



LAMBORGHINI

THE OFFICIAL RACE GAME



RULES



REGLE DU JEU



REGOLAMENTO



REGRAS SPIELANLEITUNG



REGLAMENTO





---> 3



---> 8



---> 14



---> 20



---> 27

Autore: Pierluca Zizzi

Artwork: Giorgio De Michele e Dario Lazzari



LAMBORGHINI

CONTENTS

1 game board, 5 Murciélagos Lamborghini miniatures (1:87 scale),
5 Car cards, 10 Driver cards, 39 Technology cards (13 Red supplier,
13 Yellow supplier and 13 Blue supplier), 39 Manoeuvre cards, 39
Banknote cards (13 of 1.000\$, 13 of 5.000\$, 13 of 20.000\$).

AIM OF THE GAME

Lamborghini the official race game is a Lamborghini Murciélagos R-GT car race on track. You can find two versions of the game: a Short game for the young and a Long game with a strategic and economic management for the grown up. In the Short game, the aim of the game is to be the first to cross the finishing line.

In the Long game, the player with the most amount of money at the end of the championship is declared the winner.

GAME PREPARATION

Choose to play a Short game (one single race without the money) or a Long game (several races with an Economic phase included). In this last case decide for a number of races: from 1 up to 2 races run on each track.

1. Place the board on the table and choose which track to play.
2. Separately shuffle the Car cards and the Driver cards and place them face down in two different decks on the board. Each card indicates the cars' characteristics and the drivers' abilities.
3. Separately shuffle the Manoeuvre cards and the Technology cards and place them face down in two different decks on the board.
4. Choose to play with one Murciélagos each (3, 4 or 5 players) or two Murciélagos each (2 players), but do not take the miniatures yet. Each Murciélagos will have one driver, but any Technology and Manoeuvre cards.
5. Give 60.000\$ (from 2 up 4 players) or 52.000\$ (with 5 players) to each player if you are playing a Long game. No money is needed if you play a Short game.

GAME TURNS

The game is played on 3 turns:

1. **Strategic – Economic**
2. **Set-up and Qualification**
3. **The race**

Strategic – Economic Phase

During the Strategic – Economic phase, players choose their car, the corresponding driver and the Technology and Manoeuvre cards. The choice order is different in the Short and in the Long game.

Turn over the first 2 cards of each of the 4 decks: 8 cards altogether (2 Car cards, 2 Driver cards, 2 Technology cards and 2 Manoeuvre cards) will be faced up.

Short Game

In the Short game, the first player to play is the one who last saw a real Lamborghini. The other players follow clockwise.

How to choose the Car, the Driver and the Manoeuvre & Tech cards

The 1st player chooses one of the 8 faced up cards and places it well visible in front of him. The 2nd player turns 2 cards: 1 from the Tech cards deck or Manoeuvre cards deck and then 1 from the Driver cards deck or the Car cards deck. He chooses one card among all the ones now faced up (9) on the table. The 3rd and the 4th player follow in the same way. The last player turns 2 cards as the previous players, but he has 2 choices in order to counterbalance the fact he is the last player to choose. After the last player's choice, the turn order of turning and picking the cards goes back to the first player starting from the second last who has only one choice. The order fluctuates from the first to the last (who is always the only player to choose 2 cards) and back to the first until each Murciélagos in the race is linked to a car card and a driver card. Once the last match car-driver has been completed, this phase ends. In the short game the Car card and the Driver card are free.

Long Game

In the Long game, the choice order is determined by an auction. Players secretly decide the amount of money they want to bet and put the banknote/s under their hand (be sure to have enough money later to buy your Car and Driver cards!). Then, they simultaneously reveal their bet. The winner of the auction is

the 1st player to choose, the 2nd is the second in the auction and so on. The amount of money can also be zero. In case of a tie, the first player is again the last who saw a real Lamborghini. All the money offered in the auction is lost and given back to the bank. How to choose the Car, the Driver and the Manoeuvre & Tech cards. The “turning and picking the cards phase” follows the same rules as the Short game. The only difference is that the Technology and Manoeuvre cards are free, whereas the Driver and Car cards have a price printed on them: each player has to pay the printed amount of money in order to buy them.

The first player chooses 1 card among 8, the second 1 card among 9, the third 1 card among 10, the fourth 1 card among 11 and the fifth 2 cards among 12. The fourth 1 card among 12 and so on.

Important! The Tech cards come from different suppliers: the blue, the yellow and the red one. Each Murciélagos can take the technology from only one supplier. Therefore, once a player has chosen his first Technology card, he has an agreement with that supplier and he is forced to choose only that colour in the following turns. However, if you are playing in 2, you are allowed to choose 2 different suppliers: in the following set up phase, one supplier must be linked to a car and the other supplier to the other car.

SET-UP PHASE AND QUALIFICATIONS

At the end of the strategic – economic phase, **players take the Murciélagos corresponding to their Car card**. Then, they look at their chosen cards for the **set-up**.

1. If they play with 2 Murciélagos, they **link** one driver to each car. Then, they link a certain numbers of the Tech and Manoeuvre cards in their hands to each Murciélagos.
2. Players receive **further Technology and Manoeuvre cards (set up phase)**. Actually each Car card and Driver card indicates additional characteristics and abilities. Players must receive for the couple car/driver all the Tech/ Manoeuvre cards represented on their Car and Driver card. The Tech cards must be only of the previously chosen colour.

Example: if a player has chosen the “red technology” he can only receive Red technology cards.

If the proper coloured cards are finished, the player can take only cards from a lower Technology supplier; this means that in case of red technology the player would not receive any card.

If the correct coloured cards are finished (they have all been drawn in the strategic – economic phase) the player would not receive any additional card.

Note: It may occur that one or more players do not choose Tech cards in the strategic – economic phase. Therefore, they do not have any agreement with any supplier. In this case, when their Murciélagos must receive its Technology cards for the set-up, this will be done at random, mixing the suppliers and progressively revealing the cards until that symbol is found, regardless from the colour.

4. Rearrangement of the remaining cards: the Speed cards

Remove from the game the left over Car and Driver cards. Shuffle together the remaining Tech and Manoeuvre and Banknote cards. Place them faced down on the board in order to form the **Speed cards deck**.

Players draw one Speed card at the beginning of their turn. The value on the bottom of the cards determines the cars' speed. Therefore all the Tech, Manoeuvre and Banknote cards in this deck are played from now on just for the Speed value and no more for their original meaning. Once all these cards have been drawn, the deck is shuffled again and made available for the next turns.

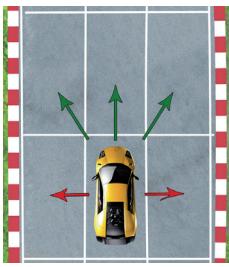
5. It is now the time to start the Qualifications and define the starting grid. Players draw a card from the Speed deck and add this speed value to the speed values printed on their Driver and Car cards. The player with the highest value is in pole position. He places his Murciélagos first on the grid. The other players follow in a decreasing order. In case of a tie, players should repeat the qualification procedure until one of them wins the tie.

If a player is playing with 2 Murciélagos, before drawing the card he must declare which car he is playing for. The next card will be related to his other car. In this phase players are not allowed to play Tech and Manoeuvre cards.

THE RACE

The Murciélagos move along the tracks' squares. The number of movements is given by the cards' values.

- **The Murciélagos move ahead or diagonally (through squares in touch), never sideways.**
- **The Murciélagos can never go through or stop on occupied squares.**



During their turn, players draw a Speed card from the deck (values from 5 to 12). Players add their own Car card's speed value and their Driver card's speed value. To this value, they can also add 1 Manoeuvre or 1 Technology cards' value.

*Speed card value
+ Car card value
+ Driver card value
+ Tech & Maneuver card value (eventual)
= Murcielago speed*

Players can choose to play maximum one card each turn among their Tech and Manoeuvres cards.

The total speed value is the total number of squares the Murciélagos is moved on the track. The Murciélagos MUST use all of the movement. There are no ways to brake or slow down.

- If a Murciélagos passes between 2 cars in diagonal, moving on the opposite diagonal, it must **risk a manoeuvre**. The player draws a Speed card and sees the consequences (see "Manoeuvres").
- If a Murciélagos reaches completely occupied squares, it is forced to cause a **crash** (see "Manoeuvres").

The cards lose their effect as soon as they are played. The Speed cards are always discarded. The Tech and Manoeuvre must be discarded if you are playing a Short game. If you are playing a Long game, the Tech and Manoeuvre played cards are turned face down near to the player; they cannot be used for that race, but they will be activated again in the next races. During his turn, a player is free to decide when to play the cards.

