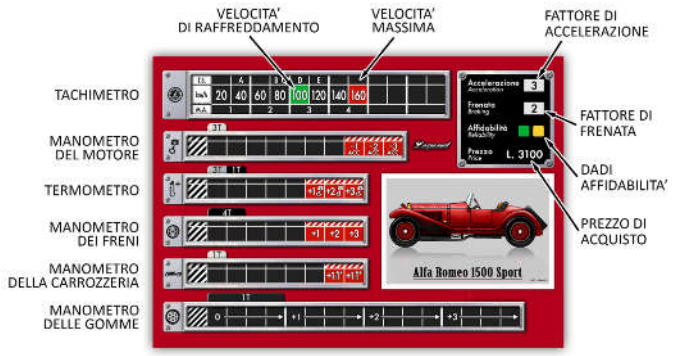
INTRODUZIONE

Winds of War è l'espansione di *Legend – La storia della Mille Miglia* che aggiorna completamente e retroattivamente il sistema di gioco, oltre ad aggiungere nuove vetture per simulare gli anni dal 1934 al 1940. Anche chi ha familiarità col gioco base è invitato a leggere le presenti istruzioni: anche se alcuni concetti potrebbero sembrare noti, gran parte del sistema è stato completamente aggiornato. Prima di iniziare a giocare, preparare gli esagoni del gioco base applicando gli adesivi come indicato nell'apposito foglio di istruzioni incluso nella confezione.

1. *COMPONENTI*

1.1. Plancia dell'auto

Rappresenta il cruscotto della vettura e contiene tutte le informazioni necessarie per gestire l'auto. Ai soli fini estetici, ogni scheda riproduce i colori originali della plancia di ciascuna auto. Per il setup della Plancia fare riferimento al paragrafo 4.1.7



1.1.1. Tachimetro: riporta le informazioni relative alla velocità (km/h) ad intervalli di 20 km/h, alla tenuta di strada (T.S.) e ai punti movimento dell'auto (M.A.). L'attuale velocità dell'auto è indicata da un gettone rosso in legno. Per una vettura ferma posizionare il gettone sulla scritta km/h.

1.1.2. Manometro* del Motore: indica lo stato di usura del motore, dal valore 0 (zebrato), ai 3 valori di massima usura, in rosso (3.12.2). L'attuale stato del motore è indicato da un gettone rosso.

1.1.3. Termometro: riporta la temperatura del motore dal suo valore 0 (zebrato), ai 3 valori di surriscaldamento in rosso (3.12.3). L'attuale temperatura è indicata da un gettone rosso.

1.1.4. Manometro dei Freni: indica lo stato di usura dei freni dal suo valore 0 (zebrato), ai 3 valori di massima usura, in rosso (3.12.4). L'attuale stato dei freni è indicato da un gettone rosso.

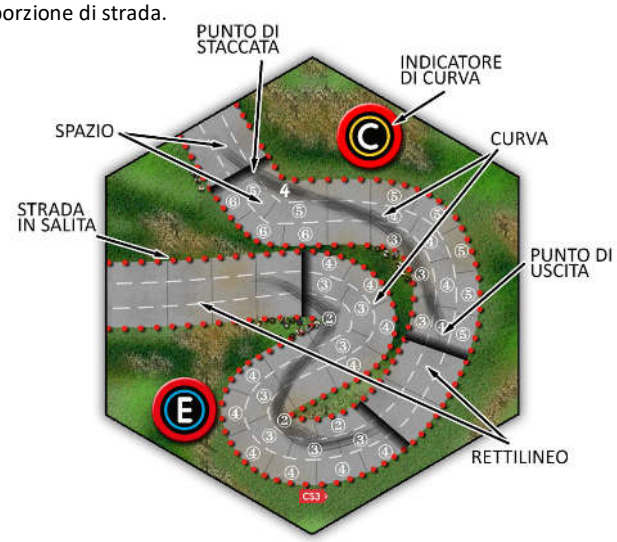
1.1.5. Indicatore della Carrozzeria: riporta le condizioni della carrozzeria dell'auto, da nessun danno (zebrato), ai due livelli di massimo danno, in rosso (3.12.5). L'attuale stato della carrozzeria è indicato da un gettone rosso.

1.1.6. Manometro delle Gomme: indica lo stato di usura degli pneumatici. Sono presenti 5 livelli di usura, da quello nullo (zebrato) ai 4 successivi livelli di usura via via più gravi (3.12.6). L'attuale stato delle gomme è indicato da un gettone rosso.

1.1.7. Informazioni generali dell'auto: riportano la massima accelerazione (3.4) e frenata (3.5) possibili per l'auto, la sua affidabilità in termini di numero e colore di dadi da utilizzare (3.2.1) e il prezzo di acquisto (4.1.3).

1.2. Esagoni del tracciato

Gli esagoni compongono il tabellone di gioco modulare che riproduce una porzione di strada.



1.2.1. Spazio strada o spazio: qualunque casella di cui è formata la strada.

1.2.2. Pianura: strada caratterizzata da paracarri (punti) bianchi.

1.2.3. Salita: strada caratterizzata da paracarri rossi.

1.2.4. Discesa: strada caratterizzata da paracarri neri.

1.2.5. Punto di staccata/di uscita: linee nere trasversali che indicano il punto in cui le auto frenano per affrontare una curva oppure accelerano per uscirne. Una curva è un tratto di strada compreso tra un punto di staccata e uno di uscita a cui è associato un Indicatore di Curva (1.3). Qualunque altro tratto è considerato rettilineo.

1.3. Indicatore di curva

Marker tondo in plastica rossa con all'interno una lettera stampata su fondo nero. Le lettere vanno dalla A alla E ed indicano il grado di difficoltà della curva e la velocità consentita al suo interno. Le curve A sono le più difficili e le più lente, le curve E le più facili e veloci. L'indicatore di curva è sempre associato ad una curva e va posto in prossimità della stessa, in modo che l'associazione curva-indicatore risulti inequivocabile. Uno dei marker riporta gli attrezzi incrociati su fondo giallo e segnala il Punto Assistenza lungo il percorso (4.4.9), o il box nei circuiti (4.2.8).

1.4. Dadi

Il set di dadi dell'espansione comprende 5 dadi speciali colorati che si aggiungono ai 5 dadi colorati speciali ed 1 dado da 6 (1D6) bianco del gioco base.

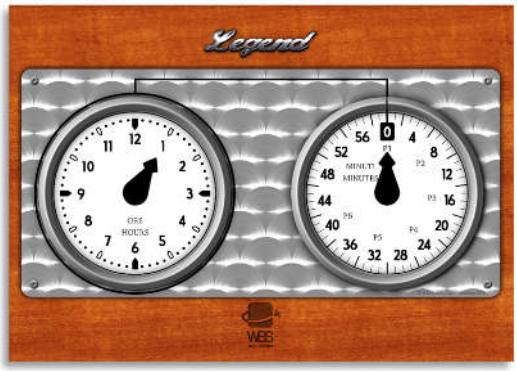
1.4.1. Dadi Test: sono i dadi verde, giallo e rosso. Si utilizzano sempre in combinazione con i Dadi Strada (1.4.2) con l'esclusione delle Sfide (3.10.4). Il risultato del dado può essere un segnale di pericolo o nulla. Il dado verde è caratterizzato dalle più alte possibilità di successo, quello rosso dalle più basse possibilità di successo.

1.4.2. Dadi Strada: sono i dadi nero e blu. Il primo viene utilizzato in caso di strada asciutta, il secondo in caso di pioggia. Il risultato del dado può essere un segnale di pericolo o nulla. I dadi strada sono sempre utilizzati uno in alternativa all'altro (o nero, o blu) e possono essere utilizzati indipendentemente dai Dadi Test.

*Il termine manometro viene impropriamente usato in questa sede come sinonimo di indicatore

1.5. Cronometro di gara

Riproduce a sinistra il quadrante delle ore e a destra quello dei minuti.



Prima di iniziare a giocare montare le lancette delle ore e dei minuti facendo passare il perno nel foro predisposto e fermando il tutto con la rondella di plastica fornita.

1.5.1. Quadrante delle ore: è un comune quadrante di orologio, con la sola lancetta delle ore. La lancetta dovrà essere mossa in corrispondenza delle singole ore e non in posizione intermedia tra due ore (1, 2, 3, ecc.).

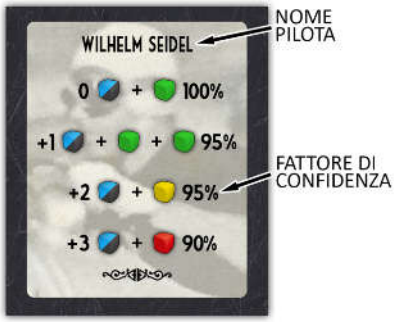
1.5.2. Quadrante dei minuti: è diviso in intervalli di 4 minuti ed un giro completo della lancetta corrisponde ad 1 ora di gara. Come nel caso delle ore, la lancetta dovrà essere mossa in corrispondenza dei numeri dei minuti e non in posizione intermedia. All'inizio di ogni nuovo turno, spostare la lancetta dei minuti all'intervallo successivo (da 0 a 4, da 4 a 8, da 8 a 12 e così via). Quando la lancetta dei minuti ritorna allo 0 iniziale dopo un giro completo, spostare avanti di un'ora la lancetta del quadrante delle ore.

1.5.3. Posizioni di partenza [Mille Miglia (4.4) e Giro di Calabria]: sul quadrante dei minuti, in corrispondenza di alcuni numeri, è riportata l'indicazione P1, P2, ecc.: nel caso delle partenze scaglionate queste indicazioni indicano il turno in cui devono partire i giocatori nella prima tappa (ad esempio al minuto 0 parte il giocatore 1, al minuto 8 il giocatore 2 e così via).

1.6. Carte

1.6.1. Carte Pilota: sono comprese nel mazzo di carte piccole e riassumono le caratteristiche essenziali di un pilota, quali il nome, il Dado Sfida e il prezzo di acquisto (4.1.4). Se vicino al Dado Sfida è presente il simbolo ⟲, nel corso di una Sfida (3.10.4) il giocatore può rilanciare un dado per una volta. Non è prevista una carta per il pilota generico "X" il quale tira sempre il dado rosso durante le sfide.

