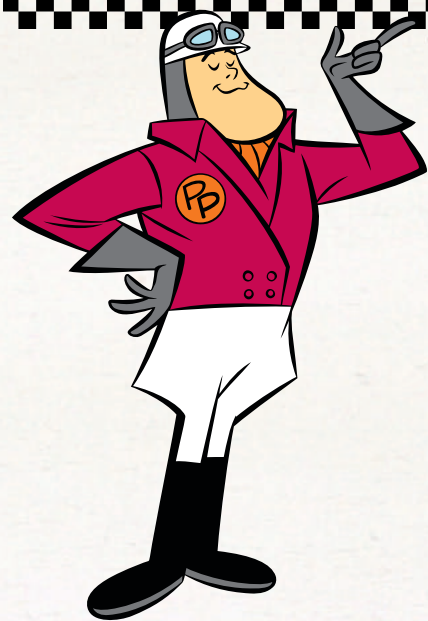


Wacky Races

Il Gioco Da Tavolo

Regolamento





INDICE DEI CONTENUTI

Introduzione ...	02	A Tutto Gas! ...	09
Panoramica del Gioco ...	03	Il Turno del Giocatore ...	09
Contenuto ...	03	Fine del Round ...	12
Obiettivo della Partita ...	06	Le Trappole di Dick Dastardly ...	13
Preparazione ...	06	Poteri Speciali dei Piloti ...	14
Composizione del Percorso ...	08	Terreni Speciali ...	15

INTRODUZIONE

*Benvenuti,
Appassionati di corse!*

È una giornata perfetta qua fuori sul circuito e presto vedremo i nostri temerari piloti scendere in pista sulle loro personalissime auto da corsa, pronti a sfrecciare attraverso i deserti, le foreste, le praterie e gli altri territori del paese. Faranno rombare i motori al massimo pur di portarsi in testa e spingeranno le loro auto al limite, rischiando il tutto per tutto pur di far sventolare per primi la bandiera a scacchi!

Ma dovranno fare attenzione! Là fuori c'è anche Dick Dastardly, e ogni volta che quella canaglia si fa viva per partecipare a una corsa assieme al suo cane sghignazzante, Muttley, i Piloti dovranno preoccuparsi di ben più di una buca sulla strada o di un serbatoio a secco! Ogni volta che la Numero 00 fa capolino, i Piloti si ritrovano ad affrontare sporchi trucchi e trappole di ogni genere: quei due imbroglioni non si fanno scrupolo di barare pur di accaparrarsi il primo posto.

Vedo i piloti avvicinarsi alla linea di partenza: eccoli che scaldano i motori e si preparano a partire. La gara di oggi è apertissima e nessuno può dire chi taglierà il traguardo per primo! Si preannuncia una grande giornata alle **Wacky Races!**



PANORAMICA DEL GIOCO

Wacky Races è un frenetico gioco di corse per un massimo di sei giocatori. Guidate la vostra celebre scuderia di piloti fino al traguardo per prima, costi quel che costi! Ma dovrete vedervela con un percorso che cambia in continuazione, con le capacità speciali degli altri piloti e con le pericolose trappole piazzate da Dick Dastardly.

Quel subdolo imbroglione e il suo cinico compagno di nefandezze, Muttley, non sono mai troppo lontani. I giocatori useranno le varie combinazioni di carte Movimento, i Poteri Speciali dei loro Piloti e i Terreni del percorso generato casualmente per tentare di restare in testa al gruppo, evitare le Trappole e vincere la corsa!

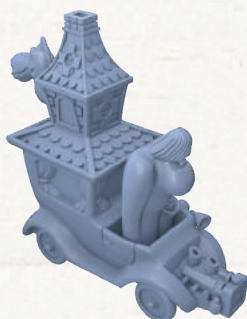
CONTENUTO



1 miniatura
Vezzoso Coupé
Penelope Pitstop



1 miniatura
Macignomobile
I Fratelli Slag



1 miniatura
Diabolico Coupé
I Fratelli Gruesome



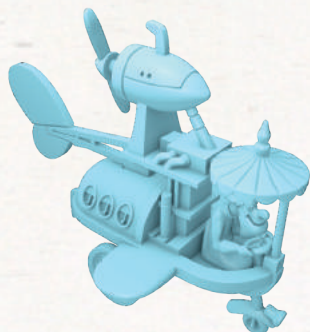
1 miniatura
Spaccatutto
*Rufus Ruffcut
e Sawtooth*



1 miniatura
Armata Speciale
*Sergente Blast
e Soldato Meekly*



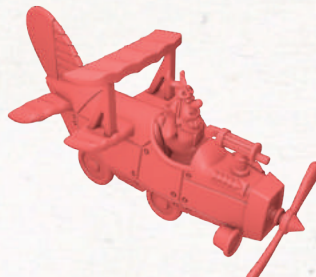
1 miniatura
Insetto
Scoppiettante
Luke e Blubber



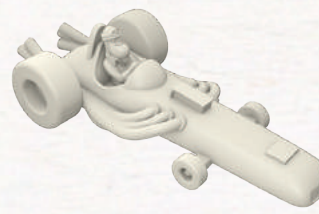
1 miniatura
Multiuso
Professor Pat Pending