The first Murciélagos to play is the first on the starting grid.

The others follow according to their position. From the second turn, the turn order is determined by the ranking position of the

cars: the first car to move is the first on the track, the second is the second one on the track and so on. If a Murciélagos reaches another car, the first to move is the one who was first in the previous turn.

Slipstreaming

A Murciélagos that reaches, with its movement, the square exactly behind another car, will immediately enjoy the benefit of one free movement. The car is placed on one of the squares beside the reached Murciélagos and can continue its movement if it has movements left. Should the square be occupied, the Murciélagos must run a risk.

A car can benefit of the slipstreaming only once per movement.

THE CARDS

Technology cards

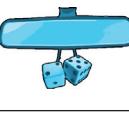
There are 3 Technology cards suppliers: Blue, Yellow and Red. The Blue Technology is the best, the Yellow is the second best and the Red one is the worst. However, the differences among the technologies are not huge, although the player with the Blue Technology will have more advantages during the race.

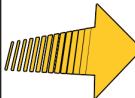
	Aerodynamics	The speed is increased by +3 or +4 squares (depending on the Technology), but the car must not change lane during that turn.
	Brakes	The card prevents a number of damages as shown on the card (depending on the Technology). The card must be played before the damage.
	Set up	The manoeuvre check is increased by +1, +2, +3 (depending on the Technology).
	Engine	The speed is increased by +2 or +3 (depending on the Technology).

	Tyres	The speed is increased by +1 for 2 or 3 following turns (depending on the Technology). During these turns another card can be played, but it must not affect the speed.*
	Petrol tank	The speed is increased by +1 for 2 or 3 following turns (depending on the Technology). During these turns another card can be played, but it must not affect the speed.*
	Team	The driver chooses to repair damage and/or increase by +1 the manoeuvre check.

*In order to remember the progressive use, we suggest you place the card under another one and move it according to the number of labels.

Manoeuvre cards

	Skill	The speed is increased by +3 squares. However, the total movement must not be more than 12 squares.
	Hazard	It allows passing through two cars in diagonal without a risk of manoeuvre.
	Fortune	It allows drawing a new Speed card replacing it with the previous one.
	Manoeuvre	The manoeuvre check is increased by +2.
	Slipstreaming	The slipstreaming effect is increased by +1 square (sure it allows overtaking).

	Engagement	The car willingly crashes or pushes an opponent's car (see rule). The car that engages increases its manoeuvre check by +1; the car that suffers the engagement decreases its manoeuvre check by -1.
	Fast car	The speed is increased by +4 squares. However, the total movement must not be more than 14 squares.
	Winning	Benefit of +2 speed squares if the car is 2 nd or 3 rd .
	Will	Benefit of +3 speed squares if the car is last. Benefit of +2 speed squares if the car is 2 nd last.

Crazy Murciélagos

Speed cards with 10 on a yellow arrow, 11 on an orange arrow and 12 on a red arrow values indicate that the speed is too high. The Murciélagos loses control and the driver must **check its Manoeuvre** ability.

If a player draws one of these values, the driver must verify the Manoeuvre by drawing a new Speed card. The more the first Speed is high, the more it is easy to fail.

In fact, if the speed is:

- 10 on a yellow arrow, the Manoeuvre value is counted as normal;
- 11 on an orange arrow, the Manoeuvre value is reduced of -1;
- 12 on a red arrow, the Manoeuvre value is reduced of -2.

Once the Manoeuvre check is over and the possible damages and position changes are applied, the race moves on.

Crashes and Pushes

Players can crash and push opponents' cars in order to damage them. If a player places his Murciélagos:

- behind an opponent's car and declares a crash, a crash occurs;

- beside an opponent's car and declares a push, a push occurs. Both the cars must check the result of the engagement with a check of Manoeuvre: the attacking car is first and the defending car is second.

The touched cars can start a pileup.

Manoeuvres

Whenever a driver is willing or is forced to manoeuvre, it must verify the effects.

The player draws a Speed card (the yellow, orange and red are not taken into

account) and changes the value with:

- the manoeuvre values of the Car and of the Driver cards
- the Manoeuvre/Technology card the player wishes to play, because related to the manoeuvre
- the penalties due to crazy Murciélagos (if any).

The result is compared to the consequences reported in the table.

Manoeuvre check	
Value	Consequence
5, 6 or 7	Accident = damage (see Car accident)
8 - 9	Nothing occurs
10 - 11	+1 square movement
12 o +	+1 square movement (in case of crashes and pushes, -1 to the manoeuvre check to the car that suffers).

Every Murciélagos is allowed 2 manoeuvre checks per turn. If the player uses them both, the car can pass through occupied squares when the width of the route is completely occupied so ending its movement.

Car accident

If the Manoeuvre check implies a car accident (manoeuvre values 5, 6 or 7), the Murciélagos who suffered the car accident:

- must immediately **draw a Speed card** and see the **direction** the car takes in this (if the car that crashes or pushes has not ended its moves) in the next turn. Direction is the first square of the movement.

Value	Consequence
5, 6 or 7	The player at the right chooses the car's direction
8 - 10	Diagonal to the right
9 - 11	Diagonal to the left
12	Free choice of the car's direction (ahead, right or left)

If the first square is out of the track, the speed is reduced of -3 in that turn.

- suffers a damage.** Every damage involves a permanent reduction of the speed and of the manoeuvre ability. Every Murciélagos can suffer a maximum of 2 damages in each turn.

Number of damages	Consequence
1st	The speed and manoeuvre are reduced of -1
2nd	The speed and manoeuvre are reduced of -2
3rd	The Murciélagos suffers a permanent damage and goes on until it ends its movements. The car suffers a -3 speed reduction in that turn. From the following turns, the speed is reduced of -1 each turn (-4, -5...) until the car stops. The Murciélagos is left on the track and is considered an obstacle.

A damaged Murciélagos that crosses the finishing line can win as any other car.

END OF THE RACE

The race ends when all the cars cross the finishing line after 3 laps. The cars must end their last movement. The car who first crosses the finishing line and in the same turn is not overtaken by another car is declared the winner.

Example, the green car is first and ends its move 7 squares after the finishing line. The black car is second, but ends its move 10 squares after the finishing line. The black car is the winner of the race.

Short game

The winner is the player whose car won the race.

Long game

At the end of the race, players whose car crossed the finishing line receive a cash prize. The prize is according to the placing of their car. Standing cars are considered arrived last. We recommend you leave the car on the track until all the winning prizes are assigned. The winner is awarded with 50.000\$, the 2nd with 35.000\$, the 3rd with 20.000\$, the 4th with 10.000\$ and the last with 5.000\$.

For the following races, the same rules are applied. However, the following changes must be applied during the preparation of the race.

1. The Speed cards must be separated into the 3 original decks (Technology, Manoeuvre and Banknote).
2. All damages must be repaired at the cost of 1.000\$ each. If the player does not have enough money, he must keep the damage.
3. The Technology and Manoeuvre played cards are activated (they are turned).
4. A new economic phase starts. This phase is optional. The turnover is opposite to the arrival one. Players may:
 - a. give 2 Technology and Manoeuvre cards back. They can then choose 1 Technology or 1 Manoeuvre card. The returned cards are left available on the table for other players;
 - b. sell their cars and receive money from the bank. The selling price is 5.000\$ less than the previous buying one;
 - c. fire a driver and receive money from the bank. The selling price is 5.000\$ less than the previous buying one.

If players sell a car or a driver, they must buy another car or driver.

At the end of the races you have chosen to play, players count their money. The player with the most amount of money is the winner. In case of a draw, the winner is the Murciélagos which placed best in the last race.



LAMBORGHINI

MATÉRIEL

1 plateau de jeu composé de deux circuits, 5 miniatures Lamborghini Murciélagos échelle 1:87, 5 cartes Voitures, 10 cartes Pilotes, 39 cartes Technologie (13 de marque Rouge, 13 de marque Jaune et 13 de marque Bleue), 39 cartes Mancœuvre et 39 cartes Billets de banque (13 de 1 000 \$, 13 de 5 000 \$ et 13 de 20 000 \$).

OBJECTIF DU JEU

Le Lamborghini the official race game est une course automobile de voitures Lamborghini Murciélagos R-GT sur piste. La règle propose deux versions du jeu : une version simple, plus courte, pour les plus jeunes et une version avancée de gestion économique, plus longue et plus stratégique, pour les plus grands.

Dans la partie Simple, l'objectif est d'être le premier à franchir la ligne d'arrivée, alors que dans la partie Avancée, l'objectif est de posséder plus d'argent que ses adversaires après avoir géré le championnat.