1.6.2. Scheda delle abilità: include le combinazioni di dadi che un pilota deve tirare nel corso dei Test Abilità (3.2.2). Nello schema a fronte, ad esempio, la prima riga viene impiegata per un tiro standard senza modificatori, la seconda riga per un tiro modificato di +1, e così via. Per valori superiori a +3 il test si considera automaticamente fallito. Il fattore di confidenza indica quanto il pilota si sente sicuro di affrontare con successo il Test Abilità per uno specifico modificatore e fornisce al giocatore un'indicazione approssimativa delle probabilità di successo del test.

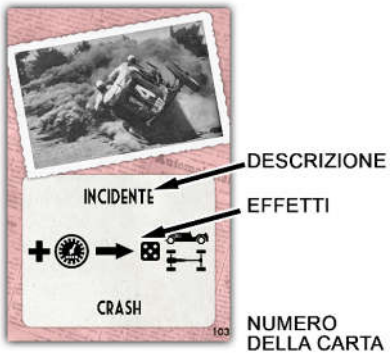


1.6.3. Carte Ricambio: sono incluse nel mazzo di carte piccole e hanno l'aspetto di manifesti pubblicitari d'epoca e ognuna rappresenta uno specifico ricambio con il relativo prezzo di acquisto. Le carte devono essere divise in mazzi dello stesso ricambio. Quelle scartate ritornano nei relativi mazzi di appartenenza.

1.6.4. Carte Guasto Meccanico: sono 3 carte piccole con lo sfondo sporco di grasso e rappresentano la rottura dei fari, delle candele e la foratura. Vengono ritirate da un giocatore in caso di guasto meccanico e trattenute fino alla risoluzione del danno.

1.6.5. Carte Tuning: sempre comprese nel mazzo di carte piccole, rappresentano miglioramenti dell'auto o strumenti che assegnano un vantaggio specifico durante il gioco, riportato nel riquadro al centro della carta. Anche sulle Carte Tuning è presente il prezzo di acquisto.

1.6.6. Carte Evento: sono tutte le carte grandi del gioco. Su ognuna è raffigurato uno specifico evento e il relativo effetto sulla gara e i concorrenti. Le carte scartate formano una pila di scarto: quando il mazzo di pesca sarà esaurito rimescolare gli scarti per formare un nuovo mazzo di pesca.



1.7. Autovetture

6 modelli di auto di colore differente sono utilizzati per contrassegnare la posizione di un giocatore sul tracciato di gara.

2. SEQUENZA DEL TURNO DEL GIOCATORE

2.1.1. Pianificazione del movimento: stabilire la velocità per il turno lasciandola inalterata rispetto al turno precedente, o variandola mediante i valori di accelerazione o frenata. Aggiornare, quindi, la posizione dell'indicatore di velocità sul tachimetro, in corrispondenza della striscia dei km/h. Le velocità sono raggruppate a coppie di 40 km/h per ogni punto movimento. Per esempio, ad una velocità di 40km/h l'auto avrà a disposizione 1 punto movimento, come indicato sulla striscia M.A.; a 100 km/h i punti movimento sono 3.

2.1.2. Spostamento della vettura sul tracciato: muovere l'auto sul tracciato utilizzando tutti i punti movimento determinati durante la pianificazione.

2.1.3. Risoluzione: risolvere gli inconvenienti tecnici, gli errori di guida o gli incidenti, eventualmente modificando la velocità finale dell'auto. La velocità alla fine del turno, sarà il riferimento per la pianificazione del movimento del turno successivo.

2.1.4. Al termine delle 3 fasi il turno passa al giocatore successivo (3.10.1).

3. SCUOLA GUIDA

3.1. Muovere le auto

3.1.1. Le vetture si muovono utilizzando gli spazi strada, spostandosi di 1 spazio per ogni punto movimento disponibile.

3.1.2. Il giocatore è obbligato ad utilizzare tutti i punti movimento disponibili.

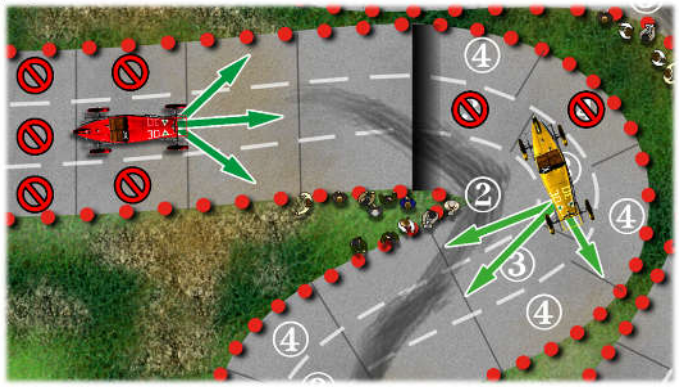
3.1.3. Un'auto si può muovere solo attraverso spazi adiacenti in avanti o in obliquo, mai indietro o lateralmente.

3.1.4. Ogni casella può essere occupata da una sola auto.

3.1.5. Per motivi di realismo, un giocatore ha a disposizione massimo 10 secondi per pianificare il proprio movimento.

3.1.6. Non è ammesso contare gli spazi nel corso della pianificazione.

3.1.7. Una volta mossa la vettura, il giocatore non può ripianificare il proprio movimento.



3.2. Test Affidabilità e Abilità

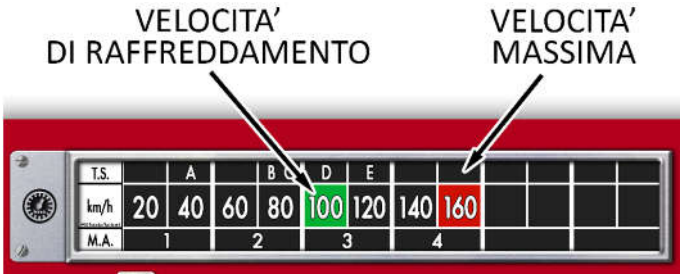
3.2.1. TEST AFFIDABILITÁ: test dove si lanciano tutti i dadi presenti sulla Plancia dell'auto alla voce Affidabilità (1.1.7), più il dado strada relativo alle attuali condizioni meteo.

3.2.2. TEST ABILITÁ: test in cui si lanciano i dadi indicati sulla Scheda delle Abilità del pilota (1.6.2). Se non ci sono modificatori attivi (es. danni all'auto) utilizzare la sequenza di dadi della prima riga della Scheda delle Abilità. Tutti gli eventuali modificatori al Test Abilità sono cumulativi.

3.3. Velocità speciali

3.3.1. Velocità Massima: ogni auto ha una (o due) velocità contrassegnate dal fondo rosso. Quando l'indicatore di velocità raggiunge questo valore, aggiungere 1 punto surriscaldamento spostando l'indicatore sul termometro di una casella verso destra prima del movimento.

3.3.2. Velocità di raffreddamento: a 100 km/h (velocità con sfondo verde) si verifica un raffreddamento del motore. Per ogni turno in cui la vettura inizia il movimento con questa velocità, ridurre di 1 punto la temperatura dell'auto, spostando di una casella verso sinistra l'indicatore del termometro prima del movimento. La temperatura non ò scendere oltre il valore zebrato.



3.4. Accelerazione

3.4.1. La velocità dell'auto può essere aumentata di un valore pari a quello dell'accelerazione indicato dalla Plancia dell'Auto (1.1.7). Non è obbligatorio utilizzare tutti i punti accelerazione indicati: ad esempio una vettura con accelerazione 3 ha fino a tre punti accelerazione disponibili.

3.4.2. Per ogni punto accelerazione utilizzato, spostare l'indicatore della velocità di una casella verso destra sul tachimetro. Non è possibile superare la velocità massima dell'auto. *ESEMPIO: una vettura con accelerazione 3, viaggia a 80 Km/h. Il giocatore decide di accelerare di 2 punti, quindi sposta l'indicatore di velocità dalla casella 80 a quella 120.*

3.4.3. Durante la fase di pianificazione è possibile sfruttare **1 punto accelerazione aggiuntivo**: il giocatore dichiara di voler utilizzare l'accelerazione aggiuntiva e tenta un Test Affidabilità (3.2.1): se il test riesce, il pilota può usufruire del punto aggiuntivo di accelerazione. A fianco i possibili risultati.

Accelerazione aggiuntiva (Test Affidabilità)	
Tiro	**Risultato**
	Test riuscito
	Test riuscito; +1 punto surriscaldamento
	Test fallito; +1 danno al motore

Esempio: un'Alfa Romeo 1500 Sport viaggia a 60Km/h. Con un'accelerazione di 3, l'Alfa può aumentare la sua velocità fino a 120 km/h, pari a 3 punti movimento. Con un punto accelerazione aggiuntivo potrebbe passare a 140 km/h e ottenere 4 punti movimento. Il giocatore tenta un Test Affidabilità utilizzando i dadi verde + giallo e 1 dado nero, dato che la strada è asciutta. Il risultato del test è 1x , per cui il test è superato: il giocatore ottiene 1 punto accelerazione aggiuntivo per questo turno e assegna 1 punto surriscaldamento (3.12.3) spostando di una casella versa destra l'indicatore sul termometro (1.1.3).

3.5. Frenata

3.5.1. La velocità dell'auto può essere ridotta di un valore pari a quello indicato alla voce frenata sulla Plancia dell'Auto (1.1.7). Non è obbligatorio utilizzare tutti i punti frenata disponibili. *Esempio: un'auto con un valore di frenata 2 ha fino a due punti frenata disponibili.*

3.5.2. Per ogni punto frenata utilizzato, spostare di una casella verso sinistra l'indicatore della velocità sul tachimetro. E' possibile ridurre a 0 la velocità (posizionare l'indicatore sulla scritta km/h in testa al tachimetro), ma non andare oltre tale valore. A velocità 0 l'auto è ferma sul tracciato. *Esempio: una vettura viaggia a 120 km/h e decide di rallentare. La sua capacità di frenata è 2, ma il giocatore decide di impiegare un solo punto frenata, pertanto sposta di una casella verso sinistra l'indicatore della velocità sul tachimetro. La nuova velocità è 100 km/h.*

3.5.3. Al contrario dell'accelerazione, non è possibile usufruire di punti frenata addizionali.

3.6. Partenza da fermo

3.6.1. Una vettura a velocità 0 è ferma sul tracciato. Per poter partire è sufficiente accelerare e aumentarne la velocità (3.4). *Esempio: un'auto è ferma sulla linea di partenza. La sua accelerazione è 4, quindi il giocatore porta l'indicatore alla velocità di 80 km/h sul tachimetro. A quella velocità corrispondono 2 punti movimento, per cui la vettura si sposta di 2 spazi sul tracciato.*

3.6.2. Partenza brillante: il giocatore può tentare una partenza brillante per usufruire di 1 punto movimento gratuito nella partenza da fermo superando un Test Abilità (3.2.2). Sotto, i possibili risultati.