1 miniatura
Antiproiettile
Clyde e la sua Banda



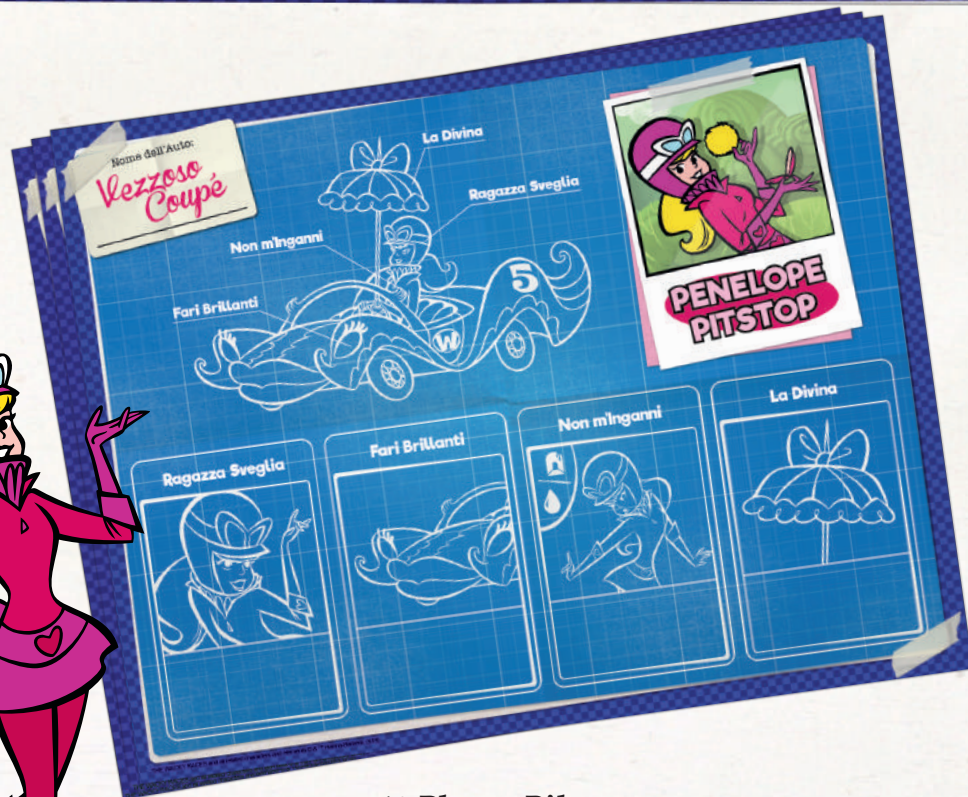
1 miniatura
Scarafaggio Volante
Red Max



1 miniatura
Sei Cilindri
Peter Perfect



1 miniatura
Numero 00
*Dick Dastardly
e Muttley*



10 Plance Pilota:
1 per ogni Pilota



40 Carte Potere Speciale:
4 carte uniche per ogni Pilota



**1 Carta Attivazione
Piloti Neutrali**



64 Carte Movimento:
16 carte per ognuno dei 4 tipi
di Terreno semplice che si
trovano sulle tessere Terreno
(Deserto, Foresta,
Prateria e Fattoria)



16 Carte Trappola:
2 Ponte Crollato, 2 Olio, 2 Tunnel
Dipinto, 2 Macigno, 2 Tronco,
2 Sabotaggio, 2 Muttley (Piano
Fallito), 1 Trucco dello Scambio
e 1 Pozza di Fango



1 Tabellone di Partenza

16 Tessere Terreno

Le tessere Terreno sono di 4 tipi e influenzano direttamente le modalità di movimento delle auto (vedi la sezione A Tutto Gas!, pagina 9). Sono divise in 2 gruppi: le tessere Prima Metà (con il retro azzurro) e Seconda Metà (con il retro arancione).



Deserto



Foresta



Prateria



Fattoria

4 Tessere Speciali

Le tessere Speciali non sono di un tipo specifico di Terreno. Invece, ognuna possiede una speciale proprietà unica che viene attivata quando le auto interagiscono con essa. Le tessere Speciali hanno tutte il retro arancione e vengono aggiunte nelle tessere della Seconda Metà.



Palude



Incrocio



Passaggio a Livello



Laboratorio A.C.M.E.

2 Tessere Fisse

Le tessere Fisse faranno sempre parte della partita con posizioni prestabilite sulla pista (vedi pagina 8).



Stazione di Servizio



Traguardo

1 Opuscolo del Campionato

Include le regole per ogni Corsa del Campionato e le Regole Rapide.



OBIETTIVO DELLA PARTITA

Il giocatore il cui Pilota raggiunge per primo il Traguardo vince la partita!

Servirà molta abilità, strategia e un pizzico di fortuna per sfrecciare attraverso il Traguardo prima degli altri Piloti!

PREPARAZIONE

PRONTI...

Scegliere i Piloti

Ogni giocatore sceglie 1 dei Piloti così come la sua automobile nel Wacky Races, prendendo la corrispondente miniatura Pilota, la plancia Pilota e le 4 carte Potere Speciale di quel Pilota. All'inizio di ogni corsa, i giocatori devono collocare le loro carte Potere Speciale a faccia in su negli slot corrispondenti sulla loro plancia Pilota.

Dick Dastardly e Muttley!

I giocatori non possono scegliere Dick Dastardly come loro Pilota. Il movimento di questo infido farabutto è basato sulle azioni dei giocatori. In pratica, viene controllato dal gioco stesso!