MISE EN PLACE

Choix du mode de jeu : partie Simple ou Avancée

Choisissez si vous optez pour une partie Simple (une seule course sans utilisation de l'argent) ou pour une partie Avancée, auquel cas vous devrez choisir le nombre de courses qui auront lieu (de 1 à 2 par circuit au maximum).

- Posez le plateau de jeu sur la table en choisissant sur quel circuit vous souhaitez jouer.
- Mélangez séparément les cartes Voitures et les cartes Pilotes et placez-les en deux paquets différents, faces cachées, dans les zones prévues à cet effet sur le plateau. Chacune de ces cartes décrit les capacités des voitures et les compétences du pilote.
- Mélangez séparément les cartes Mancœuvre et les cartes Technologie dans deux autres paquets et placez-les, faces cachées, dans les zones prévues à cet effet sur le plateau.
- Décidez si chaque joueur possèdera 1 ou 2 Murciélagos mais ne

prenez pas encore les miniatures. Chaque Murciélagos ne se voit attribuer qu'un seul pilote mais le nombre de cartes Technologie et Manœuvre n'est pas limité.

- Distribuez 60 000 \$ par Murciélagos (pour les parties de 2 à 4 joueurs) ou 52 000 \$ (pour les parties à 5 joueurs) si vous optez pour une partie Avancée. L'argent n'est pas utilisé dans les parties Simples.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu est divisé en 3 phases :

- 1-Phase Stratégique - Économique**
- 2-Phase de Préparation et Qualifications**
- 3-Course**

PHASE STRATÉGIQUE - ÉCONOMIQUE

Le premier joueur choisit 1 carte sur 8, le second 1 carte sur 9, le troisième 1 carte sur 10, le quatrième 1 carte sur 11, le cinquième 2 cartes sur 12 et ainsi de suite.

Si vous jouez avec une écurie (2 Murciélagos et donc 2 pilotes par joueur), le joueur-écurie choisit les cartes de son écurie ; les voitures seront associées aux pilotes et aux cartes Technologie et Manœuvre plus tard.

Ex. Marc et Julien ont décidé de jouer avec 2 Murciélagos chacun. Ils conservent les cartes choisies sans penser particulièrement à l'association voiture/pilote qu'ils choisiront.

Règles Simples

Dans une partie Simple, le premier joueur est le dernier à avoir vu une Lamborghini en vrai. Les suivants jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Attribution des Voitures, des Pilotes et des cartes Manœuvre et Technologie

Le premier joueur choisit une des 8 cartes et la pose devant lui de façon à ce qu'elle soit visible par tous les joueurs. Le second joueur retourne 2 cartes : l'une au choix entre les paquets de cartes Technologie et Manœuvre et l'autre au choix entre les paquets de cartes Pilote et Voiture. Il en choisit une parmi toutes celles retournées sur la table (9 en tout). Le troisième et le quatrième joueur font de même. Le dernier joueur retournera 2

cartes, de même que les joueurs précédents, **mais il en prendra deux** pour contrebalancer le fait d'être le dernier à choisir.

Après que le dernier joueur a effectué son choix, le tour de découverte et de choix des cartes repart vers le premier joueur, en commençant par l'avant-dernier joueur, qui ne choisira qu'une carte. L'ordre dans lequel les cartes sont retournées et choisies passera ainsi du premier au dernier joueur (qui sera toujours le seul à prendre 2 cartes) et repartira au premier joueur **jusqu'à ce qu'une carte Voiture et une carte Pilote soient associées à chacune des Murciélagos en lice**. Dès que le dernier joueur à qui il manquait une carte Voiture ou Pilote s'en empare, la phase prend fin. Dans les parties Simples, les cartes Voiture et Pilote n'ont pas de prix.

Règles Avancées

Dans une partie Avancée, la phase de découverte et de choix des cartes se joue aux enchères. Tous les joueurs décident en secret quelle somme ils souhaitent parier pour obtenir le droit de choisir le premier et ils posent la/les carte(s) billet(s)

Le premier joueur choisit 1 carte sur 8, le second 1 carte sur 9, le troisième 1 carte sur 10, le quatrième 1 carte sur 11, le cinquième 2 cartes sur 12 et ainsi de suite.

de banque sous leur main. Ils révèlent ensuite simultanément leur pari. Le joueur qui a parié le plus d'argent sera le premier à jouer. Le deuxième sera celui dont le pari a la deuxième valeur la plus élevée et ainsi de suite. Un joueur peut parier zéro dollar. En cas d'égalité, le premier à jouer est le dernier à avoir vu une Lamborghini. Tout l'argent parié est perdu et rendu à la banque du jeu.

Attribution de Voitures, de Pilotes et de cartes Manœuvre et Technologie

La découverte et le choix des cartes se font de la même façon que lors d'une partie Simple. L'unique différence est que seules les cartes Technologie et Manœuvre sont gratuites, alors que les cartes Pilote et Voiture ont un prix, indiqué sur chacune d'entre elles: pour prendre une carte, le joueur devra payer la somme indiquée.

Important! Les cartes Technologie sont divisées par marques : Bleue, Jaune et Rouge. Chaque Murciélagos ne peut posséder la technologie que d'une seule marque. Lorsqu'un joueur choisit

sa première carte Technologie, il restera lié à cette marque et donc à cette couleur. Il lui sera interdit par la suite de choisir des cartes dont la Technologie provient d'un fournisseur concurrent. Cependant, si vous jouez avec 2 voitures, vous pouvez choisir deux marques différentes : vous associeriez alors une marque à une voiture et une autre marque à une autre voiture pendant la phase de préparation.

PHASE DE PRÉPARATION ET QUALIFICATIONS

Lorsque la phase stratégique – économique est finie, les joueurs prennent la Murciélagos correspondant à leur carte Voiture et observent leurs cartes afin d'entamer la phase de **préparation** :

- S'ils jouent avec 2 Murciélagos, ils doivent **attribuer** un pilote et des cartes Technologie et Manœuvre choisies pendant la phase stratégique – économique à chacune d'entre elles.

- Les joueurs reçoivent ensuite **d'autres cartes Technologie et Manœuvre**. En effet, chaque carte Voiture et chaque carte Pilote présente des capacités et des compétences supplémentaires : la voiture et le pilote se voient alors attribuer un nombre de cartes Technologie/Manœuvre égal à celui indiqué sur leurs cartes.

Les cartes Technologie doivent être uniquement de la couleur éventuellement choisie par le joueur au cours de la phase précédente. Si un joueur a par exemple choisi la Technologie « rouge », il ne se verra attribuer que des cartes de cette Technologie. S'il ne reste plus de cartes de cette couleur, le joueur peut uniquement prendre des cartes d'une technologie inférieure ; s'il avait choisi la technologie rouge, il ne peut plus prendre de cartes. Si les cartes équipant la voiture et le pilote ont toutes été distribuées au cours de la phase stratégique – économique, les joueurs ne reçoivent rien.

Remarque: il peut arriver qu'un ou plusieurs joueurs ne choisissent pas de cartes Technologie et qu'ils ne se « rangent » pas à une marque. Dans ce cas, lorsque leurs voitures devront se voir attribuer les cartes Technologie au cours de la préparation, cette attribution se fera au hasard, en mélangeant les marques et en retournant progressivement les cartes jusqu'à ce que des cartes présentant un symbole correspondant soient découvertes, indépendamment de la couleur de leur Technologie.

- Réorganisation des cartes restantes : les Cartes Vitesse Les cartes Voiture et Pilote qui n'ont pas été choisies sont sorties du jeu. Les cartes Technologie et Manœuvre qui n'ont pas été choisies et les cartes Billets de banque restantes sont mélangées et placées en un paquet sur le plateau de jeu, faces cachées. Elles forment le paquet de cartes Vitesse.

Elles seront piochées, une par une, afin de définir la vitesse des voitures pendant la course. Cette vitesse est précisée en bas de tous les types de carte. Quand toutes ces cartes ont été piochées, le paquet est mélangé et replacé face cachée afin d'être réutilisé.

- Pour jouer les **qualifications** et établir l'ordre de départ, les joueurs piochent une carte dans le paquet de cartes Vitesse et ajoutent la somme inscrite sur la carte piochée à la vitesse indiquée sur leurs cartes Pilote et Voiture.

