



DA 2 A 4 GIOCATORI

ISTRUZIONI

Nella confezione:
105 RACE CARD
15 FINISH CARD
Foglio d'istruzioni

Benvenuti in Need To Win!

In questo appassionante gioco di "corse su carte" avrete la possibilità di vincere sfide tramite la raccolta di "carte punteggio" ostacolando gli altri giocatori o collaborando insieme con partite a coppie. In NtW abbiamo escogitato quattro diverse modalità di gioco tramite le Finish Card, vedi Vittorie e punteggi.

Come si gioca?.. Distribuite sette carte per giocatore, in senso orario. Posizionate al centro il mazzo di Race Cards, quello delle Finish Cards e lasciate uno spazio al centro per il Mazza degli scarti, comune per tutti i giocatori. In NtW non è obbligatorio pescare o scartare, ma è utile in entrambi i casi! Il turno comincia pescando una carta o posizionando una Carta Numero a terra di quelle in mano per cominciare la gara, questo chiuderà anche il vostro turno.

Lo scopo è comporre un percorso di sette carte numeriche in fila da sinistra a destra, in sequenza ascendente o discendente, oppure uguali, utilizzando anche la carta "J" (Jolly), che sostituisce qualsiasi valore numerico. Dopo la carta "J" può essere messa una qualsiasi Carta Numero per proseguire. Non possono invece essere sequenziate due carte di seguito tipo 1-4, 2-4, o 1-3. Ad ogni turno si comincia depositando una sola qualsiasi Carta Numero, ma si può aprire con una mossa speciale ogni volta che viene completata una gara (o "percorso" di sette carte in fila), ma solo se si ha in mano una combinazione di quattro carte in sequenza, non due, non tre, solo quattro, oppure cinque Jolly. Esempi d'apertura* (dopo una gara completata): 1,2,3,4, 2,2,J,J, 2,J,3,4, 4,4,3,J, o nel caso speciale J,J,J,J,J. Questa apertura può essere fatta solo di prima mano e solo dopo aver acquisito una Finish Card (carte punteggio). Le Finish Card possono essere collezionate solo dopo aver completato una Gara.

Quando viene chiusa una Gara (sette Carte Numero in fila), il giocatore raccoglie e deposita nel Mazza Scarti Comune le carte sequenziate eliminandole dal banco, pesca una carta punteggio Finish Card e ripesca tante carte quante ne ha in mano per arrivare a sette. Se le carte del giocatore superano le sette allora non prende carte. In ogni caso non si possono avere più di 14 carte in mano. Dopo che si è chiusa una Gara, il giocatore può ripartire scalando solo una Carta Numero per cominciare nuovamente un'altra Gara o aprire con una mossa speciale di quattro Carte Numero che deve avere in mano scalandole tutte insieme (guardare: Esempi d'apertura* sopra); se non ha Carte Numero per cominciare non può attaccare altre carte ad altri giocatori e passa la mano, oppure scarta. Il turno del giocatore si chiude in uno di questi casi: viene depositata una carta sul proprio percorso, quello di un altro giocatore, nel Mazza Scarti Comune o se viene detto "Passo".

RICAPITOLANDO:

Di prima mano un giocatore può: pescare una carta Race Card dal Mazza o cominciare il suo percorso con una Carta Numero (1,2,3,4,J), oppure ostacolare un giocatore (es.: utilizzando una carta Salta Turno), ma solo sul percorso del giocatore che ha almeno una Carta Numero già posta sul percorso (o su una Carta Bonus), scartare una carta nel Mazza Scarti Comune o passare la mano. Per poter mettere carte d'ostacolo ad altri giocatori bisogna avere almeno una Carta Numero in gioco sul percorso di gara. Tutte le carte Salta Turno possono essere poste SOLO dopo una Carta Numero o sopra una Carta Bonus, sul percorso di un giocatore avversario. In ogni caso non possono essere messe carte Salta Turno se sono già presenti altre carte Salta Turno o Hazard, Shortcut e Meccanico al volo (pagina 2). Se sul percorso c'è una Carta Numero, qualsiasi altra carta va posta a fianco, le successive possono essere messe sopra illimitatamente, si passa oltre quando in cima è visibile un'altra Carta Numero e così via fino a sette.