Piloti Neutrali

Se state giocando a Wacky Races in meno di 6 giocatori, ci sarà un numero di Piloti Neutrali non controllati dai giocatori che si uniranno alla corsa.

Dopo che tutti i giocatori hanno scelto il proprio Pilota, aggiungete casualmente tanti Piloti rimasti fino ad arrivare a **un totale di 6 Piloti** per la partita (7 se contate Dick Dastardly con la sua Numero 00). Questi Piloti Neutrali non useranno la loro plancia Pilota o le carte Potere Speciale. Questi elementi possono essere rimessi nella scatola del gioco, assieme agli altri 4 Piloti che non sono stati scelti, le rispettive plance Pilota e le carte Potere Speciale. Il movimento dei Piloti Neutrali si basa anche sulle azioni dei giocatori, come per Dick Dastardly. Tuttavia, possono comunque vincere la corsa, quindi fate attenzione anche a loro!

Esempio: 3 giocatori stanno per giocare a Wacky Races e scelgono il **Professor Pat Pending**, **Clyde e la sua Banda** e **Rufus Ruffcut e Sawtooth**, prendendo le loro miniature e i loro elementi corrispondenti.



Una volta fatto questo, aggiungono **Red Max**, **i Fratelli Slag** e **Penelope Pitstop** alla corsa come Piloti Neutrali prima di rimettere le altre miniature e gli elementi di gioco inutilizzati nella scatola.



Mazzi Comuni:

Le Carte Movimento

Prendete tutte le 64 carte Movimento e mescolatele assieme per creare un **mazzo del Movimento** a faccia in giù. A ogni giocatore vengono quindi distribuite 3 carte per formare la propria mano iniziale. Il mazzo del Movimento verrà usato da tutti i giocatori, quindi assicuratevi che sia alla portata di tutti.

Ogni carta Movimento mostra 1 dei 4 tipi di Terreno base: *Deserto*, *Foresta*, *Prateria* o *Fattoria*. I giocatori devono usare queste carte per muoversi su ogni tipo di Terreno (per ulteriori informazioni vedi pagina 9).



Le Carte Trappola

Prendete tutte le 16 carte Trappola di Dick Dastardly e mescolatele assieme per creare un **mazzo delle Trappole** a faccia in giù. Ogni carta Trappola rappresenta un bieco scherzetto lasciato sulla strada da Dick Dastardly (per ulteriori informazioni vedi pagina 13).



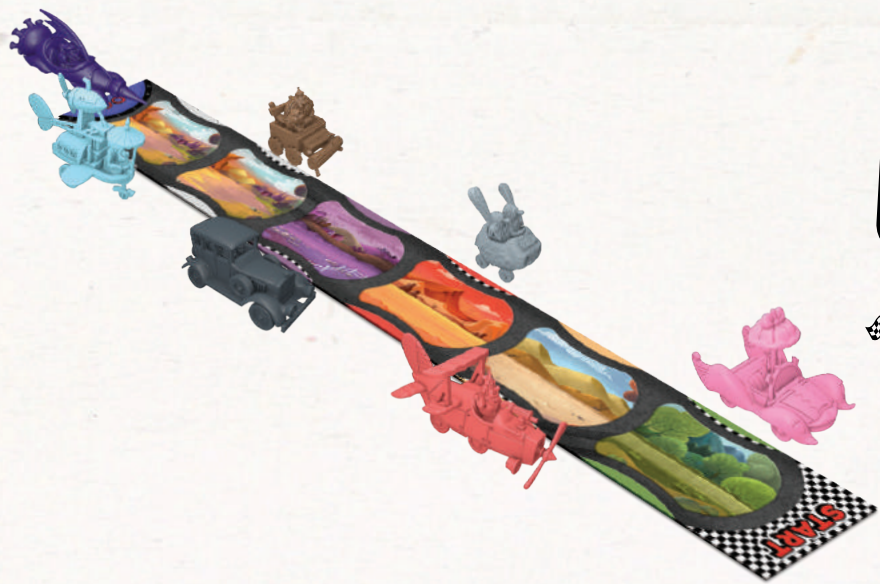
COMPOSIZIONE DEL PERCORSO

PARTENZA...

Ora che i giocatori hanno scelto quale Pilota li rappresenterà nella corsa e hanno preparato il mazzo del Movimento e il mazzo delle Trappole, è tempo di comporre il percorso della Pista da Corsa usando le tessere Terreno!

1) I Piloti prendono posizione sul Tabellone di Partenza

Collocate il Tabellone di Partenza sul tavolo. Collocate il Numero 00 di Dick Dastardly in fondo al tabellone sulla casella 00. L'ultimo giocatore ad avere guidato un veicolo (di qualsiasi tipo) è il Giocatore Iniziale. Il Giocatore Iniziale riceve la carta Attivazione Piloti Neutrali e la colloca a faccia in su davanti alla propria plancia Pilota. Prende la sua miniatura Pilota e la colloca accanto alla casella davanti a Dick Dastardly (vedi esempio).



Poi, in senso orario dal Giocatore Iniziale, tutti gli altri giocatori collocano i loro Piloti accanto al Tabellone di Partenza, partendo dal fondo fino ad arrivare alla parte anteriore. Un solo Pilota può essere collocato accanto a ogni casella. Se ci sono Piloti Neutrali, collocateli accanto alle caselle rimanenti del Tabellone di Partenza, davanti agli altri giocatori.