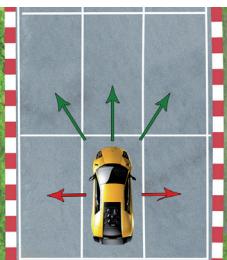
Le joueur ayant obtenu la plus haute valeur de vitesse sera en pole position et sa voiture est placée sur la première case de la grille de départ : il sera le premier à se lancer dans la course. Les autres suivront dans l'ordre décroissant. En cas d'égalité de vitesse entre deux ou plusieurs voitures lors des qualifications, ces dernières devront recommencer la procédure jusqu'à ce que l'ordre soit établi.

Si un même joueur joue avec 2 Murciélagos, il doit préciser avec quelle association voiture/pilote il joue avant d'énoncer son score. Le score suivant se rapportera à l'autre voiture. Dans cette phase, il est interdit d'utiliser des cartes Technologie et Manœuvre, quelles qu'elles soient.

COURSE

Les voitures démarrent et se déplacent sur les cases selon un nombre de déplacements indiqué par la valeur des cartes.

- **Les voitures se déplacent en avant ou en diagonale** (les cases doivent se toucher), mais jamais latéralement.



- **Les voitures ne peuvent pas traverser ou s'arrêter sur une case occupée.**

Valeur de la carte Vitesse	+
Valeur de la vitesse de la carte Voiture	+
Valeur de la vitesse de la carte Pilote	+
Carte Technologie ou Mancœuvre (facultatif)	=
Vitesse de la voiture	

La vitesse totale constitue le nombre total de cases dont la Murciélagos est déplacée sur le plateau de jeu. Les Murciélagos DOIVENT utiliser tous leurs déplacements. Il est impossible de « freiner ».

- Il est possible de faire passer sa voiture entre deux voitures placées en diagonale en empruntant la diagonale opposée mais dans ce cas, une **mancœuvre** hasardeuse doit être réalisée : il faut alors piocher une carte vitesse afin de vérifier que la manœuvre se passe bien (voir « Maneuvres »).
- Si une Murciélagos est bloquée par d'autres voitures, le joueur crée malgré lui un carambolage ou un autre type **d'accident** (voir « Manœuvres »).

Dans les parties simples, toutes les cartes cessent de faire effet à la fin du tour du joueur et sont défaussées, alors que dans une partie avancée, les cartes Technologie et Mancœuvre utilisées sont retournées face cachées à côté du joueur, indiquant quelles cartes ne peuvent plus être utilisées pendant la course en cours, mais elles redeviendront actives pour les courses suivantes. Les cartes Vitesse sont toujours défaussées. Les cartes peuvent être jouées quand le joueur le souhaite pendant son tour de déplacement.

La Murciélagos qui est en pole position sur la grille de départ joue en premier. C'est ensuite au tour des autres Murciélagos selon leur position. Pour les tours suivants, l'ordre sera toujours celui correspondant au classement : le joueur en tête sur le parcours se déplacera le premier, le deuxième en deuxième et ainsi de suite. Si des Murciélagos sont au même niveau, celle qui se trouvait en tête au tour précédent se déplacera en premier.

Sillage

Toutes les voitures peuvent exploiter le sillage de leurs adversaires mais seulement une fois par déplacement. Le phénomène d'aspiration permet de se déplacer d'une case de plus gratuitement. Quand, durant son déplacement, une Murciélagos se place derrière une autre, elle peut se positionner

gratuitement sur l'une des cases à côté de la Murciélagos qu'elle talonne, à condition que cette case soit libre (sans quoi, un risque d'accident est présent). Elle peut ensuite continuer son déplacement.

Cartes Technologie

Les cartes Technologie sont divisées en trois marques : Bleue, Jaune et Rouge. La Technologie Bleue est la meilleure, la Jaune est moyenne et la Rouge est la moins performante. Il n'y a pas d'énormes différences entre les marques mais la Murciélagos possédant la Technologie Bleue sera avantagée pendant la course.

	Aérodynamique	Cette carte augmente la vitesse de +3 ou +4 (en fonction de la Technologie) mais uniquement si la voiture se déplaçant pendant ce tour ne change pas de voie.
	Freins	Cette carte permet d'empêcher un nombre de dégâts égal à celui indiqué (en fonction de la Technologie). Elle doit être jouée avant que le dégât ne prenne effet.
	Stabilité	Cette carte permet d'augmenter de +1, +2, +3 (il existe des différences d'une technologie à l'autre) la vérification de manœuvre à laquelle elle est associée.
	Moteur	Cette carte augmente la vitesse de +2 ou +3 (en fonction de la Technologie).
	Pneus	Cette carte augmente la vitesse de +1 pendant 2 ou 3 tours d'affilée (en fonction de la Technologie), durant lesquels une autre carte pourra être utilisée à condition qu'elle n'ait pas d'influence sur la vitesse.*
	Réservoir	Cette carte augmente la vitesse de +1. Ses effets durent 2 ou 3 tours d'affilée (en fonction de la Technologie), pendant lesquels une autre carte pourra être utilisée à condition qu'elle n'ait pas d'influence sur la vitesse.*

	Équipe	Le pilote choisit entre réparer un dommage et/ou obtenir +1 lors d'une vérification de manœuvre.
<i>* Afin de ne pas oublier où l'on en est de l'utilisation de ces cartes, il suffit de placer la carte sous n'importe quelle autre carte et de déplacer cette dernière en suivant les traits indiquant le nombre d'utilisations.</i>		

Manoeuvre cards

	Abilité	La vitesse est augmentée de +3 cases mais le déplacement dans sa totalité ne peut pas dépasser 12 cases.
	Hasard	Permet de passer sans manœuvrer entre deux voitures côte à côte en diagonale.
	Chance	Permet de piocher une nouvelle carte Vitesse pour remplacer la première piochée.
	Manœuvre	Cette carte ajoute un bonus de +2 lors de la vérification de manœuvre.
	Sillage	Augmente l'effet d'aspiration d'une case de plus (ce qui permet de doubler).
	Collision	La voiture tamponne volontairement ou pousse son adversaire (voir règles). Selon la règle classique, la voiture du joueur gagne un bonus de +1 à la manœuvre alors que celle du joueur tamponné/poussé reçoit un malus de -1.
	Rapidité	La vitesse est augmentée de +4 cases mais le déplacement complet ne doit pas dépasser 14 cases.

	Gagnant	Si le pilote se trouve en deuxième ou en troisième position au cours de la course, il gagne +2 cases de vitesse.
	Volonté	Si le pilote se trouve en dernière position au cours de la course, il gagne +3 cases de vitesse. S'il est avant-dernier, il gagne +2 cases de vitesse.

Murciélago qui s'embale

Si les valeurs indiquées sur les cartes piochées sont **10 sur une flèche jaune, 11 sur une flèche orange et 12 sur une flèche rouge**, la Murciélago roule trop vite et le pilote perd le contrôle, il doit alors effectuer une vérification de manœuvre.

Lorsqu'un pilote dépasse ces valeurs de vitesse, il doit faire une vérification de Manœuvre, dont la difficulté augmentera selon la vitesse atteinte.

Si la vitesse piochée est :

- 10 jaune, le joueur doit effectuer une Manœuvre normale ;
- 11 orange, le joueur doit effectuer une Manœuvre avec une pénalité de -1 ;
- 12 rouge, le joueur doit effectuer une Manœuvre avec une pénalité de -2.

Une fois les vérifications de Manœuvre effectuées, les joueurs appliquent les éventuelles modifications de dégâts et de position et la course reprend.

Tamponner et pousser

Il est possible que d'autres Murciélago tamponnent ou poussent un adversaire pour lui infliger des dégâts. Si un joueur positionne sa Murciélago :

- derrière celle d'un autre concurrent déclarant qu'il y a tamponnement, le tamponnement a lieu ;
- à côté d'un adversaire déclarant pousser, il est poussé.

Dans ces deux cas, les deux Murciélago impliquées (celle qui tamponne/pousse et celle qui est tamponnée/poussée) doivent effectuer une vérification de Manœuvre.

Toutes les voitures touchées peuvent éventuellement tamponner ou pousser à nouveau et créer ainsi une réaction en chaîne.

Maneuvres

Tout joueur contraint de manœuvrer ou souhaitant réaliser une manœuvre doit en évaluer les effets. Il pioche une carte Vitesse, y ajoute la valeur des points de manœuvre de la voiture, du pilote, de l'éventuelle carte Manœuvre/Technologie utilisée dans la manœuvre et les éventuelles pénalités dues à l'emballage de la Murciélagos.

La somme totale est comparée au tableau ci-dessous et les effets correspondants sont appliqués. Que la carte Vitesse piochée soit jaune, orange ou rouge, la couleur n'est pas prise en compte, seule la valeur est utilisée.