Partenza Brillante (Test Abilità)	
Tiro	**Risultato**
	Test riuscito
	Test fallito +1 danno alle gomme
	Stallo +1 punto surriscaldamento

Esempio: il pilota Wilhelm Seidel *parte da fermo con una Alfa Romeo 1500, la cui accelerazione è 3, pertanto raggiungerebbe una velocità di 60 km/h, pari a 2 punti movimento. Dichiara una partenza brillante sul bagnato. Tira il dado blu e il dado verde come indicato dalla prima riga della sua Scheda delle Abilità, dato che non ci sono modificatori attivi. Se il tiro è nullo,* ***il test riesce****: muove la sua auto di 2 spazi sul tracciato e poi si muove di un ulteriore spazio. Se il risultato del tiro è 1x* ***il test fallisce****, le ruote pattinano e non potrà usufruire dello spazio aggiuntivo: sposta la sua auto normalmente di 2 spazi e assegna 1 danno alle gomme, spostando l'indicatore di 1 spazio verso destra sul manometro delle gomme. Se il risultato è 2x* ***il pilota fa spegnere la macchina****, che rimane ferma sul punto di partenza. Assegna 1 punto surriscaldamento al termometro e potrà ritentare la partenza al prossimo turno.*

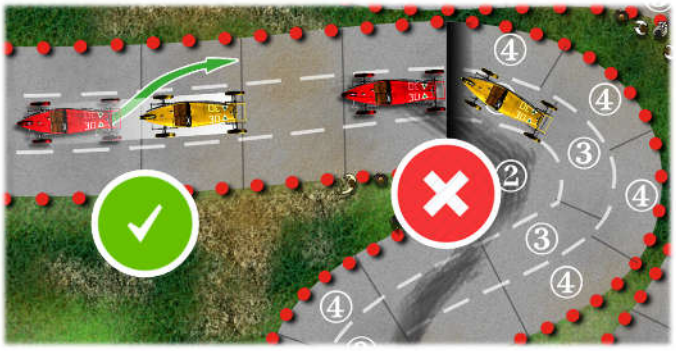
3.6.3. Sia in caso di partenza normale che brillante, è possibile utilizzare anche il punto aggiuntivo di accelerazione (3.4.3), tentando prima il test per la partenza brillante e poi quello per l'accelerazione aggiuntiva. *Esempio: un'auto con accelerazione 4 muoverebbe di 2 spazi partendo da ferma. Utilizzando il punto aggiuntivo di accelerazione potrebbe spostarsi di 3 spazi poiché raggiungerebbe i 100 km/h. Il giocatore dichiara una partenza brillante e di voler usufruire anche dell'accelerazione aggiuntiva. Per primo tenta un Test Abilità per la partenza brillante, da cui ottiene un ottimo nullo e quindi uno spazio movimento in più alla partenza; quindi effettua un Test Affidabilità per il punto aggiuntivo di accelerazione. Il risultato del Test è 1x che gli fa ottenere il punto aggiuntivo di accelerazione, al prezzo di 1 punto di surriscaldamento. Quindi Il giocatore muove la sua vettura sul tracciato di 3 spazi (avendo raggiunto i 100 km/h grazie al punto supplementare di accelerazione) e poi sposta l'auto di un ulteriore spazio grazie alla partenza brillante, per un totale di 4 spazi movimento, contro i 2 che avrebbe ottenuto con l'accelerazione normale e senza partenza brillante. Assegna, quindi, 1 punto surriscaldamento.*

3.7. Scia

3.7.1. Se un'auto *A* termina il suo movimento immediatamente dietro un'altra vettura *B* con una velocità pari o superiore a quella di *B ed entrambe si trovano in rettilineo*, allora l'auto *A* può usufruire immediatamente di un punto movimento gratuito.

3.7.2. Se il punto movimento gratuito è impedito dalla presenza di altre auto, il giocatore sarà costretto a rinunciarvi.

3.7.3. La velocità dell'auto *A* non si modifica.



L'auto rossa a sinistra può usufruire della scia perché entrambe le auto si trovano nel rettilineo. A destra la scia non si attiva poiché l'auto gialla è già in curva.

3.8. Dislivelli

3.8.1. Salita: gli esagoni del tracciato con i paracarri rossi sono tratti in salita (1.2.3). In questi esagoni l'accelerazione dell'auto è dimezzata per difetto, ma comunque non può essere inferiore a 1.

3.8.2. Discesa: gli esagoni con i paracarri neri sono tratti in discesa (1.2.4). Su questi tratti, al termine del movimento l'auto ottiene uno spazio obbligatorio in più rispetto a quanto pianificato e un aumento obbligatorio della velocità di un punto. La velocità raggiunta non può comunque superare la velocità massima dell'auto. *Esempio1: un'Alfa 1500 Sport si trova all'interno di un esagono discesa e pianifica il suo movimento per una velocità di 140 km/h, pari a 4 spazi movimento. Il giocatore muove la sua auto di 4 spazi, quindi si muove di un ulteriore spazio per via della discesa e poi aggiusta la sua velocità finale a 160 km/h, subendo un punto surriscaldamento. Esempio 2: il giocatore della stessa auto decide di pianificare la sua velocità iniziale a 160 km/h (la massima possibile), per cui assegna un punto surriscaldamento prima del movimento, poi muove la sua vettura di 4+1 spazi per via della discesa ed infine dovrebbe aumentare di un punto la sua velocità finale, che però ha già raggiunto il suo valore massimo. Pertanto lascia invariata a 160 km/h la sua velocità, ma assegna un ulteriore punto surriscaldamento al termometro dell'auto.*

3.8.3. Passaggio tra dislivelli: nel passaggio tra due esagoni con diversi dislivelli (es. pianura-salita, discesa-salita, ecc.), l'esagono in cui si compie la maggior parte del movimento impone la regola da applicare; in caso di parità, l'esagono di arrivo detta la regola. *Esempio: un'auto muove di 5 spazi di cui 3 in pianura e 2 in discesa: la regola da applicare è quella della pianura. Se, invece, l'auto si fosse mossa di 4 spazi di cui 2 in pianura e 2 in discesa, la regola da applicare sarebbe stata quella della discesa.*

3.9. Curve

3.9.1. Le curve sono quei tratti di strada compresi tra un punto di staccata e un punto di uscita **e** identificati da un Indicatore di Curva (1.3.5). In tutti gli altri casi un tratto di strada è considerato rettilineo.

3.9.2. Velocità di percorrenza: la velocità da tenere in una curva non è fissa per tutte le auto, ma varia tra i diversi modelli. L'Indicatore di Curva (1.3) specifica il grado di difficoltà della curva al quale, per ogni auto, corrisponde una velocità di percorrenza diversa. Ad esempio una curva di difficoltà C (media) viene affrontata da una Alfa 1500 Sport a 80 km/h e da una OM 665 Compressore a 100km/h. Per viaggiare in sicurezza in qualsiasi spazio di curva, un'auto non deve superare la velocità di percorrenza imposta dalla difficoltà della curva. Una volta che il pilota avrà raggiunto il punto di uscita della curva (1.2.5), sarà libero di impostare la velocità desiderata.

3.9.3. Linea di corda: un'auto che entra in curva percorrendo fin dall'inizio gli spazi con la striscia di asfalto più scura (linea di corda), può superare di 1 punto (non di una lettera) la velocità di percorrenza della curva finché continua a muoversi lungo la linea di corda. Se un giocatore ha percorso la linea di corda e questa si protrae anche oltre il punto di uscita (1.2.5), l'auto dovrà obbligatoriamente percorrere tali spazi di corda anche dopo la curva: se ciò non fosse possibile per la presenza di un'altra auto, cambiare corsia assegna 1 danno alle

gomme. *Esempio: l'Alfa 1500 Sport affronta una curva C utilizzando fin dal primo spazio la linea di corda. La sua velocità di percorrenza sarebbe di 80 km/h, ma dato che si trova sulla linea di corda può aumentare la sua velocità a 100 km/h. Se per qualunque ragione nel corso del movimento dovesse abbandonare la linea di corda, la sua velocità di percorrenza si abbasserebbe di nuovo a 80 km/h. Finita la curva, dato che la linea di corda si protrae oltre il Punto di Staccata, il giocatore deve proseguire sugli spazi scuri del tracciato.*

3.9.4. Spazi di curva numerati: i numeri presenti in alcuni spazi servono solo per giocare con le regole del gioco base, non più disponibili. Ai fini di questa espansione non c'è differenza tra spazi con o senza numeri. L'unica distinzione è tra spazi di curva e spazi di rettilineo.

3.9.5. Velocità eccessiva in curva: se si guida a velocità superiore rispetto a quella di percorrenza, si rischia di perdere il controllo dell'auto. Effettuare un Test Abilità: **per ogni punto velocità superiore a quella di percorrenza, assegnare un modificatore di +1 da applicare alla Scheda delle Abilità**.

3.9.5.1. Se il risultato è un nullo il pilota mantiene il controllo dell'auto. Al termine del movimento, aggiustare la velocità dell'auto in modo che sia pari a quella di percorrenza.

