



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 Mazzo 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 Mazzo 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 Mazzo Scarti Comune o se viene detto "Passo".

RICAPITOLANDO:

Di prima mano un giocatore può: pescare una carta Race Card dal Mazzo 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 Mazzo 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.

DA 2 A 4 GIOCATORI

ISTRUZIONI

Nella confezione:

105 RACE CARD

15 FINISH CARD

Foglio d'istruzioni

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.

CARTE SALTA TURNO

Le carte Salta Turno vanno giocate ponendole davanti alle Carte Numero o sulle Carte Bonus nel percorso di un altro giocatore nel tentativo di fargli perdere un turno di gioco. Il destinatario può dunque rispondere ad un Salta Turno ponendo sopra una carta Annulla Salta Turno (Hazard, Shortcut, Turbo Boost o Meccanico al Volo, per i Guasti Meccanici) e restare in gioco. Quando viene posta una carta Salta Turno, il giocatore attaccato respinge immediatamente l'ostacolo (senza aspettare il proprio turno) e l'attaccante conclude il suo turno, ad eccezione di quando il mittente è in gioco attivo con la carta "Pit Stop - Doppio Turno". Le carte Annulla Salta Turno non potrebbero essere più sovrastate da altre carte Salta Turno (regola generale) evitando l'accanimento su un giocatore, ma per partite più movimentate potete togliere questa regola.



Carte SALTA 1 TURNO - Stop, Inseguimento, Semaforo Rosso, Sorpasso
Annulabili tramite Carta Turbo Boost o Carta Hazard



Carte SALTA 1 TURNO - Lavori in corso, Posto di blocco, Traffico, Autovelox
Annulabili con Carta Turbo Boost o Carta Shortcut
Contro l'Autovelox fisso è possibile inoltre usare la Carta Bonus "Fleximan"



Carte SALTA 1 TURNO e perdi una carta a scelta - Guasti meccanici
Il giocatore salta un turno e perde una carta a sua scelta scartandola nel Mazza Scarti Comune. Annulabili con la carta "Meccanico al volo" o Turbo Boost

VITTORIE E PUNTEGGI

MODALITÀ GARA STANDARD

Ogni volta che un giocatore finisce un percorso/gara (sette carte in fila) deve pescare una Finish Card. Si usano tutte le carte, che hanno punteggi differenti ed è possibile anche ricevere zero punti. Si decide prima quanti giri fare, da 1 a 15.

MODALITÀ CONTEGGIO CARTE

I "punti" vengono calcolati sommando tutte le Finish Card raccolte, indipendentemente dai punteggi, all'inizio del gioco si può decidere quanti giri di Gara totali possono essere fatti utilizzando le carte rivolte sul dorso come ticket segna gare.

MODALITÀ CARTA SCOPERTA

Utilizzate le Finish Card come nella modalità Standard, ma deponete il mazzo al centro con la prima carta sopra rivolta verso l'alto, visibile a tutti i giocatori, il punteggio così visibile contribuirà a tentare nuove strategie per accaparrarsela.

MODALITÀ GARE PUNTI CONTATI

Selezionate le carte punti più adeguate: quelle più alte (200, 150, 100 PT) oppure quelle più basse (75, 50, 35 PT) e aggiungete tante carte "Fuori Strada" quanti sono i giocatori. Il punteggio sarà così più omogeneo, i punti potranno essere trascritti poi su carta.

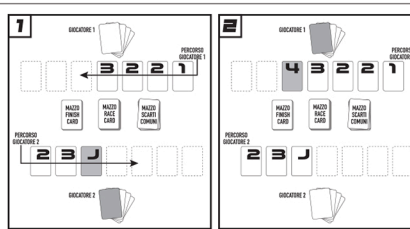
Nella modalità collaborativa a coppie ogni giocatore che chiude un percorso raccoglie una Finish Card, se le carte non bastano potete segnare i punti continuando a rimetterle sotto il mazzo.

Grazie per la vostra scelta e buon divertimento con Need to Win!!!

FINISH CARD

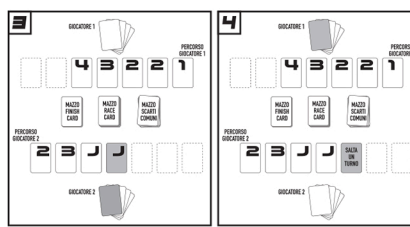


FINISH CARDS - Carte punteggio finale: ogni volta che viene completata una Gara (Percorso di sette Carte Numeriche in serie) si deve pescare una Carta Punteggio. Selezionate prima di iniziare quali carte inserire (per avere punteggi più equilibrati) e quante carte pescare per concludere la corsa, comprese quelle Fuori Strada. Più carte riuscite a collezionare più avete possibilità di fare un miglior punteggio finale, ma attenti a non uscire di strada!



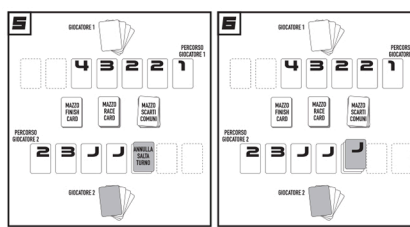
G2 mette un J sul suo percorso.

G1 mette un 4 sul suo percorso.



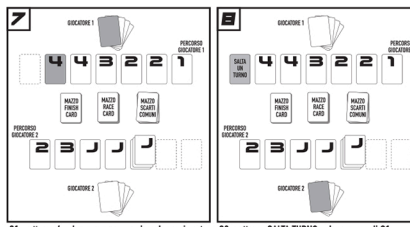
G2 mette un altro J sul suo percorso.

G1 mette un SALTA TURNO sul percorso G2.



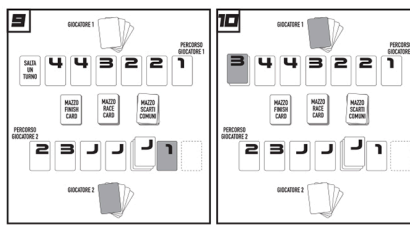
G2 annulla immediatamente il SALTA TURNO.

G2 mette sopra un altro J sul suo percorso.



G1 mette un 4 sul suo percorso arrivando a sei carte.

G2 mette un SALTA TURNO sul percorso di G1.



G1 salta il turno e G2 prosegue mettendo un 1.

G1 chiude il percorso.

< Partita d'esempio



mu games