VÉRIFICATION DE MANŒUVRE	
Valeur	Effet
5, 6 ou 7	UN ACCIDENT A LIEU (voir « Accidents »)
8 - 9	Il ne se passe rien (le déplacement continue, inchangé).
10 - 11	+1 case dans le déplacement
12 o +	+1 case dans le déplacement (si la voiture est tamponnée ou poussée, l'adversaire qui n'a pas encore manœuvré subira une pénalité de -1).

Chaque Murciélagos ne peut effectuer que 2 tentatives de manœuvre par tour. Si un joueur les effectue toutes les deux, il peut doubler les voitures situées devant lui (passer sur des cases occupées), en violant la règle, jusqu'à la fin de son déplacement.

Accidents

Lorsqu'une tentative de Manœuvre donne lieu à un accident (valeurs totales de la manœuvre 5, 6 ou 7), le joueur possédant la Murciélagos accidentée suit les instructions suivantes :

- il pioche immédiatement une carte Vitesse afin d'évaluer la direction que prend la voiture à la suite de l'accident durant le tour en cours (si le joueur ayant tamponné ou poussé n'a pas

Vérification de Manœuvre si la voiture est: en vitesse excessive, tamponnée ou poussée

Valeur de la carte Vitesse
+ valeur de manœuvre de la voiture
+/- valeur de manœuvre du pilote
+ (facultatif) pénalité vitesse excessive
+ (facultatif) cartes Manœuvre/Technologie

encore fini son déplacement) ou au tour suivant. On entend par direction la première case du déplacement.

Valeur	Effet
5, 6 ou 7	Direction au choix du joueur à la droite du joueur impliqué
8 - 10	Le joueur avance en diagonale à droite
9 - 11	Le joueur avance en diagonale à gauche
12	Direction au choix (en avant à droite ou à gauche)

Si la première case se trouve en dehors de la piste, la vitesse est diminuée de 3 pour le tour en cours.

• **il subit un dégât.** Chaque dégât donne lieu à une réduction permanente de la vitesse et de la capacité de manœuvre. Une Murciélagos peut subir un maximum de 2 dégâts par tour.

Nombre de dégâts subis	Conséquence
1°	Vitesse et manœuvre sont diminuées de -1
2°	Vitesse et manœuvre sont diminuées de -2
3°	La Murciélagos subit un dégât permanent et poursuit son déplacement jusqu'à épuisement. La vitesse de la voiture reçoit une pénalité de -3 pendant le tour durant lequel elle subit le dégât. À partir du tour suivant, la vitesse de la voiture baissera de -1 par tour (-4, -5, etc.) jusqu'à ce qu'elle s'arrête et constitue un obstacle inerte sur la piste

Une Murciélagos accidentée ou complètement endommagée franchissant la ligne d'arrivée peut remporter la course.

FIN DE LA COURSE

La course prend officiellement fin quand toutes les Murciélagos franchissent la ligne d'arrivée après 3 tours complets de piste. La course est remportée par le joueur qui passe le premier la ligne d'arrivée sans que d'autres Murciélagos ne franchissent la ligne et se placent dans une meilleure position que lui pendant le même tour.

Ex. La Murciélagos verte franchit la ligne d'arrivée la première et termine son tour 7 cases après la ligne d'arrivée. La Murciélagos noire franchit à son tour la ligne mais, à la fin de son tour, elle se retrouve 10 cases après la ligne d'arrivée. La Murciélagos noire

remporte la course.

Partie Simple

Le joueur qui remporte la course gagne la partie.

Partie Avancée et courses successives

À la fin de chaque course, des prix en dollars sont attribués aux Murciélagos ayant franchi la ligne d'arrivée selon leur position. Les voitures arrêtées sur le circuit en raison d'accidents seront considérées comme arrivées les dernières. Afin de se souvenir de l'ordre d'arrivée et d'attribuer correctement les récompenses (dans une partie avancée), il est conseillé de laisser les Murciélagos dans l'ordre d'arrivée sur la piste après le franchissement de la ligne.

Le joueur arrivé le premier gagne 50 000 \$, le deuxième 35 000 \$, le troisième 20 000 \$, le quatrième 10 000 \$ et le cinquième 5 000 \$. Dans les courses suivantes, les règles du jeu restent les mêmes, excepté quelques différences dans la préparation des courses :

- les cartes Vitesse sont de nouveau séparées en paquets selon leur type (carte Technologie, Manœuvre et Billet de banque) ;
- tous les dégâts doivent être réparés, au tarif de 1 000 \$ par dégât. Si un joueur ne possède pas assez d'argent, il devra garder ses dégâts ;
- les cartes Technologie et Manœuvre attribuées aux voitures et jouées pendant la course précédente sont remises en jeu (elles sont retournées) ;
- une nouvelle phase économique facultative débute. L'ordre est l'ordre contraire d'arrivée. Les joueurs peuvent :
 - rendre 2 cartes Technologie et Manœuvre. En échange, ils en piochent une dans le paquet Technologie ou Manœuvre. Les cartes rendues sont laissées face visible et peuvent être choisies par les autres joueurs ;
 - revendre une voiture. Le prix de vente est inférieur de 5 000 \$ à celui inscrit sur la carte ;
 - licencier un pilote. La somme récupérée est inférieure de 5 000 à celle inscrite sur la carte Pilote.

Dans cette même phase économique, les joueurs doivent alors racheter une autre voiture ou un autre pilote.

Quand le nombre de courses déterminé a été joué, les joueurs comptent l'argent qu'il leur reste. Celui qui en a le plus a gagné. En cas d'égalité, la voiture la mieux placée à la fin de la dernière course disputée l'emporte.



LAMBORGHINI

CONTENUTO

1 piano di gioco con due circuiti, 5 miniature Murciélaghi Lamborghini scala 1:87, 5 carte Automobili, 10 carte Piloti, 39 carte Tecnologia (13 di marca Rossa, 13 di marca Gialla e 13 di marca Blu), 39 carte Manovra, 39 carte Banconota (13 da 1.000\$, 13 da 5.000\$, 13 da 20.000\$).

SCOPO DEL GIOCO

Lamborghini the official race game, è una corsa di vetture Lamborghini Murciélaghi R-GT su pista. Il regolamento presenta due versioni del gioco: una breve per i più piccoli ed una lunga di gestione economica, che aumenta la strategia, per i più grandi. Nel gioco Breve lo scopo è tagliare il traguardo per primi. Nel gioco Lungo, invece, lo scopo è avere più denaro degli avversari dopo la gestione del campionato.

FASE PREPARATORIA

Scelta del gioco: Breve o Lungo

Scegliete se giocare al gioco Breve (una gara sola senza l'uso del denaro) oppure al gioco Lungo (più gare con l'uso della fase Economica), nel qual caso concordate il numero di gare (da 1 ad un massimo di 2 gare per ogni circuito).

1 - Disponete sul tavolo il tabellone di gioco scegliendo su quale circuito giocare.

2 - Mescolate separatamente le carte Auto e le carte Piloti e disponetele in due pile differenti a faccia in giù, negli appositi spazi sul tabellone. Ciascuna di queste carte presenta le qualità delle vetture e le abilità dei piloti.

3 - Mescolate separatamente le carte Manovra e le carte Tecnologia in ulteriori due pile e disponetele a faccia in giù negli appositi spazi sul tabellone.

4 - Stabilite se possedere una Murciélaghi o due a testa, ma non prendetele ancora. Ad ogni Murciélaghi corrisponde sempre un solo pilota, ma qualsivoglia carta Tecnologia e Manovra.

5 - Distribuite per ogni giocatore 60.000\$ (se si gioca da 2 a 4) o 52.000\$ (se si gioca in 5) se giocate al gioco Lungo. Nel gioco Breve non si utilizzano i soldi.

FASI DI GIOCO

Il gioco è diviso in 3 fasi:

1-Fase Strategica - Economica

2-Fase di Set-up e Qualificazione

3-Gara

FASE STRATEGICA-ECONOMICA

Nella fase Strategica - Economica si scelgono le auto, il pilota e le carte Tecnologia e Manovra. La turnazione di scelta è diversa per i due giochi Breve e Lungo.

Se giocate con una scuderia (2 Murciélaghi e quindi 2 piloti ciascuno) il giocatore-scuderia sceglie le carte per la scuderia; solo successivamente accoppiera' auto, pilota e carte Tecnologia e Manovra.

Es. Marco e Filippo hanno deciso di giocare con 2 Murciélaghi ciascuno. Quando scelgono le carte, le conservano non pensando specificatamente ancora a quale auto/pilota associarle.