Una volta iniziata la partita, tutti i Terreni sul Tabellone di Partenza devono essere considerati come tessere Terreno ai fini del regolamento.

Esempio: Dopo avere collocato la Numero 00 nella sua casella designata, il Giocatore Iniziale mette la miniatura del suo Pilota (il **Professor Pat Pending**) accanto alla casella davanti a **Dick Dastardly**, sul lato a strisce. Il giocatore successivo colloca l'auto di **Rufus** nella casella successiva disponibile sul lato a strisce e l'ultimo giocatore fa altrettanto con la sua auto (**Clyde e la sua Banda**). I Piloti Neutrali rimanenti vengono collocati casualmente nelle caselle rimanenti sul lato a strisce, completando il Tabellone di Partenza!

2) Preparare la Prima Metà della Pista

Prendete tutte le tessere Prima Metà (con il retro azzurro) e mescolatele assieme a faccia in giù. Dopodiché collocatele tutte e 8 a faccia in su in una linea che si estende dalla parte anteriore del Tabellone di Partenza. Collocate la tessera Stazione di Servizio subito dopo l'ultima tessera Prima Metà.



3) Preparare la Seconda Metà della Pista

Prendete le tessere Speciali Palude, Incrocio, Passaggio a Livello e Laboratorio A.C.M.E. e sceglietene 1 casualmente. Aggiungete la tessera Speciale scelta alle altre 8 tessere Seconda Metà e mescolatele assieme a faccia in giù. Una volta mescolate, collocate queste 9 tessere a faccia in su in una linea che parte dalla tessera Stazione di Servizio.

Queste tessere formano l'ultima parte della Pista da Corsa. Collocate la tessera Traguardo subito dopo l'ultima tessera Seconda Metà.

Siete pronti a partire!

Esempio: Il Giocatore Iniziale mescola le tessere Speciali e ne pesca 1 casualmente: la tessera **Incrocio** sarà la tessera Speciale in questa corsa.



A TUTTO GAS!



Partendo dal Giocatore Iniziale e procedendo in senso orario attorno al tavolo, ogni giocatore effettua il proprio turno, continuando fino a quando un'auto non raggiunge il Traguardo. Il primo Pilota a raggiungere la tessera Traguardo **vince la partita**.

Dopo avere giocato la sua prima carta Movimento e avere mosso il suo Pilota, il giocatore può scegliere di giocare una seconda carta Movimento, a patto che corrisponda al tipo di Terreno sul quale il suo Pilota è attualmente collocato. Questo permette al Pilota di muoversi in avanti di 1 casella.

Se il giocatore ha giocato una seconda carta Movimento, può giocare una terza che deve anch'essa corrispondere al tipo di Terreno sul quale il suo Pilota è attualmente collocato. Nuovamente, questo permette al suo Pilota di muoversi in avanti di 1 casella.

Se il giocatore ha ancora nella sua mano carte Movimento aggiuntive (generalmente ottenute dai Poteri Speciali), può continuare a giocare e muovere il suo Pilota, purché le carte corrispondano al tipo di Terreno sul quale è collocato.

IL TURNO DEL GIOCATORE

Passi 1, 2 e 3 - Muovere il Pilota

Nel suo turno, ogni giocatore DEVE giocare almeno 1 carta Movimento dalla sua mano. Questa prima carta fa muovere il suo Pilota in avanti di 1 casella, a prescindere dal tipo di Terreno mostrato sulla carta o il tipo di Terreno sul quale si trova attualmente il suo Pilota.

Nota: Alcune regole speciali o un Terreno Speciale potrebbero annullare questo primo movimento.

Casella Tessera

In *Wacky Races*, una **casella** è una posizione aperta su una tessera Terreno sulla quale può essere collocato un Pilota. Ogni tessera Terreno (a eccezione della Palude) ha 2 caselle, 1 su ogni lato della tessera. Questo significa che solamente un massimo di 2 Piloti possono trovarsi su una singola tessera nello stesso momento. Se 2 Piloti si trovano sulla stessa tessera, vengono considerati essere nella stessa posizione.

Quando si muove (in qualsiasi direzione) un Pilota deve essere collocato nella casella libera successiva, cambiando lato della tessera se necessario. Le tessere che contengono già 2 Piloti vengono saltate e il Pilota continua nella stessa direzione finché non raggiunge una tessera con una casella libera.



Esempio: Il Professor Pat Pending inizia il suo turno su una tessera Terreno Foresta. Come sua prima carta Movimento, gioca una carta Deserto e visto che la prima carta non deve necessariamente corrispondere alla tessera Terreno nella quale si trova, si muove in avanti verso la casella libera della tessera successiva, che è una Prateria. La seconda carta che gioca è una Prateria. Questa carta dovrebbe farlo muovere verso la tessera Fattoria, ma dal momento che ci sono già 2 Piloti su di essa, il Professore si muove nella successiva casella libera, che è una Prateria. Anche se potrebbe giocare una terza carta, non possiede un'altra carta Prateria nella sua mano. Il suo movimento è completato per questo turno.



Nota: Dick Dastardly ignora le regole della circolazione stradale e non occupa mai una casella, quindi deve essere sempre ignorato per quanto riguarda il movimento degli altri Piloti.

