

Giocatori: da 3 a 6 Età: 8 anni e più Durata: 15 minuti

Café Race è un gioco di corse ambientato in ufficio. I giocatori sono impiegati che, dopo la pausa per prendere il caffé dai distributori automatici al primo piano, decidono di fare una corsa al piano inferiore tornando verso gli uffici... ma con la tazza ancora piena di caffé bollente! Il giocatore che raggiunge per primo la base delle scale e versa la minor quantità di caffé sarà il vincitore.

COMPONENTI

1 piano di gioco

6 impiegati di colore diverso con relativi sostegni

14 dadi (6 neri, 6 dello stesso colore degli impiegati e 2 bianchi)

30 gettoni caffé

Questo regolamento, il quale include la tabella delle parità sul retro della copertina.

DIANO DI GIOCO

Il piano di gioco rappresenta una scala che conduce dal primo piano al pian terreno, dove gli impiegati lavorano. C'è una zona di partenza (dove si trovano i distributori automatici di caffé), una zona di fine (i due giornali, rappresentanti ciascuno una casella) e tre rampe di scale (ciascuna contenente sette spazi o gradini).

DREDARAZIONE DEL GIOCO

Disponete il piano di gioco al centro del tavolo e collocate vicino ad esso i 2 dadi bianchi e tanti dadi neri quanti sono i giocatori.

Ciascun giocatore sceglie un impiegato e prende il dado colorato corrispondente e 5 gettoni caffé. Tutti i giocatori posizionano i loro impiegati sul piano di gioco vicino ai distributori (zona di partenza).

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si sviluppa su diversi turni, finché un giocatore raggiunge la zona di arrivo con il suo impiegato. Ciascun turno è diviso in due fasi, che si svolgono sempre nello stesso ordine: decisione della velocità e movimento degli impiegati.

DECISIONE VELOCITÀ

Tirate i dadi neri (da ora in poi "dadi velocità") e ordinateli in ordine decrescente (dal più alto al più basso) nel mezzo del piano di gioco, così che tutti li possano vedere.

Ciascun giocatore sceglie poi segretamente un numero da 1 a 6 e registra la sua scelta girando il proprio dado colorato (d'ora in poi "dado spinta") sulla faccia appropriata. Il dado deve rimanere nascosto sul tavolo, coperto dalla mano del giocatore.

Una volta che tutti i giocatori hanno scelto la propria spinta, allora si mostrano i dadi simultaneamente.

Il giocatore con la spinta maggiore prende il dado della massima velocità, il giocatore con la seconda spinta più alta prende il dado con la seconda velocità più alta e così via finché tutti i dadi velocità siano stati distribuiti.

Se due o più giocatori scelgono lo stesso valore di spinta, la parità deve essere risolta nel seguente ordine:



In favore del giocatore il cui impiegato è più vicino alla zona di partenza (ovvero il più indietro nella corsa)





Se c'è ancora un pareggio, in favore del giocatore in possesso del minor numero di gettoni caffé





Se c'è ancora un pareggio, in favore del giocatore a cui esce il numero più alto tirando i due dadi bianchi.



Questi criteri sono riassunti nella tabella delle parità nella colonna spinte sul retro del regolamento.



MOVIMENTO DEGLI IMPIEGATI

Il giocatore con la velocità più alta muove il suo impiegato per primo, seguito dal giocatore con la seconda velocità più alta e così via, finché tutti i giocatori hanno mosso i propri impiegati. Le parità dovrebbero essere risolte nel seguente ordine:



In favore del giocatore con la spinta più alta





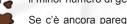
Se c'è ancora un pareggio, in favore del giocatore il cui impiegato è più indietro nella corsa





Se c'è ancora un pareggio, in favore del giocatore con il minor numero di gettoni caffé





Se c'è ancora pareggio, in favore del giocatore a cui esce il numero più alto tirando i due dadi bianchi.



Questi criteri sono riassunti nella tabella delle parità nella colonna velocità sul retro del regolamento.



Ogni giocatore **DEVE** muovere il suo impiegato in avanti del numero esatto di caselle mostrate sul suo dado velocità. Un impiegato non può mai retrocedere.

Se un impiegato termina il suo movimento su una casella di un pianerottolo di rampa, non c'è alcun effetto aggiuntivo e il turno del giocatore si conclude.

Se invece un impiegato termina il suo movimento su una casella di una rampa di scale, il giocatore deve cercare di mantenere l'impiegato in equilibrio per evitare che versi del caffé. Per farlo, deve tirare i due dadi bianchi e raggiungere un risultato uguale o più alto della somma della sua spinta e della velocità per quel turno. Se il tiro fallisce (il risultato è inferiore della somma), l'impiegato rovescia del caffé e il giocatore perde un gettone caffé. Se il lancio ha successo (lancio uguale o maggiore della somma), l'impiegato mantiene l'equilibrio e non rovescia caffé.

Se un giocatore perde tutti suoi gettoni caffé, ne riceve 5 di nuovi e il suo impiegato ritorna nella zona di partenza all'inizio del turno successivo.

In ogni casella, sia essa una rampa o un pianerottolo, possono stare al massimo due impiegati. Questa restrizione vale anche per le due caselle finali (vedi più avanti), ma non per le zone di partenza.

Se durante un movimento, un impiegato arriva su una casella occupata da altri due impiegati, deve fermarsi. L'impiegato deve essere posto sulla casella immediatamente precedente a quella occupata e perde la restante parte del movimento. Deve, quindi, fare un lancio di bilancio, come descritto precedentemente (anche se si è spostato di un numero di caselle inferiore al valore della velocità), e deve tirare il dado anche se si è fermato su un pianerottolo di una rampa (dovuto a una fermata brusca). Se l'impiegato finisce il suo movimento su uno spazio immediatamente prima di una casella occupata da altri due impiegati, non vi è alcuna conseguenza.