Scoprite le prime due carte di ciascuna delle 4 pile. Pertanto, saranno visibili due carte Auto, due carte Piloti, due carte Tecnologia e due carte Manovra, 8 carte in tutto.

Il primo giocatore sceglie 1 carta tra 8, il secondo 1 carta tra 9, il terzo 1 carta tra 10, il quarto 1 carta tra 11 ed il quinto 2 carte tra 12. Il quarto 1 tra 12 e così via.

Gioco Breve

Nel gioco breve, il primo giocatore è colui che per ultimo ha visto una vera Lamborghini. Gli altri seguono in senso orario. Assegnazione di Auto, Piloti e carte Manovra e Tecnologia Il primo giocatore di turno sceglie una delle 8 carte e la pone davanti a sé visibile a tutti. Il secondo giocatore di turno gira 2 carte: 1 a scelta tra la pila delle carte Tecnologia e delle carte Manovra e successivamente 1 a scelta tra la pila delle carte Pilota e le carte Auto. Tra tutte le carte che sono ora girate sul tavolo (9) ne sceglie una. Il terzo ed il quarto giocatore si comportano come il secondo. L'ultimo giocatore girerà 2 carte come i precedenti, ma avrà due scelte per controbilanciare il

fatto di essere l'ultimo nella scelta.

Dopo la scelta dell'ultimo giocatore, il turno di rivelazione e scelta delle carte ritorna verso il primo cominciando dal penultimo giocatore che avrà una scelta sola. L'ordine con cui si scoprono e si scelgono le carte oscillerà così dal primo all'ultimo (che sarà sempre l'unico a prendere due volte) e di ritorno al primo **fino a quando a ciascuna delle Murciélaghi in gara saranno associate una carta auto ed una carta pilota.**

Appena l'ultimo giocatore a cui manca la carta Auto o la carta Pilota la riceve, la fase si conclude. Nel gioco breve le Carte Auto e Pilota non hanno alcun costo.

Gioco Lungo

Nel gioco Lungo, la fase di rivelazione e scelta delle carte viene giocata con un'**asta**. Tutti i giocatori decidono segretamente quale somma puntare per ottenere il diritto a scegliere per primi e mettono la/e carta/e banconota/e sotto la mano (ATTENTI AD AVERE POI \$ SUFFICIENTI PER COMPRARE PILOTA ED AUTO!). Poi, simultaneamente rivelano la puntata. Chi offre di più è il primo giocatore di turno. Il 2° sarà colui che ha offerto meno del primo e così via. L'offerta può essere pari a zero. In caso di parità, è primo chi ha visto per ultimo una Lamborghini. Tutti i soldi offerti sono persi e restituiti alla cassa del gioco.

Assegnazione di Auto, Piloti e carte Manovra e Tecnologia:

La rivelazione e scelta delle carte segue la modalità del gioco Breve. L'unica differenza è che solo le Carte Tecnologia e Manovra sono gratuite, mentre le carte Pilota e Auto hanno un costo pari al valore stampato su di esse: per prenderle il giocatore dovrà pagare la somma in denaro indicata.

Importante! Le carte Tecnologia sono di marche diverse: blu, giallo e rosso. Ciascuna MurciéLAGO può avere tecnologia di una sola marca. Quando un giocatore sceglie la sua prima Carta Tecnologia, egli rimane vincolato alla marca di quel colore, per cui quando sceglie le successive Carte Tecnologia, gli sarà proibito scegliere una Tecnologia di un fornitore concorrente. Tuttavia, se giocate con 2 auto, siete liberi di scegliere 2 marche diverse: nella fase di set-up, assegnerete una marca ad un'auto ed una ad un'altra.

FASE SET-UP E QUALIFICHE

Al termine della fase strategica - economica, i giocatori prendono la Murciélagos corrispondente alla propria carta Auto e guardano le proprie carte per il **set-up**:

1 - Se giocano con 2 Murciélagos, devono decidere di **associare** a ciascuna il suo pilota e le carte Tecnologia e Manovra scelte nella fase strategica - economica.

2 - I giocatori ricevono poi **ulteriori carte Tecnologia e Manovra (fase di set up)**. Infatti, ciascuna carta Auto e carta Pilota ha in dotazione qualità e abilità aggiuntive: i giocatori devono allora ricevere tante carte Tecnologia/Manovra quante sono rappresentate sulle loro carte Auto e Pilota.

Le carte Tecnologia devono essere solo del colore scelto eventualmente dal giocatore nella fase precedente. Se un giocatore ha scelto ad esempio la Tecnologia "rossa" potrà ricevere solo carte di quella Tecnologia. Nel caso le carte di quel colore fossero esaurite, il giocatore deve prendere solo carte di Tecnologia inferiore; se avesse scelto la tecnologia rossa, non prenderebbe nulla. Nel caso le carte in dotazione all'auto ed al pilota fossero esaurite, perché già tutte distribuite nella fase strategica economica, non si riceverà nulla.

Nota: può succedere che uno o più giocatori non scelgano Carte Tecnologia e che quindi non si "schierino" con alcuna marca. In tal caso, quando le loro Auto dovranno ricevere le Carte Tecnologia per il set-up, questo verrà fatto a caso, mischiando le marche e rivelando progressivamente le carte fino a trovare quella richiesta, indipendentemente dal colore della loro Tecnologia.

3 - Riorganizzazione delle carte residue: le Carte Velocità

Le carte Auto e Pilota non scelte sono eliminate dal gioco. Le carte Tecnologia e Manovra non scelte e le carte Banconota residue sono mescolate, messe sul piano di gioco a faccia in giù a formare **il mazzo delle carte Velocità**.

Esse saranno pescate, una alla volta, per leggere su di esse la velocità di corsa della auto. Tale numero è scritto su ogni tipo di carta in basso. Una volta che tutte queste siano state pescate, il mazzo viene rimescolato e rimesso a faccia in giù, al fine di essere riutilizzato.

4 - Per giocare le **Qualifiche** e stabilire l'ordine di partenza,

i giocatori pescano una carta dal mazzo delle carte Velocità e sommano al valore di velocità sulla carta il valore velocità segnato sulle proprie carte Pilota ed Auto.

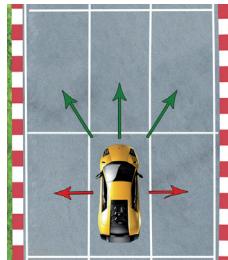
Chi ha ottenuto il valore di velocità più alto ottiene la pole position ed è posizionato sulla prima casella in griglia di partenza: partirà per primo in gara. Gli altri seguiranno in ordine decrescente. In caso di pareggio di velocità in qualifica tra due o più vetture, queste dovranno ripetere la procedura fino a che una non prevorrà sulle altre.

Se uno stesso giocatore gioca con 2 Murciélagos, prima di dichiarare il punteggio egli deve dire con quale accoppiata auto/pilota sta giocando. Il punteggio successivo sarà relativo all'altra auto. In questa fase è vietato l'uso di Carte Tecnologia e Manovra di qualsiasi tipo.

GARA

Le auto partono al via e si muovono sulle caselle di un numero di spostamenti dato dal valore delle carte. Le auto si muovono in avanti o in diagonale (le caselle devono toccarsi), mai lateralmente.

Le auto non possono attraversare o fermarsi su una casella occupata.



Al loro turno, i giocatori pescano una carta Velocità dal mazzo. Al valore velocità (valori da 5 a 12) il giocatore somma il valore velocità della propria carta Auto e quello della propria carta Pilota. Al valore ottenuto, egli può ancora aggiungere il valore di una Carta Manovra o Tecnologia. **Una sola carta tra Tecnologia e Manovra può essere giocata per turno.**

Il valore velocità totale è il numero totale di caselle di cui la Murciélagos è spostata sul piano di gioco. Le Murciélagos DEVONO usare tutto il proprio movimento. Non ci sono modi per "frenare".

Valore carta velocità	+
Valore velocità carta Auto	+
Valore velocità carta Pilota	+
Carta Tecnologia o Manovra (eventuale)	=
= Velocità auto	

È possibile far passare la propria vettura tra due auto poste in diagonale, percorrendo la diagonale opposta, ma in tal caso è obbligatoria una **manovra** azzardata: pescare una carta velocità

per verificare la manovra stessa (vedi "Manovre").

Se una Murciélagos ha la strada bloccata da altre auto, il giocatore è costretto a causare un tamponamento o altro tipo di incidente (vedi "Manovre").