CARTE NUMERO



CARTE NUMERICHE 1 - 2 - 3 - 4 - J, rappresentano idealmente le marce inserite. Tutte le carte numeriche vanno messe in sequenza ordinata, ascendente, discendente o uguali, ma mai alternate (es: 1-4, o 1-3 o 2-4). Per aprire un percorso si può partire da un qualsiasi numero. Dopo una carta "J" non è necessario calcolare l'alternanza, ovvero dopo una carta "J" può essere giocata una qualsiasi altra carta numerica (es: 1-2-J-2..., 3-J-1..., J-3-J-4..., o J-4-4-J-1... etc).

CARTE BONUS

Le Carte Bonus possono essere tutte sovrapposte da altre Carte Bonus e dalle Carte Salta Turno, Carte Numero comprese. Il Turbo Boost blocca l'aggiunta di altre Carte Salta Turno e Fleximan fa pescare due carte nel proprio turno. Il Pit Stop va giocato prima di pescare la carta, o giocato subito se pescato, mi raccomando, onestà!



KIT NOS - La carta più devastante.

Questa carta offre un potente vantaggio al mittente, il giocatore destinatario farà scegliere dalle carte in suo possesso quelle da eliminare e dovrà saltare anche il prossimo turno. Le carte prelevate vanno eliminate e deposte nel mazzo degli scarti comuni.



TURBO BOOST - La soluzione finale.

Questa carta annulla qualsiasi carta Salta Turno (compreso il Kit Nos). A differenza delle altre carte bonus non può essere sovrastata da una seconda carta Salta Turno o da altre carte, ma solo dalle Carte Numero per proseguire la gara.



GATTO NERO - Scaramanzia portami via.

Poni la carta dopo un numero, su qualsiasi altra carta Bonus, Salta Turno o Annulla Salta Turno, del percorso avversario; il destinatario porge le carte a ventaglio e si lascia rubare una carta che il mittente può usare per sé. Il turno prosegue normalmente.



PIT STOP - Doppio turno, doppia giocata.

Questa carta va giocata senza pescare, sul proprio percorso davanti ad una Carta Numero. Il giocatore può quindi pescare due volte ed eseguire due azioni. Può anche essere giocata subito se pescata nel proprio turno. In totale compirà due azioni. Non può essere sovrapposta da una seconda carta Pit Stop.



FLEXIMAN - Il guerriero della notte contro gli Autovelox.

Con il suo flessibile elimina la paura della multa e del ritiro patente! Questa carta bonus è utilizzabile solo sulla carta Autovelox fisso e ne annulla l'azione. Se utilizzato, nel turno successivo, il giocatore può pescare due carte insieme, solo una volta.



L'AGENTE INQUISITORE - Nessun bonus, solo svantaggi...

Lucido sì o lucido no, lui ti ritira tre carte, e la patente! La carta va giocata sempre sul percorso dell'avversario e solo a chi ha almeno tre carte in mano. Le carte vanno scelte dal giocatore che consegna la carta e non può essere annullata. Il giocatore colpito non salta il turno.

MODALITÀ COLLABORATIVA A COPPIE - 4 GIOCATORI

In NtW è possibile giocare singolarmente, oppure nella modalità collaborativa a coppie. In questo contesto vengono posti solo due percorsi di 10 carte, invece che 7, per chiudere la gara. I giocatori si pongono alternati al tavolo, in modo che le carte Salta Turno possano essere poste alternate. Quando viene chiusa una gara entrambi i giocatori pescano le sette carte nel proprio turno. Le carte Finish Card vengono collezionate per entrambi i giocatori.