Passo 4 - Rifornire la Mano

Quando un giocatore ha finito il suo movimento e ha risolto potenzialmente qualsiasi Potere Speciale o Trappola, il suo turno è terminato. Pesca tante carte Movimento quante ne ha bisogno per rifornire la sua mano fino a 3 carte (occorre notare che non c'è limite al numero di carte che un giocatore può tenere in mano). Se il mazzo del Movimento è vuoto, mescolate la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo del Movimento.

Passo 5 - Muovere Dick Dastardly

Tutte le volte che un giocatore termina il suo turno, è tempo per la Numero 00 di macinare un po' di strada e provocare disastri agli altri Piloti!

Dick Dastardly non presta attenzione al codice stradale o ad altre regole della corsa, quindi non viene mai conteggiato nell'occupazione di una casella su qualsiasi tessera si trovi. La miniatura della Numero 00 è sempre collocata sopra alle tessere, non ai lati.

Per muovere Dastardly, controllate l'ultima carta scartata (quella in cima alla pila degli scarti) e muovete la miniatura di Dastardly fino alla successiva tessera Terreno corrispondente. Se la pila degli scarti è attualmente vuota, girate la prima carta del mazzo del Movimento per crearne una e muovere Dastardly.

Come i Piloti, Dick Dastardly considera le tessere Speciali come se rappresentassero qualsiasi tipo di Terreno (jolly), di conseguenza si fermerà sempre su di esse, a prescindere. L'unica eccezione è la tessera Stazione di Servizio.

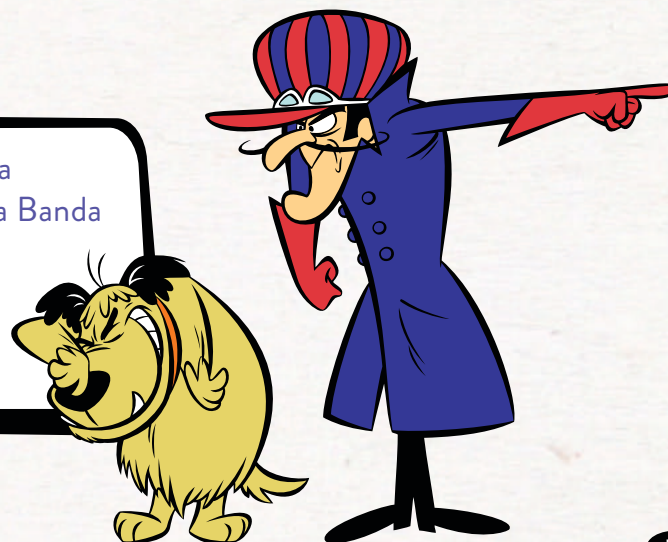
Per Dastardly, fermarsi per il rifornimento carburante è da perdenti, quindi non lo fa mai e ignora direttamente la Stazione di Servizio.

Se in un qualsiasi momento Dick Dastardly non ha alcuna tessera valida su cui muoversi (inclusa la tessera Traguardo!), la sua avversione per fare rifornimento durante una corsa gli si ritorce contro e la Numero 00 resta a secco! Dastardly ora esce dalla gara: rimettete la sua auto e il resto del mazzo delle Trappole nella scatola del gioco. Se qualcuno commenta l'accaduto con la tipica risata sinistra di Muttley ai danni del suo proprietario, tanto meglio!

ATTENZIONE! Se Dick Dastardly dovesse mai trovarsi in testa, piazierà delle Trappole! Vedi pagina 13.



Esempio: Clyde e la sua Banda ha appena finito il suo turno, quindi sta a Dastardly muoversi. L'ultima carta Movimento giocata da Clyde e la sua Banda è stata una Prateria, che si trova quindi in cima alla pila degli scarti. Dastardly si muove di conseguenza sulla prima tessera Prateria davanti alla sua Numero 00 che non abbia alcuna carta Trappola su di essa, ignorando qualsiasi cosa nel mezzo.