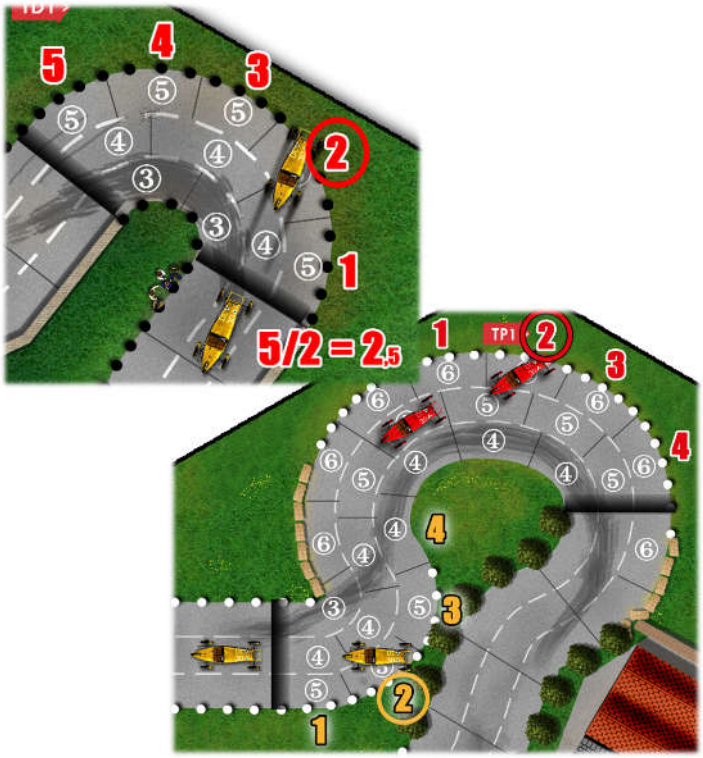
3.9.5.2. Nel caso di 1x , il pilota finisce in sottosterzo: seguendo le regole sul movimento (3.1) e utilizzando il percorso più breve, l'auto si sposta di 1 corsia verso l'esterno della curva per 1 punto di differenza con la velocità di sicurezza, oppure di 2 corsie verso l'esterno se la differenza di velocità è di 2 o 3 punti. Il movimento nella curva va concluso sulla stessa corsia. Inoltre l'auto subisce 1 danno alle gomme per percorrere la curva. Se lo spostamento di corsia porta l'auto fuori pista, oppure se la differenza di velocità è superiore a 3, il pilota subisce un incidente (3.9.7). Al termine del movimento, aggiustare la velocità dell'auto in modo che sia pari a quella di percorrenza.

3.9.5.3. Se invece il risultato del tiro è 2x, il pilota perde il controllo della vettura e subisce un dritto (3.9.6) oppure, se la differenza tra la velocità di percorrenza e quella dell'auto è uguale o maggiore a 3, subisce un incidente (3.9.7).

Esempio: sull'asciutto, il pilota Wilhelm Seidel *su Alfa Romeo 1500, arriva a 120 km/h in una curva C utilizzando la linea di corda. Per percorrere in sicurezza quella curva* Wilhelm *dovrebbe tenere gli 80km/h, ovvero i 100km/h percorrendo la linea di corda; la differenza tra la velocità di percorrenza (80) e l'attuale (120) è di 2 punti (120 – 80 km/h). Verifica la sua Scheda delle Abilità alla voce +2 (1.6.2) e tira i dadi nero + giallo. Se il risultato è 0,* Wilhelm *percorre la strada normalmente e aggiusta la sua velocità a 80 a fine turno. Se ottiene 1x , invece, è costretto a spostarsi verso l'esterno della curva di 2 corsie (per i 2 punti velocità di differenza) e a concludere il suo movimento utilizzando quella corsia; assegna 1 punto danno alle gomme e a fine turno porta la sua velocità a 80.*

Alta velocità in curva (Test Abilità)	
Tiro	**Risultato**
	L'auto percorre normalmente la curva Velocità finale = velocità di percorrenza.
	Sottosterzo: l'auto si sposta di 1 o 2 corsie (se ΔV≥2) verso l'esterno. Finire il movimento sulla stessa corsia +1 punto gomme. Velocità finale = velocità di percorrenza.
	Dritto/Incidente (se ΔV≥3) +2 punti gomme.

3.9.6. Dritto: si verifica quando l'auto non ha aderenza a sufficienza per fare la curva e prosegue con la sua traiettoria rettilinea. Contare il numero di spazi più esterni della curva tra l'auto e il punto di uscita (1.2.5) o il cambio di direzione della curva in caso di "curve ad S" (vedere gli esempi di seguito) e dimezzarli per difetto: lo spazio identificato è esattamente lo spazio in cui va immediatamente collocata l'auto che subisce il dritto. Ad esempio se una curva ha 5 spazi all'esterno, la vettura deve essere immediatamente posizionata sul secondo spazio della corsia più esterna a partire dalla linea di staccata della curva. Aggiornare la velocità dell'auto a 40 km/h o a quella di percorrenza, se più bassa e assegnare 2 punti danno alle gomme. Il turno del giocatore termina immediatamente.



3.9.7. Incidente in curva: utilizzare le stesse regole del dritto (3.9.6) ma nel punto in cui si posizione l'auto, questa subisce un incidente (3.11.2).

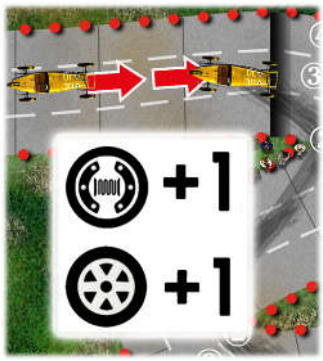
3.9.8. Frenata di emergenza: se si rischia di entrare in curva troppo veloci o di colpire altri veicoli, si può impiegare una Frenata di Emergenza che può essere utilizzata solo se l'auto si trova su un rettilineo prima del punto di staccata (1.2.5), oppure in prossimità di un altro veicolo. Quando il giocatore raggiunge il punto di staccata, se la sua velocità è superiore a quella di percorrenza, può decidere di sottrarre fino a 2 punti al suo movimento per evitare l'ingresso in curva, dichiarando una frenata di emergenza. Per 1 punto movimento sottratto, assegnare 1 danno ai freni; per 2 punti movimento sottratti, assegnare 2 danni ai freni e 1 alle gomme. Non è possibile sottrarre più di 2 punti movimento. La velocità del veicolo non viene modificata. Se non sono disponibili punti freni o gomme, non è possibile utilizzare la Frenata di Emergenza. La stessa procedura può essere applicata per

evitare la collisione con un altro veicolo (3.11.1). L'utilizzo della frenata di emergenza in discesa, annulla gli effetti della discesa.

Frenata di Emergenza	
Spazi	**Danni**
1	+1 danno ai freni
2	+1 danni ai freni +1 danno alle gomme

Esempio: all'inizio del suo turno, un'Alfa 1500 Sport si trova a velocità di 160 km/h a distanza di 2 spazi da un punto di staccata di una Curva A. Rallenta utilizzando i suoi 2 punti frenata e raggiunge i 120 km/h, che assegnano 3 punti movimento. L'auto si sposta di 2 spazi fino a raggiungere il punto di staccata: rimarrebbe 1 punto movimento che porterebbe l'auto in curva, con una velocità di ben 4 punti superiore a quella di percorrenza (Curva A: 40 km/h; velocità attuale: 120km/h). Il pilota dichiara una frenata di emergenza: rinuncia al suo punto movimento residuo per evitare di entrare in curva, e assegna 1 punto danno ai freni. Il turno seguente, frenerà nuovamente di 2 punti fino a 80km/h, velocità comunque superiore a quella di percorrenza: avendo raggiunto il punto di staccata non può più servirsi della frenata di emergenza ed è quindi costretto ad entrare in curva, ma con una velocità di 2 punti superiore a quella di percorrenza (Curva A: 40 km/h; velocità attuale: 80km/h).

3.9.9. Staccata al limite: se un giocatore termina il movimento ad 1 o 2 spazi dal punto di staccata può decidere di coprire la distanza residua subendo rispettivamente 1 danno ai freni o 1 danno ai freni e 1 alle gomme. Se non sono disponibili punti freni o gomme, non è possibile utilizzare la staccata al limite. Gli effetti della discesa vanno applicati PRIMA dell'esecuzione della staccata al limite. *Esempio: un Alfa 1500 Sport viaggia a 120 km/h e finisce il suo movimento a distanza di 2 spazi dal punto di staccata di una Curva B. Il pilota sa che nel prossimo turno potrà facilmente frenare fino a raggiungere la velocità di percorrenza di 80 km/h e decide di muoversi di uno spazio aggiuntivo per raggiungere il punto di staccata. Dichiara una staccata al limite, muove la sua auto di 2 spazi e assegna 1 punto danno ai freni e 1 alle gomme.*



3.9.10. Uscita veloce: se un giocatore termina il movimento in curva ad 1 o 2 spazi dal punto di uscita di curva può decidere di coprire la distanza residua subendo rispettivamente 1 o 2 punti surriscaldamento e 1 danno alle gomme. Non è possibile utilizzare l'uscita veloce se non si possono assegnare ulteriori punti surriscaldamento o gomme. *Esempio: al termine del movimento un'auto si trova alla distanza di 2 spazi dal punto di uscita della curva. Il pilota decide di coprire la distanza mancante al prezzo di 2 punti surriscaldamento e 1 danno alle gomme: se non lo facesse, al turno successivo il giocatore sarebbe costretto a utilizzare la velocità di percorrenza della curva, oppure a rischiare una velocità superiore a quella di percorrenza, per andare più veloce in rettilineo.*

Staccata al limite	
Spazi	**Danni**
1	+1 danno ai freni
2	+1 danni ai freni +1 danno alle gomme

Uscita veloce	
Spazi	**Danni**
1	+1 surriscaldamento
2	+2 surriscaldamento +1 danno alle gomme

3.10. Ordine di movimento e sfide in pista

3.10.1. In generale l'ordine di movimento è dettato dalla posizione delle auto sul tracciato. L'auto in posizione più avanzata muoverà per prima seguita da tutte le altre, in ordine di posizionamento.

3.10.2. Se due auto occupano due spazi lateralmente adiacenti si dicono appaiate.

3.10.3. Quando due o più auto sono appaiate muove prima quella che si trova sulla **linea di corda**; in caso di parità muoverà prima la vettura **più veloce**, quindi quella **più interna** rispetto alla curva successiva.

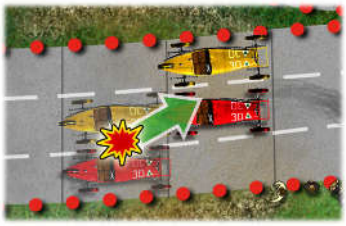
3.10.4. Il giocatore di un'auto appaiata può sfidare l'auto che ha diritto di precedenza al movimento per tentare di muovere per primo. Entrambi i giocatori tirano solo il dado del colore indicato sulla Carta Pilota (1.6.1)e chi ottiene cede il movimento all'avversario e subisce un danno alle gomme. Se nessuno ottiene , allora il giocatore che aveva precedenza al movimento procede con il suo turno. Se entrambi i giocatori ottengono allora entrano in collisione (3.11.1).

