANDO SCENDE A ZERO PERDI UN TURNO POI RICARICA LA STATISTICA. (D6 CONTATORE)

IL TRACCIATO DI STARSHIP RIDERS HA 25 CASELLE. È IDEATO PER GARE DA 5 A 10 GIRI.
OGNI GIOCATORE PARTE DALLA CASELLA START.
PER COMPLETARE UN GIRO, È NECESSARIO SUPERARE LA CASELLA START

PRIMO TURNO: SOLO DADO A 8 FACCE.

RESTO DELLA GARA: DADO+ NATURAL SPEED VEICOLO + EXTRA BONUS/MALUS VELOCITÀ.

CASELLE SPECIALI

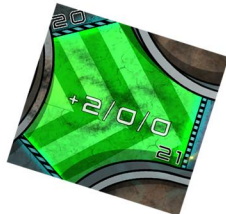


DAL PRIMO ALL'ULTIMO LANCIO DI DADO,
QUESTA DOPPIA CASELLA DETERMINA
L'INIZIO E LA FINE DI OGNI GIRO.

SUPERA IL TRAVUARDO PER UGDANARE LA VITTORIA

BOOST UP:

IL VEICOLO CHE SI FERMA SU
QUESTA CASELLA GUADAGNA
UN BONUS ALLA VELOCITÀ
IL TURNO SUCCESSIVO(SPEED)



SLOW DOWN:

IL VEICOLO CHE SI FERMA SU
QUESTA CASELLA PRENDE UN
MALUS ALLA VELOCITÀ
IL TURNO SUCCESSIVO (SPEED)



STRADA DISSESTATA:

IL VEICOLO CHE SI FERMA SU
QUESTA CASELLA SUBISCE
DANNI ALLA VITA (LIFE)



RAMPA:

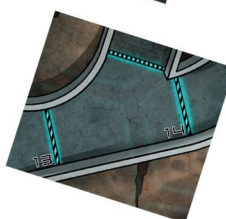
IL VEICOLO CHE SI FERMA SU
QUESTA CASELLA È COSTRETTO
A PROCEDERE DI X CASELE E
SUBISCE DANNI ALL'EQUILIBRIO
(BAL)



PER I DETTAGLI
SULLE CARTE
GIRA IL FOGLIO

BIVIO:

QUANDO UN VEICOLO PASSA SU
QUESTA CASELLA CONTROLLA IL
DADO VELOCITÀ (DB):
SE È PARI PRENDE IL
TRACITTO PRINCIPALE
SE È DISPARI INVECE
IL TRACITTO "B"



VEICOLO IN PANNIE (BALANCE A 0):

LA PEDINA È CAPOVOLTA, PERDE UN TURNO.
IL IOCATORE RIPARTI CON IL BAL RISTABILITO.
NON PERDE EQUIP O PILOTI PRESENTI MA
NON È POSSIBILESOSTITUIRE IL VEICOLO IN PANNIE

VEICOLO DISTRUTTO (LIFE A 0):

IL VEICOLO VIENE SCARTATO CON TUTTE LE
CARTE EQUIP PRESENTI (PILOTA INCLOSO).
IL GIOCATORE RIENTRA CON UN NUOVO VEICOLO
2 CASELLE INDIETRO

CAMBIO VEICOLO:

ALL'INIZIO DEL TURNO, PRIMA DI PESCARE È
POSSIBILE CAMBIARE IL PROPRIO VEICOLO CON UNO
IN MANO. IL NUOVO VEICOLO ENTRA 1 CASELLA
INDIETRO. IL VEICOLO RITIRATO RICARICA LE SUE
STATS. SE PRESENTE UN EQUIP VERDE VIENE
SCARTATO, NON IL PILOTA (EQUIP BLU)

PIT STOP:

QUANDO IL VEICOLO SUPERA LA CASELLA START
IL GIOCATORE PUÒ CICLARE LA SUA MANO PER
ALTRETTANTE CARTE E GIOCARE UNA CARTA
EQUIP VERDE ADDIZIONALE IN QUESTO TURNO

ACQUISTO VEICOLO:

UNA VOLTA COMPLETATO IL PRIMO GIRO È POSSIBILE
ACQUISTARE UN NUOVO VEICOLO SCARTANDO 3
CARTE EQUIP DALLA MANO.

SORPASSO:

SE DUE GIOCATORI TERMINANO IL MOVIMENTO SULLA
STESSA CASELLA LANCIANO UN DADO: IL VALORE PIÙ
ALTO PROCEDE DI 1 CASELLA, IL PIÙ BASSO RESTA
SULLA CASELLA. ATTIVANDO EVENTUALI
EFFETI/TRAPPOLE

SORPASSO DI UN VEICOLO IN PANNIE:

IL VEICOLO IN PANNIE NON PUÒ LANCIARE IL DADO.
SOLO IL GIOVATORE ANCORA IN CORSA LANCIA
UN DADO: SE IL DADO È PARI, SUPERA DI 1 CASELLA
IL VEICOLO IN PANNIE. SE È DISPARI INVECE
SI FERMA 1 CASELLA INDIETRO



WARP:

IL VEICOLO CHE SI FERMA SU
QUESTA CASELLA
È COSTRETTO A
TORNARE INDIETRO
DI 1 DB