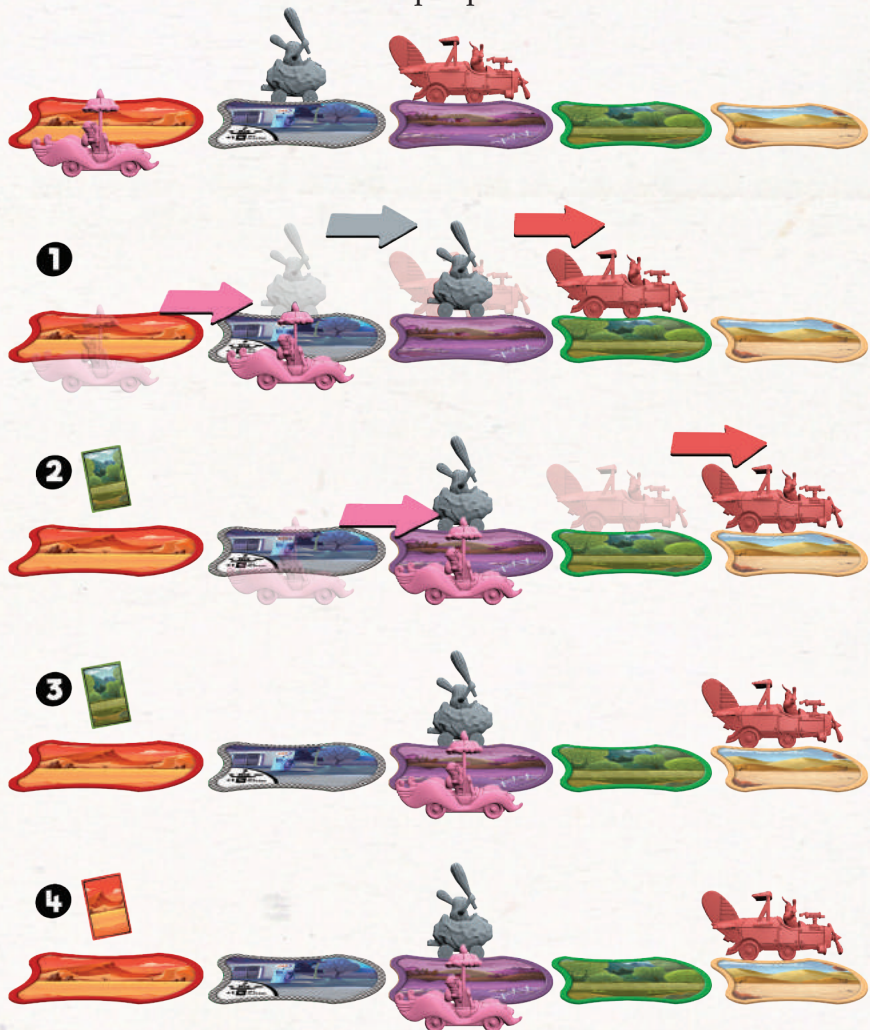


FINE DEL ROUND

Muovere i Piloti Neutrali

Dopo che tutti i giocatori hanno effettuato il proprio turno e prima che il Giocatore Iniziale cominci il suo turno successivo, tutti i Piloti Neutrali si muovono. **Saltate questo passaggio nel primissimo round della partita.**

A partire dalla casella più vicina al Traguardo, tutti i Piloti Neutrali si muovono in avanti di 1 casella (rispettando la regola della casella libera successiva). In caso di parità di posizione, il Giocatore Iniziale può scegliere quale dei Piloti Neutrali si muove per primo.



Una volta che tutti i Piloti Neutrali hanno compiuto il loro primo movimento, rivelate la carta in cima al mazzo del Movimento e collocatela nella pila degli scarti. Qualsiasi Pilota Neutrale che si trova attualmente su una tessera corrispondente al tipo di Terreno della carta rivelata si muove in avanti di 1 casella. Dopodiché, ripetete il processo (rivelate la carta in cima, muovete i Piloti Neutrali che corrispondono al Terreno ecc.) una seconda volta e infine una terza volta.

I Piloti Neutrali che capitano su carte Trappola le attivano automaticamente, applicando le loro conseguenze qualora sia possibile (vedi pagina 13).

Esempio: *Red Max*, *i Fratelli Slag* e *Penelope Pitstop* sono i Piloti Neutrali in questa corsa.

1. Si muovono tutti in avanti di 1 casella in ordine di posizione.
2. Il Giocatore Iniziale rivela la carta in cima al mazzo del Movimento. È una Foresta. *Red Max* si trova su una tessera Foresta, quindi può muoversi nuovamente, mentre *Penelope Pitstop* si trova alla Stazione di Servizio, una tessera jolly, quindi si muove fino alla casella disponibile successiva.
3. Una seconda carta viene rivelata ed è un'altra Foresta, che non fa muovere nessuno.
4. Infine viene rivelata una terza carta, un Deserto, che non fa muovere nessuno anch'essa. Ora il Giocatore Iniziale può iniziare un nuovo round.

Regola per i Piloti Neutrali per le Partite a 2 Giocatori:

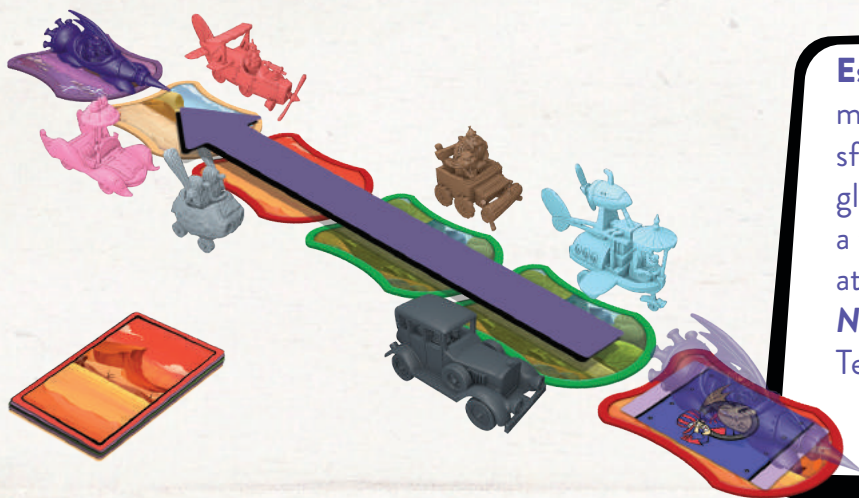
Dopo avere rivelato la terza carta per i Piloti Neutrali e averli mossi, muovete anche l'auto di Dastardly secondo le sue normali regole di movimento.