3.11. Collisioni ed incidenti

3.11.1. Una **collisione** si verifica se nel corso del movimento un'auto è costretta a transitare o a fermarsi nella casella occupata da un'altra vettura. Una collisione non può mai essere volontaria e i giocatori devono fare tutto il possibile per evitarla (3.9.8). Entrambe le auto coinvolte tirano 1D6 ed assegnano un numero di danni alla carrozzeria pari al risultato del lancio. Inoltre entrambe dovranno tirare per un componente rotto (3.12.10).

3.11.1.1. Se la collisione avviene in **rettilineo**, la velocità delle due auto viene immediatamente dimezzata per difetto e l'eventuale movimento residuo viene interrotto. (3.12.10).

3.11.1.2. Se la collisione avviene in **curva** o al **punto di staccata**, entrambe le auto si spostano diagonalmente di uno spazio verso l'esterno, il movimento viene interrotto e le rispettive velocità dimezzate per difetto.

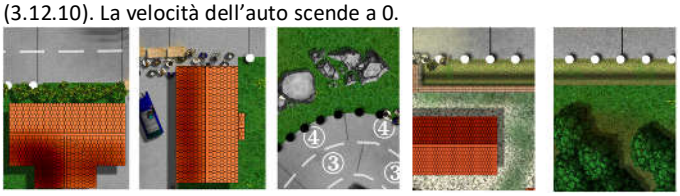


3.11.1.3. Nel caso di **tamponamento**, ovvero quando un'auto colpisce un'altra provenendo dai settori posteriori, lo spostamento diagonale (3.11.1.2) non avviene: l'auto colpita viene fatta avanzare di uno spazio in avanti e la sua velocità non cambia (nel caso in cui questo comporti un tamponamento con un'altra auto, risolvere anche questo tamponamento). La vettura che colpisce interrompe immediatamente il suo movimento e riduce la sua velocità di 2 punti. Anche in questo caso assegnare i danni alla carrozzeria e il componente rotto come nelle collisioni.

3.11.2. Si verifica un **incidente** ogni volta che un'auto è costretta ad abbandonare la strada: il movimento si interrompe e, a seconda del terreno immediatamente adiacente al punto di uscita di pista, la vettura subisce conseguenze diverse. Nel turno seguente, l'auto verrà rimessa in pista nello spazio in cui aveva abbandonato la strada.

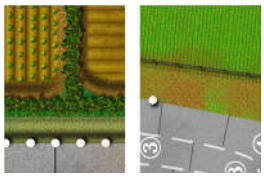
3.11.2.1. Se l'auto esce sull'erba, assegnare 4 punti danno alle gomme e ridurre la velocità a 20 km/h.

3.11.2.2. Se l'auto esce in prossimità di alberi, edifici, muri e rocce, tirare 1D6 per i danni alla carrozzeria e per un componente rotto (3.12.10). La velocità dell'auto scende a 0.



3.11.2.3. Se l'auto esce in prossimità degli spettatori, tirare 1D6 per i danni alla carrozzeria e assegnare 4 punti alle gomme. La velocità scende a 0.

3.11.2.4. Se l'auto esce in prossimità di campi arati, assegnare una foratura e ridurre a 0 la velocità.



3.11.2.5. Se l'auto esce in prossimità delle balle di fieno, tirare 1D6 per i danni alla carrozzeria e ridurre a 0 zero la velocità.

3.11.2.6. Se l'auto esce in prossimità di un'auto di un altro giocatore in sosta o, in generale, di un altro veicolo anche presente solo nella grafica dell'esagono, trattare come tamponamento (3.11.1.3).

Esempio di incidente complesso: l'auto rossa si trova sulla corsia esterna sul punto di staccata quando sopraggiunge l'auto gialla. Poiché la sua velocità è superiore a quella di percorrenza, tenta un Test Abilità e ottiene 1x . Vittima del sottosterzo, l'auto gialla è costretta a scartare di una corsia verso l'esterno e colpisce l'auto rossa: dato che sono al punto di staccata, entrambe devono muoversi in diagonale di uno spazio verso l'esterno, cosa che porta l'auto rossa fuori pista. Si risolve prima la collisione ed entrambi i piloti tirano per i danni alla carrozzeria e il componente rotto (3.12.10). Poi l'auto rossa porta a 20 km/h la sua velocità e assegna 4 danni alle gomme, essendo uscito sull'erba, terreno adiacente alla casella identificata con il 4 in figura.

3.12. Problemi tecnici e danni al veicolo

3.12.1. Alcuni componenti sono soggetti ad usura e sono riuniti sulla Plancia dell'Auto; i fari e le candele, invece, sono soggetti a rottura: quando ciò si verifica è necessario ritirare la carta Guasto Meccanico corrispondente (1.6.4), se disponibile, altrimenti ignorare l'evento. Tra i componenti soggetti ad usura, alcuni possono essere riparati senza un ricambio e sono identificati da una linguetta metallica in cima al manometro; altri richiedono necessariamente un ricambio e sono identificati da una linguetta nera. I numeri all'interno di queste linguette indicano quanti turni di sosta sono necessari per la riparazione. Se si utilizza un ricambio al momento della riparazione, scartare la Carta Ricambio corrispondente.

3.12.2. Motore: il motore è soggetto ad usura a causa del surriscaldamento, incidenti o altri eventi. Quando l'indicatore raggiunge le ultime 3 caselle del motore (in rosso), il veicolo perde rispettivamente 1, 2 o 3 punti accelerazione e velocità massima: la riduzione non può comunque portare la velocità massima a valori pari o inferiori alla velocità di raffreddamento. Appena vengono raggiunte le caselle rosse, aggiustare immediatamente la velocità dell'auto in modo che questa non superi il nuovo valore di velocità massima. Il tempo di riparazione di 1 casella-motore è di 3 turni.

3.12.3. Surriscaldamento: la temperatura del motore aumenta a causa di una richiesta eccessiva di prestazioni o un cattivo raffreddamento dovuto a danni alla carrozzeria. Per ogni turno in cui l'indicatore si trova in una delle ultime 3 caselle (in rosso) fare un Test Affidabilità del veicolo: se il risultato è 1 o più , assegnare 1, 2 o 3 punti danno al motore. Il tempo di raffreddamento del motore è di 3 turni di sosta o 1 con il ricambio acqua *Galetti*: l'indicatore va riportato al valore 0 della temperatura (casella zebrata).

3.12.4. Freni: si usurano a causa di continue frenate impegnative. Quando l'indicatore raggiunge una delle ultime tre caselle (in rosso) tutti i Test Abilità sono rispettivamente modificati di +1, +2 o +3. Ad esempio se un pilota supera di +1 la velocità di percorrenza di una curva, ma l'indicatore dei freni si trova su +2, per il Test Abilità il giocatore dovrà tirare i dadi in corrispondenza del valore +3 (+1+2) sulla Scheda delle Abilità. Per riparare i freni è necessario il ricambio freni *König* e 4 turni di sosta per riportare a 0 l'indicatore.

3.12.5. Carrozzeria: la carrozzeria subisce danni durante gli incidenti e le collisioni. Per ogni turno in cui l'indicatore si trova all'interno delle ultime due caselle (in rosso) assegnare un punto surriscaldamento al termometro. Per riparare un punto carrozzeria è necessario 1 turno di sosta.

3.12.6. Pneumatici: si consumano quando vengono superati i limiti di aderenza dell'auto. Il manometro delle gomme è diviso in 4 settori di 4 caselle ciascuno. Nel primo settore il giocatore non incorre in nessuna penalità; nei settori successivi si aggiunge un modificatore di +1, +2 o +3 ai Test Abilità. Ad esempio se un pilota supera di +1 la velocità di percorrenza della curva e l'indicatore delle gomme è nel settore +1, per il Test Abilità il giocatore dovrà tirare i dadi in corrispondenza del valore +2 (+1+1) sulla Scheda delle Abilità. Per sostituire uno pneumatico è necessario il ricambio gomme *Sutherland* e 1 turno di sosta. Per ogni pneumatico sostituito riportare l'indicatore delle

gomme fino all'ultima casella del settore precedente. Se l'indicatore supera l'ultimo valore ammissibile, l'auto subisce una foratura (3.12.7).

3.12.7. Foratura: una foratura avviene per un evento fortuito, a seguito di una collisione o per l'eccessivo consumo delle gomme. Ritirare la corrispondente carta Guasto Meccanico. In caso di foratura tutti i Test Abilità vengono risolti con la combinazione Blu + Rosso + Rosso indipendentemente dall'abilità del pilota; non è più possibile usufruire delle Frenate di Emergenza (3.9.8), delle Staccate al Limite (3.9.9), delle Uscite Veloci (3.9.10), del raffreddamento a 100 km/h (3.3.2) e la velocità massima del veicolo è dimezzata. Per riparare una foratura è necessario il ricambio gomme *Sutherland* e 1 turno di sosta; riportare l'indicatore delle gomme fino all'ultima casella del settore precedente e riconsegnare la carta Guasto Meccanico *foratura*.

3.12.8. Candele difettose: la rottura delle candele avviene per un evento fortuito o a causa di una collisione. Ritirare la corrispondente carta Guasto Meccanico. Quando le candele sono rotte, non è possibile raggiungere la velocità massima dell'auto (3.3.1) e l'accelerazione del veicolo è dimezzata per difetto: prendere questo valore come riferimento nei tratti in salita, cioè se un'auto con accelerazione 5 subisce una rottura delle candele, la sua accelerazione sarà di 2 in pianura e di 1 in salita. Per riparare le candele è necessario il ricambio candele *Folgore* e 1 turno di sosta. Effettuata la riparazione riconsegnare la carta Guasto Meccanico *Candele difettose*.

3.12.9. Fari difettosi: i fari si possono rompere a causa di un evento fortuito o di un incidente. Ritirare la corrispondente carta Guasto Meccanico. Quando i fari di un'auto sono rotti applicare le regole speciali per la gara in notturna (4.4.10). Per riparare un faro rotto è necessario il ricambio lampadine *Luxor* e 1 turno di sosta. Effettuata la riparazione riconsegnare la carta Guasto Meccanico *faro difettoso*.