Nel gioco breve tutte le carte esauriscono i loro effetti alla fine del turno di quel giocatore e vanno scartate. Nel gioco lungo, invece, le carte Tecnologia e Manovra utilizzate sono girate a faccia in giù accanto al giocatore, indicando con ciò che non possono più essere utilizzate per quella gara, ma torneranno attive nelle prossime gare. Le carte Velocità sono sempre scartate. Tutte le Carte possono essere giocate quando lo si desidera durante il proprio turno di movimento.

Gioca per prima la Murciélagos che è prima sulla griglia di partenza. Le altre Murciélagos seguono secondo la loro posizione. Per i turni successivi, l'ordine è sempre quello di classifica: muove per primo il primo sul tracciato, per secondo il secondo e così via. In caso di Murciélagos appaiate, muove per prima sempre quella che si trovava davanti nel turno precedente.

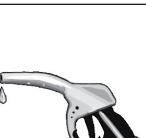
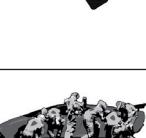
Scia

Tutti le vetture possono sfruttare la scia degli avversari ma solo una volta per ogni singolo movimento. Lo sfruttamento delle scie permette di aggiungere una casella gratuita al movimento. Quando una Murciélagos arriva, durante il proprio movimento, dietro ad un'altra, essa ha diritto di posizionarsi con movimento gratuito su una delle due caselle a lato della Murciélagos tallonata, a patto che tale casella sia libera (altrimenti si rischia l'incidente). Poi può continuare il suo movimento.

TIPI DI CARTE

Carte Tecnologia

Le carte Tecnologia sono di 3 marche: Blu, Gialla e Rossa. La Tecnologia Blu è la migliore, quella Gialla la media e quella Rossa la peggiore. Non vi sono differenze enormi tra le tre marche ma la Murciélagos di Tecnologia blu avrà dei vantaggi durante la gara.

	Aerodinamica	La carta aumenta la velocità di +3 o +4 (dipende dalla Tecnologia) ma solo se l'auto muovendosi in quel turno non cambia corsia.
	Freni	La carta permette di prevenire un numero di danni pari a quanto riportato (dipende dalla Tecnologia). Va giocata prima del danno.
	Assetto	La verifica di manovra a cui questa carta è associata è migliorata di +1, +2, +3 (vi sono differenze tra una Tecnologia e l'altra).
	Motore	La carta aumenta la velocità di +2 o +3 (dipende dalla Tecnologia).
	Pneumatici	La carta aumenta la velocità di +1 per 2 o 3 turni di seguito (dipende dalla Tecnologia), durante i quali si potrà utilizzare un'altra carta a patto che questa NON influenzi la velocità.*
	Serbatoio	La carta aumenta la velocità di +1. I suoi effetti durano per 2 o 3 turni di seguito (dipende dalla Tecnologia) durante i quali si potrà utilizzare un'altra carta a patto che questa NON influenzi la velocità.*
	Team	Il pilota sceglie se riparare un danno e/o avere +1 alla verifica di manovra.

* Per ricordarsi l'utilizzo progressivo della carta basta, spostare la carta sotto un'altra qualsiasi fino alla tacca che ne segnala il numero di utilizzi.

Carte Manovra

	Abile	La velocità è aumentata di +3 caselle, ma lo spostamento complessivo non può superare le 12 caselle.
	Azzardo	Permette di passare senza prove tra due auto vicine in diagonale.
	Fortuna	Permette di estrarre un'altra carta Velocità in sostituzione della prima pescata.
	Manovra	La Manovra ha un bonus di +2 nella verifica.
	Scia	La macchina tampona volontariamente o spinge l'avversaria (vedi regola). Rispetto alla regola classica, la macchina del giocatore ha un bonus di +1 alla manovra mentre quella del tamponato/spinto ha un malus di -1.
	Scontro	La macchina tampona volontariamente o spinge l'avversaria (vedi regola). Rispetto alla regola classica, la macchina del giocatore ha un bonus di +1 alla manovra mentre quella del tamponato/spinto ha un malus di -1.
	Veloce	La velocità è aumentata di +4 caselle, ma lo spostamento complessivo non può superare le 14 caselle.
	Vincente	Se il pilota, durante la gara, è secondo o terzo ha +2 caselle in velocità.
	Volontà	Se il pilota, durante la gara, è ultimo ha +3 caselle in velocità. Se è penultimo ha +2 caselle in velocità.

Murciélaghi imbizzarrita

Se i valori velocità indicati sulle carte pescate sono **10 su freccia gialla, 11 su freccia arancione e 12 su freccia rossa** allora la velocità è eccessiva, la Murciélaghi ha una perdita di controllo ed il pilota deve eseguire una **verifica di manovra**.

Quando un pilota estrae questi valori di velocità, deve allora effettuare una verifica di Manovra, che sarà più difficile all'aumentare della velocità.

Infatti, se la velocità estratta è:

10 su giallo, il giocatore deve effettuare una Manovra normale;

11 su arancione, il giocatore deve effettuare una Manovra, già penalizzato di -1;

12 su rosso, il giocatore deve effettuare una Manovra, già penalizzato di -2.

Risolti le verifiche di Manovra, si applicano le eventuali modifiche di danni e posizioni e la gara riprende.

Tamponamenti e Spinte

E' possibile che avvengano spinte o tamponamenti di altre Murciélaghi per danneggiare gli avversari. Se un giocatore posiziona la propria Murciélaghi:

dietro quella di un altro concorrente dichiarando il tamponamento, c'è tamponamento;

a lato di un avversario dichiarando una spinta, c'è spinta.

In entrambi i casi le due Murciélaghi coinvolti (prima quella che tampona/spinge e poi quella che subisce) devono effettuare una verifica di Manovra.

Tutte le auto toccate possono innescare eventuali tamponamenti e spinte a catena.

Manovre

Chiunque sia costretto o intenzionato a manovrare deve valutarne gli effetti. Egli pesca una carta Velocità, modifica il valore con i punteggi di manovra dell'auto, del pilota, della

eventuale carta Manovra/Tecnologia utilizzata legata alla manovra e delle eventuali penalità per l'effetto Murciélaghi imbizzarrita.

La somma totale va confrontata sulla tabella sotto e vanno applicati gli effetti scritti a lato. Qualora la carta Velocità estratta sia gialla, arancione o rossa, il colore viene ignorato e si utilizza solo il suo valore.

VERIFICA DI MANOVRA	
Valore	Effetto
5, 6 o 7	AVVIENE UN INCIDENTE (vedi Incidenti)
8 - 9	Non accade nulla (il movimento continua inalterato)
10 - 11	+1 casella nel movimento
12 o +	+1 casella nel movimento (in caso di tamponamenti e spinte, l'avversario che deve ancora provare la manovra, ha una penalizzazione -1).

Ciascuna Murciélaghi può effettuare solo 2 prove di manovra per turno. Qualora le esaurisca, essa può superare le auto presenti davanti a sé (passare sopra caselle occupate), violando qualsiasi regola, fino a terminare il movimento residuo.

Incidenti

Quando un tiro di Manovra sancisce un incidente (valori totali di manovra 5, 6 o 7), la Murciélaghi incidentata segue queste azioni:

1 - pesca subito una carta Velocità per valutare la **direzione** che essa prende per effetto dell'incidente in questo turno (se chi tampona o spinge non ha ancora terminato i propri spostamenti) o nel prossimo. Per direzione si intende la prima casella del movimento.

Verifica di Manovra per: velocità eccessiva, tamponamenti e spinte

Valore carta velocità
+ valore carta manovra auto
+/- valore carta manovra pilota
- (eventuali) penalità auto imbizzarrita
+ (eventuali) carte Manovra/Tecnologia

Valore	Effetto
5, 6 o 7	Direzione a scelta del giocatore alla tua destra
8 - 10	Avanti in diagonale a destra
9 - 11	Avanti in diagonale a sinistra
12 o +	Direzione a scelta (avanti destra o sinistra)

Se la prima casella è fuori pista, la velocità è diminuita per quel turno di 3.

2 - subisce un danno. Ciascun danno ha come conseguenza la riduzione permanente della velocità e della capacità di manovra. Una Murciélaghi può subire massimo 2 danni per turno.

Numero di danni subiti	Conseguenza
1°	Velocità e manovra sono diminuiti di -1
2°	Velocità e manovra sono diminuiti di -2
3°	La Murciélaghi ha un danno permanente e prosegue il suo moto fino ad esaurirlo. L'auto ha velocità con penalità di -3 nel turno in cui subisce il danno. Dal turno successivo, riduce ogni turno la velocità di un ulteriore -1 (-4, -5...) sino a fermarsi lasciando la Murciélaghi sulla pista come ostacolo inerte.

Una Murciélaghi incidentata o completamente danneggiata che taglia il traguardo può vincere regolarmente.