LE TRAPPOLE DI DICK DASTARDLY

Se, dopo il suo movimento, Dick Dastardly è da solo in testa (ovvero senza Piloti Neutrali o Piloti controllati dai giocatori sulla sua stessa tessera o davanti a lui), accosta momentaneamente l'auto per collocare una Trappola per contrastare i Piloti in arrivo. Collocate la carta in cima al mazzo delle Trappole a faccia in giù (senza sbirciare!) sulla

tessera su cui egli si trova attualmente. Dopodiché, si ritira verso le retrovie della corsa (fino alla tessera esattamente dietro al Pilota che si trova in ultima posizione).

Dastardly sa dove ha predisposto dei pericoli e ignora le tessere con delle carte Trappola quando si muove. Continuerà invece sulla tessera successiva al tipo corrispondente di Terreno.



Esempio: Rufus ha terminato il suo turno e ha appena mosso **Dick Dastardly** come di norma, collocandolo sfortunatamente sulla tessera **Deserto** davanti a tutti gli altri Piloti! La carta Trappola in cima viene collocata a faccia in giù sulla tessera **Deserto** dove si trova attualmente **Dastardly**. Dopodiché, la miniatura della **Numero 00** si muove all'indietro fino alla prima casella Terreno dietro a tutti gli altri Piloti, pronta a dare di nuovo gas e finire in mezzo al gruppo alla fine del turno del giocatore successivo.

Tipi di Carte Trappola nella Borsa dei Trucchi di Dastardly



Piano Fallito

Tutti i Piloti possono ripristinare 1 delle loro carte Potere Speciale, se possibile.



Olio

Tutti gli altri Piloti (non quello che ha attivato la Trappola) si muovono in avanti di 1 casella.



Ponte Crollato

Il Pilota che attiva questa Trappola può giocare 1 sola carta Movimento nel suo prossimo turno.



Macigno

Il Pilota che attiva questa Trappola si muove all'indietro fino alla prima casella vuota disponibile.



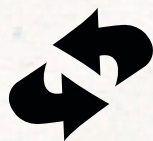
Tronco

Il Pilota che attiva questa Trappola si muove all'indietro di 2 caselle.



Sabotaggio

Il Pilota che attiva questa Trappola sceglie 1 delle sue carte Potere Speciale da consumare, se possibile.



Trucco dello Scambio

Il Pilota che attiva questa Trappola si scambia di posizione con il Pilota più vicino dietro di lui, fino a 3 tessere di distanza.




Tunnel Dipinto

I 2 Piloti più lontani dal Traguardo si muovono in avanti di 2 caselle.



Pozza di Fango

Il Pilota che attiva questa Trappola non rifornisce la sua mano fino a 3 carte alla fine del suo turno.

 Se un Pilota Neutrale attiva questa Trappola, non succede nulla.

POTERI SPECIALI DEI PILOTI

In qualsiasi momento durante il proprio turno, un giocatore può scegliere di usare uno o più dei Poteri Speciali del suo Pilota. Questi poteri rappresentano una varietà di bizzarre e utili abilità, trucchetti o capacità che i Piloti possono usare nella loro corsa verso il Traguardo.

Quando un giocatore usa un Potere Speciale, gira la carta Potere Speciale corrispondente sulla sua plancia Pilota, consumando quella carta. Le carte consumate non possono essere usate finché non vengono ripristinate. I Poteri Speciali non vengono ripristinati facilmente (vedi la Stazione di Servizio, pagina 16).

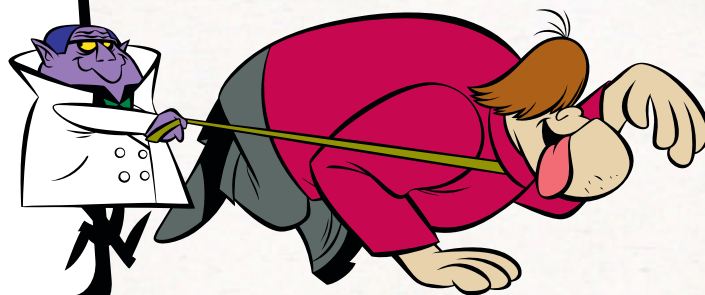
Se un Potere Speciale richiede ai Piloti di muoversi di due o più caselle, le tessere che conducono alla destinazione non devono essere saltate anche se contengono già 2 Piloti. La tessera di arrivo è l'unica che potrà essere saltata se contiene 2 Piloti.

Nota: Determinare casualmente un tipo di Terreno

Se un effetto di gioco o un Potere Speciale richiede a un giocatore di determinare casualmente un tipo di Terreno, egli rivela la carta in cima al mazzo del Movimento. Qualunque sia il tipo di Terreno presente sulla carta, quello sarà il tipo di Terreno determinato casualmente. Dopodiché, colloca la carta nella pila degli scarti.



Esempio: Con 2 carte Foresta e 1 carta Deserto in mano, **Rufus** decide di consumare la sua carta Potere Speciale **Sawtooth** per invertire di posizione una tessera Foresta con la tessera davanti a quella dove si trova attualmente (una Prateria). Gioca la sua prima carta Movimento, un Deserto, muovendosi dalla Fattoria alla tessera Foresta. Dopodiché, gioca la sua seconda carta Movimento, una Foresta, per sfrecciare attraverso la Foresta verso la prossima tessera! Se **Rufus** avesse una carta Prateria, potrebbe usarla per il suo terzo Movimento in questo turno.