3.12.10. Componente rotto: vari componenti possono rompersi a seguito di una collisione o un incidente. Effettuare un Test Affidabilità: se il risultato è tirare 1D6 e consultare la tabella in basso e verificare il risultato.

Componente Rotto (1d6)	
Risultato	**Danno**
1	+1 danno al motore
2	Foratura
3	Candele difettose
4	Faro Difettoso
5	+1 danno ai freni
6	+1 danno al motore

3.12.11. Ritiro dell'auto: all'inizio delle gara i giocatori si accordano se vogliono ammettere i ritiri o meno. Nel primo caso, in qualunque momento l'indicatore dei danni di motore o carrozzeria supera il valore massimo ammissibile, l'auto è costretta al ritiro e il giocatore è escluso dalla competizione. Nel secondo caso le auto non sono mai costrette al ritiro.

4. *GARA*

4.1. Operazioni preliminari

4.1.1. Tipo di gara: il modo più veloce per giocare a Legend è correre un Gran Premio scelto tra i circuiti storici disponibili. Più Gran Premi possono essere riuniti insieme per giocare un Campionato. Il gioco è tuttavia incentrato sulla leggendaria Mille Miglia che può essere corsa in una serie di tappe successive impiegando più partite, oppure in un'unica gara corsa su un apposito tracciato, della durata di circa 3 ore. E' altrettanto possibile correre più Mille Miglia di seguito e giocare la modalità Carriera.

4.1.2. Modalità di gioco: qualunque sia il tipo di gara, i giocatori scelgono se condurre un gioco simulativo o *arcade*. Nel primo caso sceglieranno un anno di gara e avranno a disposizione le auto che storicamente hanno partecipato alle competizioni di quell'anno, indicate a pag.13. Questo non garantisce in alcun modo il bilanciamento tra le varie auto e, anzi, ci sono vetture che molto probabilmente non avranno mai possibilità di vittoria. Tuttavia l'estrema diversità delle auto renderà le gare varie ed interessanti, con vetture che andranno meglio su alcune tappe o circuiti veloci e altre che recupereranno nel misto. Nel gioco *arcade* tutte le auto disponibili sono raggruppate in classi di gara: i giocatori sceglieranno uno specifico gruppo (1 il più veloce, 5 il più lento) nel quale selezionare le auto che parteciperanno alla corsa. In generale, le vetture di uno stesso gruppo hanno uguali possibilità di vittoria, ma al tempo stesso va anche osservato che le prestazioni sono molto simili e si riscontrerà una certa uniformità di movimento. Qualunque sia la modalità di gioco, per gare di durata minore, selezionare i gruppi più veloci.

4.1.3. Acquisto dell'auto: selezionate le possibili auto che parteciperanno alla gara, i giocatori hanno qualche minuto per guardarne le caratteristiche sulle rispettive Plance. Nel gioco simulativo, ad ogni anno di gara è affidato un budget iniziale in Lire Italiane: questo è quanto i giocatori potranno spendere per creare la propria scuderia. Non è ammesso superare il valore del budget. Nel gioco *arcade*, la cifra più alta sborsata nell'acquisto di un'auto determinerà il budget massimo di acquisto per tutti i giocatori. Nominato un banditore, si avvia una fase d'asta in cui vengono di volta in volta proposte le auto: se per un auto non ci sono compratori, questa viene scartata; se c'è un unico compratore, si aggiudica l'auto proposta e ritira la Plancia dell'Auto; se più giocatori sono interessati ad un'auto, chi offrirà più soldi si aggiudicherà l'auto.

4.1.4. Acquisto dei piloti: il giocatore che ha acquistato l'auto meno cara ha il diritto di scegliere per primo il pilota che desidera ingaggiare. Effettuata la propria scelta, trattiene per sé la carta Pilota e ritira la relativa Scheda delle Abilità. Quindi, passa il mazzo dei piloti al giocatore con la seconda auto meno cara, e così via. Non è obbligatorio scegliere un pilota: in questo caso il giocatore ritira solo la Scheda delle Abilità contrassegnata dalla X.

4.1.5. Acquisto delle modifiche: il giocatore con la somma più bassa dei prezzi di acquisto di auto + pilota ha il diritto di scegliere una o più carte Tuning. Effettuata la scelta, ritira le carte di suo interesse e passa le restanti al giocatore con la seconda somma più bassa e così via. Non è obbligatorio acquistare carte Tuning.

4.1.6. Acquisto dei ricambi: il giocatore che ha speso meno in auto + pilota + tuning ha il diritto di scegliere per primo i ricambi da acquistare. Un giocatore può scegliere fino ad un massimo di 2 ricambi per tipo. Effettuata la scelta, ritira le carte ricambio selezionate e passa le restanti al secondo giocatore che ha fin qui speso meno e così via. Non è obbligatorio acquistare i ricambi.

4.1.7. Preparazione finale: posizionare la Plancia dell'Auto in posizione comoda e collocare un gettone rosso sulla casella 0 (km/h per il tachimetro, zebrata per gli altri indicatori) per ogni manometro presente sulla plancia. A fianco sistemare carta Pilota e Scheda delle Abilità, in alto gli eventuali ricambi e le carte Tuning.

4.2. Gran Premio

4.2.1. Scelta del circuito: il circuito può essere scelto tra quelli storici disponibili (paragrafo 7), oppure creato a caso combinando gli esagoni

del tracciato. Una volta schierati gli esagoni e marcate le curve con gli opportuni indicatori come mostrato dal diagramma del circuito, i giocatori decidono il numero di giri da completare, considerando che per i circuiti storici un giro di pista equivale a circa 30-40 minuti di gioco in 6 giocatori. Sono consigliati almeno 2 giri di pista.

4.2.2. Eventi, tempo e meteo: per i Gran Premi scartare le carte Evento nn.104, 112, 113, 114, 115, 124. Mescolare le restanti e lasciare il mazzo a portata di mano. Posizionare la lancette del cronometro entrambe a 0. All'inizio di ogni turno spostare la lancetta dei minuti all'intervallo successivo (1.5.2). Al termine di ogni giro completo della lancetta dei minuti spostare la lancetta delle ore di una posizione, pescare una carta evento ed applicarne gli effetti. Ai fini del Gran Premio la lancetta dei minuti indica i secondi e quella delle ore i minuti di gara, quindi se al termine di un giro di pista la lancetta dei minuti si trova sul 56, indica che per completare un giro sono stati necessari 56 secondi. All'inizio di un Gran Premio tirare 1D6 per verificare le condizioni meteo della gara: 1-4 soleggiato, 5-6 pioggia (1.4.2).

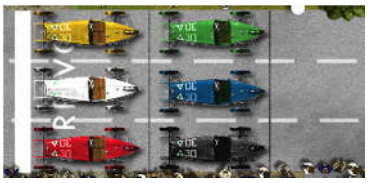
4.2.3. Griglia di partenza provvisoria: effettuate tutte le operazioni preliminari (4.1), si determina la griglia di partenza provvisoria in base alle caratteristiche di gara riportate sul diagramma del circuito (per il Giro di Calabria fare riferimento a 4.4.3). Le 3 icone forniscono in ordine di importanza le caratteristiche richieste alle auto per qualificarsi in testa. Velocità massima premia l'auto con la velocità massima più elevata; Percorrenza premia l'auto con il valore C più elevato; Abilità premia il pilota più costoso.

SALERNO

Per cui se ad esempio un circuito richiede Velocità massima, Abilità e Percorrenza in quest'ordine, l'auto con la velocità massima più elevata si qualificherà per prima; in caso di parità si qualificherà prima l'auto con il pilota più abile; se c'è ancora parità, avrà priorità quella con la percorrenza di Curva C più elevata. Se dovesse esserci ancora parità tirare 1D6: chi ottiene il valore più alto vince la posizione. ALTERNATIVA: per avere più variabilità e rapidità nella definizione della griglia di partenza provvisoria, ogni giocatore tira 1D6 e chi ottiene il valore più basso ottiene la prima posizione, seguito dagli altri in ordine crescente. In caso di parità ritentare il tiro.

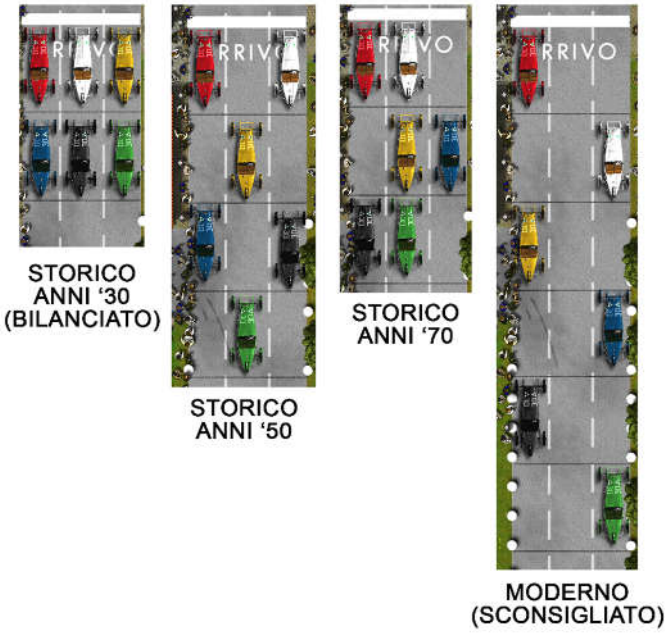
4.2.4. Sfide per la posizione in griglia: una volta determinata la griglia di partenza provvisoria, è possibile tentare una sfida per migliorare la propria posizione, a partire dal secondo classificato che tenterà di prendere la prima posizione sfidando il primo classificato: entrambi i giocatori lanciano il dado Abilità del pilota (1.6.1) e chi ottiene un nullo vince la sfida e la prima posizione. Se entrambi ottengono un nullo, le posizioni restano invariate. Se ambedue ottengono scalano entrambi di una posizione, con il primo che si qualifica secondo e il secondo che si classifica per terzo: dunque il terzo classificato della griglia provvisoria diventa il nuovo *poleman* e non può tentare più una sfida. Questa procedura viene applicata per tutti i piloti della griglia. I giocatori possono anche decidere di non tentare la sfida per una posizione migliore e rimanere nella posizione in cui si trovano, oppure non partecipare ad una sfida chiamata da un altro giocatore e cedere la posizione all'avversario. *Esempio: la griglia di partenza provvisoria vede questa sequenza di giocatori rosso-giallo-nero-bianco-blu-verde.*

Inizia la sfida il giallo che tenta di prendere la pole. Il rosso e il giallo tirano i dadi Abilità dei rispettivi piloti ed ottengono entrambi un nullo, per cui le posizioni restano invariate. Il nero sfida il giallo per la seconda posizione: tirano i dadi ed ottengono ambedue un , quindi scalano entrambi di una posizione, con il bianco che finisce in seconda posizione e che non potrà tentare l'attacco ad un posto migliore.