La zona di fine corsa contiene due spazi. Se un impiegato termina il suo movimento su di uno di questi, non vi è alcuna conseguenza. Qualora, tuttavia, la sua velocità lo portasse a oltrepassare la zona di fine, il giocatore deve fare un tiro di equilibrio.

Una volta che il turno dell'impiegato è concluso ed il lancio equilibratore è stato eseguito (se necessario), il giocatore dovrebbe rimettere il dado velocità al centro del piano di gioco per indicare che questa mano è terminata.

COME FINIDE IL GIOCO E FADE DUNTI

Appena un impiegato raggiunge uno dei due spazi della zona di fine, atterrando od oltrepassando uno dei due, il gioco termina alla fine di tale mano. Qualsiasi giocatore rimanente finisce il suo turno, dopo il quale si realizzano i punti.

Il giocatore il cui impiegato ha finito la gara per primo, riceve un numero di punti pari al numero dei gettoni caffé rimasti più il numero totale dei giocatori.

Il giocatore il cui impiegato arriva secondo riceve un numero di punti pari al numero dei gettoni caffé più il numero totale dei giocatori meno uno, e così via finché tutti i giocatori hanno realizzato punti. Il giocatore con punteggio maggiore vince.

Qualora due giocatori abbiano impiegati sulla stessa casella, ambedue contano come un giocatore singolo al fine della determinazione della loro posizione nella gara. Questo significa che due impiegati sulla stessa casella dietro al vincitore sono ambedue considerati secondi. In un gioco con 4 giocatori riceverebbero 3 punti per la loro posizione di gara.

Conseguentemente, al quarto impiegato dietro di loro verrà assegnato il 3° posto e riceverebbe 2 punti.

Qualora due o più giocatori terminassero il gioco con lo stesso punteggio, il giocatore con il maggior numero di gettoni caffé vince.

MOVIMENTO DEGLI IMPIEGATI

Con le regole avanzate, i dadi velocità sono acquisiti tramite l'asta. I seguenti cambiamenti riguardano solo la fase della determinazione della velocità, poiché sia la fase dei movimenti sia le regole rimanenti sono uguali alle regole base. I giocatori fanno un'offerta per il dado velocità usando la loro spinta come moneta in un'unica asta: ogni giocatore può fare solo un'unica offerta per ciascun dado.

Si lanciano i dadi velocità come nelle regole base.

Il giocatore che per primo inizia l'asta è scelto a caso. Nei turni successivi, il giocatore che per primo inizia l'asta è quello il cui impiegato è più vicino alla zona di fine gara. I pareggi dovrebbero essere risolti in questo ordine:





In favore del giocatore con il maggior numero di gettoni caffé



Qualora ci fosse ancora un pareggio, in favore del giocatore che tira il numero più alto con i due dadi bianchi.



Questi criteri sono riassunti nella tabella delle parità nella colonna asta sul retro del regolamento.



Il giocatore che inizia sceglie il dado velocità da mettere all'asta e lo separa dagli altri.

Il giocatore che inizia l'asta DEVE scommettere almeno 1 spinta, ma può scommetterne anche di più, quante ne vuole. In senso orario, i giocatori o passano o rilanciano la scommessa lanciata. Ciascun giocatore ha una sola opportunità di scommettere o passare.

Ci possono essere due esiti di un'asta:



Un giocatore fa una scommessa di 6. L'asta termina immediatamente e quel giocatore prende il dado velocità. Ciò si applica anche se la scommessa è stata fatta dal giocatore che ha iniziato l'asta.



Nessun giocatore scommette 6. In questo caso, il dado velocità è preso dal giocatore che ha fatto la scommessa maggiore.

Dopo l'asta, il giocatore vincente deve segnare la sua scommessa girando il suo dado colorato sulla faccia giusta e non può più partecipare in nessuna delle rimanenti aste in quel turno.

Il giocatore che inizia l'asta successiva dipende dal vincitore dell'asta precedente:



Se l'asta non è stata vinta dal primo scommettitore, sarà ancora il giocatore iniziale, scegliendo un nuovo dado velocità da mettere all'asta



Se l'asta è stata vinta dal primo scommettitore, il giocatore iniziale dell'asta successiva sarà il giocatore il cui impiegato è immediatamente dietro l'impiegato che ha vinto l'ultima asta.

Dovrebbero esserci tante aste quanti sono i dadi velocità e, una volta che tutti i dadi sono stati presi, il gioco continua come nelle regole base. Quando si mette all'asta l'ultimo dado, l'ultimo giocatore può ovviamente vincere l'asta con una scommessa di apertura di 1.

MEDITI

Concetto e disegno: Francisco Franco Garea Contributo disegno: Baldomero Lara Design artistico e grafico: Bascu Produzione: Games & Co. S.C.P. In collaborazione con: Cafegrà S.L.

Playtesters: Baldomero Lara, Sandra González, Montse Lara, Jaime Gascón, Bascu, Jonathan Delgado, Xavier Sánchez, María José Gómez, Ricard Vega, Àngela Boada, Enric Boada, Javier Sánchez, Paco Gradaille, Antonio Catalán, Pol Cors, Club Embajada de Al-Amarja de Barcelona (José Antonio, Carlos, Marco Antonio, Daniel y Enric).

Las texturas utilizadas en el diseño gráfico de este juego son Copyright © Mayang Murni Http://www.mayang.com/textures/index.htm



Tabella delle parità