🚩 Fare scattare le Trappole

Le Trappole di Dick Dastardly sono pericolose per tutti i Piloti. Quando un qualsiasi Pilota (controllato da un giocatore o Neutrale) si muove su una tessera che contiene una carta Trappola, quest'ultima deve essere girata a faccia in su e quell'auto ne subisce immediatamente le conseguenze.

Se un giocatore possiede una carta Potere Speciale non consumata per quel tipo specifico di Trappola, la carta Potere Speciale deve essere girata a faccia in giù e la carta Trappola viene scartata senza altre conseguenze.

Se il Pilota di un giocatore non può annullare una Trappola, ne subisce le conseguenze e il turno del giocatore termina. Il giocatore pesca comunque le carte Movimento per rifornire la sua mano come di norma. Dopo avere risolto la Trappola (o se questa viene annullata), la carta Trappola deve sempre essere scartata.

Se 2 Piloti si trovano sulla stessa tessera che subisce l'influenza di un Potere Speciale o di una Trappola, il giocatore attivo sceglie l'ordine nel quale risolverla.



Esempio: Il **Professore** si è appena mosso sulla tessera **Deserto** che contiene una carta Trappola di **Dastardly**. Gira la carta: è un **Tunnel Dipinto**! Normalmente applicherebbe l'effetto della carta Trappola, ma il suo Potere Speciale **Super Trivella** è pronto a essere usato! Quindi, anziché attivare la Trappola, gira la carta Potere Speciale a faccia in giù e scarta il **Tunnel Dipinto** prima di continuare il suo turno normalmente!

🏁 TERRENI SPECIALI

🚩 Tessere Terreno Jolly

Le tessere con il bordo bianco (inclusa la Stazione di Servizio) e le prime 2 caselle sul Tabellone di Partenza rappresentano QUALSIASI tipo di Terreno quando si determina il movimento di un Pilota.



Palude: Questa tessera **ignora** la regola della Casella Tessera (vedi pagina 10) e può avere su di sé un qualsiasi numero di Piloti. Per poter lasciare questa tessera un giocatore deve scartare 2 carte Movimento identiche oppure una qualsiasi combinazione di 3 carte Movimento. I Piloti Neutrali escono sempre da questo Terreno con il loro primo movimento gratuito.



Passaggio a Livello: Quando un Pilota si muove su questa tessera, il Pilota (o i Piloti) in ultima posizione si muovono in avanti di 1 casella. Se ci sono 2 Piloti in ultima posizione, il giocatore che si è appena mosso sul Passaggio a Livello può scegliere quale Pilota si muove per primo.

Nota: *Dick Dastardly non viene mai considerato essere in ultima posizione!*



Incrocio: Quando il Pilota di un giocatore termina il proprio turno su questa tessera, può scambiare la posizione di 2 tessere qualsiasi nella Pista da Corsa, a prescindere dalla loro collocazione. I Piloti su queste tessere non cambiano posizione, ma qualsiasi carta Trappola si muove assieme alla sua tessera, costringendo potenzialmente un Pilota che si trova alla nuova collocazione della tessera ad attivarla immediatamente (nel caso ci siano 2 Piloti sulla tessera, il giocatore attivo sceglie quale dei due attiva la Trappola; vedi Fare scattare le Trappole, pagina 15)! L'effetto dell'Incrocio NON PUÒ avere come obiettivo altre tessere Speciali.



Laboratorio A.C.M.E.: Quando il Pilota in testa si muove su questa tessera, rivela la carta in cima al mazzo del Movimento. Colloca 1 carta Trappola sulla tessera successiva con il tipo corrispondente di Terreno, se possibile.



Stazione di Servizio: Quando il Pilota in ultima posizione si muove su questa tessera, tutti i giocatori ripristinano 1 delle loro carte Potere Speciale a faccia in giù.



Controllate il libretto del campionato per giocare la
MODALITÀ CAMPIONATO
4 stagioni, 4 diverse piste in ognuna!

RICONOSCIMENTI

Design del Gioco – Fabio TOLA e Andrea CHIARVESIO

Editore – David PRETI

Illustrazioni – Hanna-Barbera Productions, Giovanna GUIMARÃES

Produzione – Renato SASDELLI (Responsabile), Thiago ARANHA, Marcela FABRETI, Patricia GIL, Thiago GONCALVES, Guilherme GOULART, Isadora LEITE, Aaron LURIE e Safuan TAY

Progetto Grafico – Gabriel BURGHI

Stesura – Bryan STEELE

Correzione Bozze – Jason KOEPP e Colin YOUNG

Direzione Design del Gioco – Eric M. LANG

Sculture – TopGames

Progettazione Sculture – Vincent FONTAINE

Traduzione – Denise VENANZETTI

Revisione – Massimo BIANCHINI

Consulenza – Fiorenzo DELLE RUPI

Adattamento Grafico – Serena CAGGIATI

Playtester – Alexio Schneeberger, Pierluca Zizzi, Riccardo Minetti, Chiara De Magistris, Lavinia Pinello, William Greco, Paolo Ruffo, Marco Legato, Gabriele Riva, Mike Pierce. Ringraziamenti speciali al demo team CMON durante la GenCon 2018.