Il blu tenta l'attacco al nero per la quarta posizione: il nero tira e il blu un nullo che gli fa guadagnare il 4° posto. Il verde decide di non voler migliorare la propria posizione. La griglia definitiva è: rosso-bianco-giallo-blu-nero-verde.

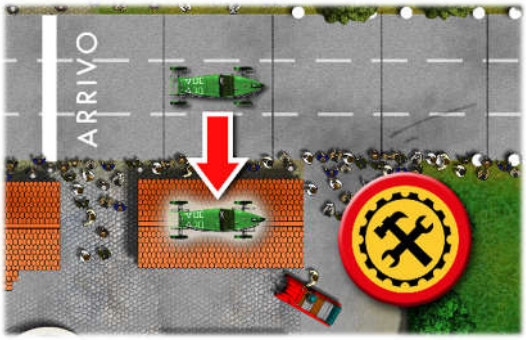
4.2.5. Schieramento in griglia: disporre le auto sul tracciato seguendo uno degli schemi proposti di seguito, con la prima posizione nella corsia più interna rispetto alla prima curva. La partenza (3.6) avverrà a partire dal primo classificato, seguito dalle altre auto in ordine di qualifica.



4.2.6. Vittoria: il primo giocatore a tagliare il traguardo dopo il numero di giri previsti, vincerà immediatamente la gara, seguito da chi taglierà il traguardo in seguito (Per il Giro di Calabria fare riferimento al paragrafo 4.4.6).

4.2.7. Motori da Gran Premio: a differenza di quanto riportato al punto 4.1.7, all'inizio della gara posizionare l'indicatore dei danni motore nella casella nera immediatamente precedente alle 3 rosse finali: le auto da gran premio, infatti, avevano motori eccezionalmente spinti, la cui durata era decisamente limitata.

4.2.8. Riparazioni e ricambi: per poter effettuare delle riparazioni, è necessario entrare ai box. Quando una vettura si trova sul rettilineo di partenza nell'esagono AP durante la fase di pianificazione, il giocatore dichiara di entrare ai box, sposta l'auto fuori pista e riduce a 0 la sua velocità. Si possono eseguire solo riparazioni che richiedono un ricambio in possesso del pilota o quelle che non necessitano di ricambi. Dimezzare per eccesso i tempi di riparazione indicati sulla scheda dell'auto.



4.3. Campionato

4.3.1. Scelta dei circuiti: i giocatori selezionano i circuiti da inserire nel campionato; il numero di giri per ogni gara può essere decisa di volta in volta, oppure fissata in questa fase preliminare. Le corse verranno disputate come indicato al punto 4.2. Tutte le informazioni relative al campionato possono essere registrate sul apposito modulo scaricabile all'indirizzo ***www.wbsgames/Downloads/campionato.pdf***

4.3.2. Punteggio: al primo classificato di una gara vengono attribuiti 8 punti, 6 punti al secondo, 4 al terzo, 2 al quarto e 1 al quinto. Al termine di ogni gara viene stilata una classifica aggiornata con la somma dei punti ottenuti dai singoli giocatori.

4.3.3. Premi in denaro: al primo classificato viene assegnato un premio di 400 Lire, al secondo 300 Lire, al terzo 200 Lire, al quarto 100 Lire e al quinto 50 Lire.

4.3.4. Acquisti: tra un Gran Premio e l'altro è possibile vendere la propria auto a metà del prezzo d'acquisto per acquistarne una nuova dello stesso anno di gara o della stessa categoria (4.1.2). E' inoltre possibile acquistare ricambi o carte tuning, se disponibili. Si può anche entrare in trattativa con un altro giocatore per la compravendita dell'auto e/o del pilota. I termini della trattativa sono a discrezione delle parti.

4.3.5. Vittoria del Campionato: il giocatore che avrà totalizzato più punti nel corso della stagione sarà il vincitore.

4.4. Mille Miglia a tappe

4.4.1. Anno di gara: dall'Annuario della Mille Miglia (pag.13) scegliere l'anno di gara da simulare.

4.4.2. Eventi, tempo e meteo: mescolare tutte le Carte Evento e lasciare il mazzo a portata di mano. Aggiustare le lancette del Cronometro secondo l'orario di partenza dell'anno di gara selezionato. Al termine di ogni ora di gara (un giro completo della lancetta dei minuti), pescare una carta evento ed applicarne gli effetti. All'inizio di una nuova tappa tirare 1D6 per verificare le condizioni meteo della gara: 1-4 soleggiato, 5-6 pioggia (1.4.2). Applicare un modificatore di +1 se nella tappa precedente le condizioni erano di pioggia.

4.4.3. Partenza della prima tappa: la partenza della Mille Miglia avviene ad intervalli regolari di 8 minuti, seguendo l'ordine delle auto mostrato dall'Annuario. Il primo giocatore partirà al minuto 0 dell'ora di partenza, il secondo al minuto 8, il terzo al minuto 16 e così via. Nel corso della prima tappa non pescare Carte Evento al termine dei 60 minuti di gara. Si consiglia di annotare l'orario di partenza di ciascun giocatore sull'apposito Foglio di Classifica scaricabile all'indirizzo: ***www.wbsgames.com/Downloads/classifica.pdf***.

4.4.4. Arrivo di tappa normale: il traguardo di una tappa (ARRIVO sul tracciato) può essere tagliato a qualsiasi velocità e non è necessario terminare la tappa con un numero preciso di spazi. Quando un giocatore taglia il traguardo, il suo orario di arrivo, la sua velocità e gli eventuali punti movimento avanzati devono essere annotati sul Foglio di Classifica. Quando tutti i giocatori hanno tagliato il traguardo la tappa ha termine e si assegnano i danni gomme/motore indicati dal diagramma di tappa. *Esempio: un giocatore si trova a 2 spazi di distanza dal traguardo della prima tappa e setta per il suo turno una velocità di 180 km/h (5 spazi movimento disponibili). Si muove di due spazi per arrivare sul traguardo e un ulteriore spazio per tagliarlo, per un totale di 3 spazi movimento utilizzati e 2 avanzati, da annotare sul Foglio di Classifica insieme alla velocità e all'orario di arrivo. Per la prima tappa assegna 1 danno alle gomme.*

4.4.5. Partenza di una nuova tappa dopo un arrivo normale: dopo un arrivo normale, gli esagoni del tracciato vengono disposti come indicato dal diagramma della tappa successiva. Il cronometro di gara deve essere riportato all'orario di arrivo più basso della tappa precedente e il pilota che ha fatto segnare quel tempo partirà per primo, seguito da tutti gli altri che partiranno al rispettivo orario di arrivo della tappa precedente. La velocità iniziale sarà quella con cui ogni concorrente ha terminato la tappa precedente: nella fase di pianificazione tale velocità può essere modificata normalmente. I punti movimento residui dalla tappa precedente devono essere utilizzati all'inizio del primo turno della nuova tappa come spazi gratuiti che NON sono impediti dalla presenza di altre auto sul tracciato. Compiuto il movimento gratuito, il pilota procederà con la pianificazione del movimento, come di consueto. *Esempio: l'auto rossa taglia il traguardo di Tappa 1 per prima alle 9:12 con una velocità di 180 km/h e 2 punti movimento residui. L'auto bianca taglia il traguardo sempre alle 9:12 ma con una velocità di 220 km/h e 5 punti movimento residui; l'ultima auto arriva alle 9:24. Al turno successivo il cronometro viene riportato alle 9:12. L'auto rossa e bianca dovrebbero partire nello stesso turno, ma poiché l'auto bianca è più veloce ha la precedenza (3.10.3) e parte per prima. L'auto rossa decide di non sfidare la precedenza della bianca. Il giocatore dell'auto bianca recupera gli spazi residui della tappa precedente e muove di 5 spazi gratuiti. Quindi diminuisce la sua velocità da 220 km/h a 180 km/h e si muove di ulteriori 5 spazi sul tracciato.*

4.4.6. Arrivo di tappa con Punto di Controllo: alcune tappe terminano con un Punto di Controllo (CONTROLLO sul tracciato). In questo caso il traguardo deve essere tagliato con una velocità massima di 40 Km/h, per non superare quanto indicato dal cartello stradale (50 km/h). A questo scopo considerare la linea di arrivo come un Punto di Staccata in cui poter applicare la Frenata di Emergenza (3.9.8) e la Staccata al Limite (3.9.9). Per ogni punto velocità superiore a 40 km/h il giocatore incorrerà in una penalità di 4 minuti sul suo tempo di arrivo: ad esempio se un'auto taglia il punto di controllo a 80 km/h, ovvero a 2 punti velocità oltre il limite, incorrerà in una penalità di 8 minuti da aggiungere al tempo finale di tappa. Quando un giocatore taglia il Punto di Controllo, qualunque punto movimento avanzato viene perso e sul Foglio di Classifica si annota il solo orario di arrivo, sommato all'eventuale penalità incorsa per l'infrazione del limite di velocità. Tagliato il traguardo si calcolano i tempi di gara come differenza tra l'orario di partenza della gara e l'orario di arrivo della tappa e si assegnano i punti danno indicati dal diagramma della tappa. *Esempio: il primo a tagliare il Punto di Controllo è stata l'auto rossa alle ore 13:56, il cui orario di partenza nella prima tappa era 8:08. Il suo tempo di gara è dunque di 5h 48m.*

4.4.7. Partenza di una nuova tappa dopo un Punto di Controllo: la procedura di partenza della tappa successiva a un Punto di Controllo è identica a quella per una tappa dopo un arrivo normale, con la differenza che tutte le auto partiranno con velocità 0 (3.6).

4.4.8. Vittoria della Mille Miglia: l'arrivo dell'ultima tappa a Brescia è un Punto di Controllo, quindi verrà effettuato il calcolo dei tempi di gara. Chi sarà arrivato a Brescia con il tempo di gara più basso sarà il vincitore della Mille Miglia.

4.4.9. Riparazioni, ricambi e punti assistenza: durante la Mille Miglia è possibile effettuare le riparazioni a bordo strada: nella fase di pianificazione, il giocatore dichiara di voler procedere con una riparazione, sposta la sua auto fuori pista e riduce a 0 la sua velocità. In base alla riparazione da effettuare e alla presenza o meno di ricambi, resterà fermo per un numero di turni pari a quanto indicato sulla Plancia dell'Auto (3.12.1). Quando avrà terminato le riparazioni scarterà le eventuali Carte Ricambio utilizzate rendendole disponibili per gli altri giocatori, rimetterà l'auto in pista e ripartirà da fermo. Se invece il giocatore si trova all'interno della curva marcata dal Punto Assistenza può sfruttare la presenza dei meccanici della scuderia per dimezzare per eccesso i tempi di riparazione: sposta l'auto fuori pista e riduce a 0 la sua velocità. Nei Punti Assistenza è possibile anche ritirare fino a 2 ricambi per auto, se disponibili. Per 1 ricambio è necessario aggiungere 1 turno di sosta, per 2 ricambi la sosta si allunga a 3 turni.

4.4.10. Notte: quando il Cronometro di Gara raggiunge le ore 20:00 e fino alle ore 05:00, la gara si svolge durante le ore notturne. Di notte gli Indicatori di Curva devono essere rivolti con la difficoltà della curva coperta. Man mano che un'auto si muove lungo la pista il pilota potrà scoprire gli Indicatori di Curva dell'esagono in cui si trova e del successivo; quando supera una curva o abbandona l'esagono, rigira gli Indicatori di Curva nella loro posizione coperta. Chi si trova a viaggiare senza fari a causa di un malfunzionamento potrà scoprire l'Indicatore di Curva solo nel momento in cui arriva al Punto di Staccata e dovrà farlo solo per la curva che sta per affrontare. Superata la curva, ricopre l'Indicatore.

4.4.11. 1939-1940: nel 1938 avvenne un gravissimo incidente in cui persero la vita 10 spettatori, di cui 7 bambini. L'indignazione dell'opinione pubblica spinse il governo a bandire la gara nel 1939 e a indirla nel 1940 su un circuito chiuso. Pertanto per il 1939 non è prevista la gara e per il 1940 si corre sul tracciato indicato a pag.17. Le regole da applicare sono quelle della Mille Miglia per tappe (4.4.1, 4.4.2, 4.4.3), con la differenza che il circuito va percorso per 3 volte come avviene nei Gran Premi (le carte evento vanno preparate come al punto 4.2.2). Ad ogni giro compiuto si calcolerà il tempo di gara di ciascuna auto e, al termine dei 3 giri, il giocatore con il tempo di gara più basso sarà il vincitore dell'edizione 1940.

4.5. Mille Miglia breve

4.5.1. Tracciato: per correre la Mille Miglia breve senza tappe disporre gli esagoni come mostrato dall'apposito diagramma a pag.17. La gara non prevede tappe intermedie e verrà disputata percorrendo tutti gli esagoni fino all'arrivo. Il tempo di gara non avrà una corrispondenza storica, ma servirà al solo scopo della classifica finale.

4.5.2. Preparazione: preparare le Carte Evento escludendo le numero 112 e 113, poi tirare per il meteo all'inizio della gara. Per l'orario, l'ordine di partenza e le auto selezionabili fare riferimento all'Annuario della Mille Miglia per l'anno che si intende correre.

4.5.3. Regole da applicare: fare riferimento alle regole della Mille Miglia a tappe per quanto riguarda la partenza, le riparazioni, i Punti Assistenza, la notte e la vittoria della gara.

4.5.4. Posizionare il primo Punto Assistenza che i giocatori incontreranno sul percorso. Quando tutti i giocatori avranno superato il Punto Assistenza, il marker verrà spostato nella posizione successiva lungo il percorso.

4.6. Modalità Carriera

4.6.1. Scelta dell'anno di partenza: i giocatori selezionano l'anno da cui iniziare la loro carriera come direttore di scuderia della Mille Miglia e se giocare delle gare a tappe (4.4) o brevi (4.5). A seconda della scelta, si correrà seguendo le regole di una o l'altra competizione.

4.6.2. Premi in denaro: al primo classificato di una Mille Miglia viene assegnato un premio di 1000 Lire, al secondo 800 Lire, al terzo 600 Lire, al quarto 500 Lire, al quinto 400 Lire e al sesto 300 Lire.

4.6.3. Acquisti: tra una Mille Miglia e l'altra è possibile vendere la propria auto a metà del prezzo d'acquisto per acquistarne una nuova del successivo anno di gara o della categoria (4.1.2) selezionata insieme agli altri giocatori. E' inoltre possibile acquistare ricambi o carte tuning, se disponibili. Si può anche entrare in trattativa con un altro giocatore per la compravendita dell'auto e/o del pilota. I termini della trattativa sono a discrezione delle parti.

4.6.4. Vittoria della Carriera: la scuderia con il maggior numero di successi nella Mille Miglia sarà decretata vincitrice.

5. *Espansione e metodo base*

5.1.1. L'espansione può essere giocata utilizzando le meccaniche del gioco base che prevede il calcolo esatto dei tempi di gara, apportando alcune modifiche.

5.1.2. Plance auto: utilizzare comunque le plance auto dell'espansione.

5.1.3. Regole da applicare: utilizzare tutte le regole dell'espansione, con l'esclusione del Cronometro di gara.

5.1.4. Calcolo dei tempi: per il calcolo dei tempi fare riferimento al Ruolino di Gara disponibile all'indirizzo:
www.wbsgames.com/Downloads/ruolino.pdf

6. *Spiegazione delle Carte Evento*

- **[100] Candele difettose**: qualcosa non va con un motore già affaticato. Il giocatore con più danni al motore ritira una Carta Candele Difettose. In caso di parità assegnare al giocatore più avanti in classifica.
- **[101] Candele difettose**: una candela difettosa rischia di compromettere la vostra gara. Il giocatore con meno danni al motore ritira una Carta Candele Difettose. In caso di parità assegnare al giocatore più avanti in classifica.
- **[102] e [103] Incidente**: il giocatore con la velocità più elevata perde il controllo della vettura e subisce un incidente. Spostare l'auto in corrispondenza dello spazio più esterno rispetto alla curva successiva e risolvere l'incidente. In caso di parità assegnare al giocatore più avanti in classifica.
- **[104] Faro difettoso**: le vibrazioni indotte dall'alta velocità fulminano una lampadina. Il giocatore con la velocità più elevata ritira una carta Faro Difettoso. In caso di parità assegnare al giocatore più avanti in classifica.
- **[105] e [110] Pessimo fondo stradale**: i venti di guerra e l'autarchia hanno ridotto i fondi disponibili per asfaltare le strade e vi trovate a percorrere un raro tratto sterrato. Tutti i giocatori assegnano 4 danni alle gomme.
- **[106] Foratura**: le gomme già molto usurate cedono improvvisamente. Il giocatore con il maggior numero di danni alle gomme ritira una carta Foratura. In caso di parità assegnare al giocatore più avanti in classifica.
- **[107] Foratura**: un passaggio troppo veloce su un "occhio di gatto" vi taglia un pneumatico che si affloscia rapidamente. Il giocatore con il minor numero di danni alle gomme ritira una carta Foratura. In caso di parità assegnare al giocatore più avanti in classifica.
- **[108] Freni difettosi**: avete chiesto troppo ai vostri freni che iniziano a fumare vistosamente. Il giocatore con più danni ai freni assegna 5 danni ulteriori all'impianto frenante. In caso di parità assegnare al giocatore più avanti in classifica.
- **[109] Freni difettosi**: qualcosa non va con i vostri freni e non rispondono come dovrebbero. Il giocatore con meno danni ai freni assegna 5 danni all'impianto frenante. In caso di parità assegnare al giocatore più avanti in classifica.
- **[111] Usura del motore**: condizioni climatiche difficili usurano il motore più rapidamente del previsto. Tutti i giocatori assegnano 2 danni al motore.
- **[112] e [113] Errore di navigazione**: la stanchezza comincia a farsi sentire, soprattutto per voi che siete in testa. Un banale errore di navigazione vi fa perdere 20 preziosi minuti. Al termine della tappa, PRIMA di effettuare i conteggi di un eventuale Punto di Controllo, assegnare 20 minuti in più al primo in classifica.
- **[114] e [124] Rifornimento**: l'andatura imposta per rimanere in testa si fa pagare in termini di consumi elevati. Un provvidenziale punto di rifornimento vi salva prima di rimanere a secco. Il primo in classifica si ferma immediatamente per un turno a bordo pista per fare rifornimento. Il punto di rifornimento NON è un Punto Assistenza. Scontato il turno di sosta il giocatore ripartirà da fermo.
- **[116] Surriscaldamento**: un foglio di giornale rimane incastrato nella calandra e la temperatura del motore sale vertiginosamente. Il giocatore con la temperatura più bassa porta immediatamente l'indicatore della temperatura al massimo. In caso di parità assegnare al giocatore più avanti in classifica.
- **[117] Surriscaldamento**: la temperatura del vostro motore continua a salire senza arrestarsi. Il giocatore con la temperatura più alta porta immediatamente l'indicatore della temperatura al massimo. In caso di parità assegnare al giocatore più avanti in classifica.
- **[118] Testacoda**: ad altissima velocità tentate di schivare un animale che vi attraversa la strada ma perdete il controllo dell'auto, per fortuna senza conseguenze. Il giocatore con la velocità più elevata porta immediatamente a 0 la propria velocità. In caso di parità assegnare al giocatore più avanti in classifica.
- **[119] Testacoda**: sotto pressione nel difendere la vostra prima posizione commettete un banalissimo errore che poteva avere conseguenze ben più gravi. Il giocatore in testa riduce immediatamente a 0 la sua velocità.
- **[120] Usura dei freni**: un tratto impegnativo porta al limite l'impianto frenante. Tutti i giocatori assegnano 2 danni ai freni.
- **[121], [122] e [123] Cambia il tempo**: un repentino cambio del tempo vi coglie di sorpresa. Se la gara era sull'asciutto cambiarla immediatamente in gara bagnata e viceversa (passare dal dado nero a quello blu e viceversa).