FINE DELLA GARA

La gara termina ufficialmente quando tutte le Murciélaghi hanno superato il traguardo dopo **3 giri completi di pista**. Vince la gara il primo che supera il traguardo e che nello stesso turno non veda altre Murciélaghi superare il traguardo e piazzarsi in posizione migliore della propria. Es. La Murciélaghi verde supera il traguardo per prima e termina il turno 7 caselle dopo il traguardo. La Murciélaghi nera supera il traguardo per seconda, ma termina il turno 10 caselle dopo il traguardo. La Murciélaghi nera vince la gara.

Gioco Breve

La vittoria del gioco si ottiene con la vittoria di gara.

Gioco Lungo e gare successive

Al termine di ogni gara, si assegnano i premi in denaro alle Murciélaghi che hanno attraversato il traguardo a seconda del loro piazzamento. Eventuali vetture ferme a causa di incidenti sul circuito verranno considerate arrivare ultime. Per ricordare l'ordine di arrivo ed assegnare correttamente il montepremi (per il gioco lungo), si consiglia di lasciare le Murciélaghi sulla pista dopo il traguardo nell'ordine di arrivo.

Al 1° vanno 50.000\$, al 2° 35.000\$, al terzo 20.000\$, al quarto 10.000\$ ed al quinto 5.000\$. Nelle gare successive le regole di gioco rimangono le stesse con alcune differenze che riguardano le fasi preparatorie delle gare:

1 - le carte Velocità vanno nuovamente separate in mazzi a seconda del tipo (carta Tecnologia, Manovra e Banconota);

2 - tutti i danni devono essere riparati al costo di 1.000\$ per danno. Se il giocatore non ha 1.000\$ deve tenersi i danni;

3 - le carte Tecnologia e Manovra attribuite alle vetture e giocate durante la gara precedente, sono riattivate (si rigirano);

4 - inizia una nuova fase economica, facoltativa. L'ordine è inverso a quello di arrivo di gara. I giocatori possono:

- restituire 2 carte Tecnologia e Manovra. In cambio ne prendono una scoprendola dal mazzo Tecnologia o Manovra. Le carte restituite saranno lasciate scoperte e rese disponibili come scelte da altri giocatori;

- rivendere le auto. Il prezzo di vendita è di 5000\$ inferiore a quello segnato sulla carta;

- licenziare un pilota. Il valore di soldi recuperato è di 5000\$ inferiore a quello segnato sulla carta Pilota.

Nella stessa fase economica i giocatori devono allora acquistare un'altra auto o pilota.

Alla fine delle gare concordate, i giocatori sommano i soldi che hanno. Chi ne ha di più ha vinto. In caso di pareggio, vince l'auto che si è meglio piazzata nell'ultima gara disputata.



LAMBORGHINI

INHALT

1 Spielbrett mit 2 Rennstrecken, 5 Modellautos Murciélago Lamborghini im Maßstab 1:87, 5 Automobil-Karten, 10 Fahrer-Karten, 39 Zubehör-Karten verschiedener Hersteller (je 13 rote, gelbe und blaue Karten), 39 Manöver-Karten, 39 Geldschein-Karten (je 13 zu 1.000\$, 5.000\$ und 20.000\$).

ZIEL DES SPIELES

Lamborghini the official race game ist ein Rennen von Lamborghini Murciélago R-GT- Autos auf einer Piste. Die Spielanleitung sieht zwei Spielvarianten vor: eine kurze Version für jüngere Spieler und Anfänger und eine lange Version für erfahrenere Spieler mit größerer strategischer Ausrichtung, da die finanziellen Ressourcen des Renntteams optimal verwaltet werden müssen.

Das kurze Spiel gewinnt derjenige, der als erster die Ziellinie überfährt. Beim langen Spiel geht es darum, nach Abschluss der Meisterschaft mehr Geld als die Konkurrenten erwirtschaftet zu haben.

SPIELVORBEREITUNG

Wahl der Spielvariante: Kurz oder lang

Zunächst wird entschieden, ob die kurze oder die lange Version gespielt werden soll. Die kurze Version ist ein einzelnes Rennen ohne Geld, bei der langen Version werden ein bis zwei Rennen je Rennstrecke ausgetragen und es ist eine „wirtschaftliche Phase vorgesehen“.

Breite das Spielbrett nach Wahl der Rennstrecke auf dem Tisch aus.

1. Die Auto- und Fahrer-Karten werden getrennt gemischt und in zwei Stapeln verdeckt auf die vorgesehenen Plätze auf dem Spielbrett gelegt. Diese Karten bestimmen die Qualität der Fahrzeuge und das Geschick der Piloten.

2. Auch die Manöver- und Zubehör-Karten werden getrennt gemischt und in zwei Stapeln

verdeckt auf die vorgesehenen Plätze auf dem Spielbrett gelegt.

3. Es wird festgelegt, ob jeder Spieler das Rennen mit einem oder zwei Murciélagos absolviert, ohne aber die Fahrzeuge schon auszusuchen. Jeder Murciélogo hat einen festen Piloten, während Zubehör- und Manöver-Karten beliebig zugeordnet werden können.

4. Bei der langen Spielvariante erhält jeder Spieler je Murciélogo 60.000\$ (bei 2-4 Spielern) oder 52.000\$ (bei 5 Spielern). Beim kurzen Spiel wird kein Geld verwendet.

SPIELPHASEN

Das Spiel läuft in drei Phasen ab:

1- Strategisch-wirtschaftliche Phase

2- Set-up und Qualifikation

3- Rennen

STRATEGISCH-WIRTSCHAFTLICHE PHASE

Während der strategisch-wirtschaftlichen Phase werden Auto, Pilot, sowie Zubehör- und Manöver-Karten ausgewählt. Die Auswahlreihenfolge bei der kurzen und langen Version sind verschieden.

Falls mit einem Rennteam gespielt wird (jeder Spieler besitzt 2 Murciélagos und somit 2 Piloten), wählt jeder Spieler die Karten für den eigenen Rennstall; erst später kombiniert er Auto, Pilot, sowie Zubehör- und Manöverkarten.

Der erste Spieler wählt 1 von 8 Karten, der zweite 1 von 9, der dritte eine von 10, der vierte eine von 11 und der fünfte zwei von 12. Der vierte eine von 12 und so weiter zurück bis zum ersten Spieler.

Bsp.: Markus und Philipp haben sich entschieden mit je 2 Murciélagos zu spielen. Die Spieler wählen die Karten aus, ohne bereits an eine konkrete Zuordnung von Fahrzeugen und Piloten zu denken.

Kurzes Spiel

Vor Beginn des kurzen Spiels werden jeweils die zwei obersten Karten der 4 Stapel aufgedeckt, d.h. man sieht zwei Auto-, zwei Fahrer-, zwei Zubehör- und 2 Manöver-Karten. Es beginnt der

Spieler, der als letztes einen echten Lamborghini gesehen hat. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Zuteilung von Autos, Fahrern und Manöver- und Zubehör-Karten:

Der erste Spieler wählt eine der 8 Karten aus und legt sie gut sichtbar für alle vor sich ab. Der zweite Spieler deckt nun 2 neue Karten auf: 1 wahlweise vom Stapel der Zubehör- oder Manöver-Karten und eine weitere entweder vom Stapel der Fahrer- oder Auto-Karten. Nun wählt er eine der insgesamt 9 auf dem Tisch aufgedeckt liegenden Karten aus. Der dritte und vierte Spieler gehen wie der zweite Spieler vor. Auch der letzte Spieler dreht zwei Karten um, darf dann aber zwei Karten wählen, um den Nachteil auszugleichen, als letzter gewählt zu haben. Nach der Auswahl des letzten Spielers geht die gleiche Prozedur des Umdrehens und Auswählens vom vorletzten Spieler an wieder zurück bis zum ersten, jeweils mit der Wahl einer Karte (nur der letzte darf 2 Karten ziehen). **Dieses Vorgehen wird so lange wiederholt, bis allen Murciélagos im Rennen eine Auto- und eine Fahrer-Karte zugeordnet wurde.** Diese Spielphase wird abgeschlossen, sobald der letzte Spieler die fehlende Auto- oder Fahrerkarte erhält, die beim kurzen Spiel kostenlos sind.

Langes Spiel

Beim langen Spiel erfolgen das Umdrehen und die Wahl der Karten mit einer Versteigerung. Jeder Spieler entscheidet im Stillen, welchen Betrag er setzen will, um als Erster eine Karte wählen zu dürfen. Er versteckt die für sein Gebot benötigten Geldscheine unter seiner Hand. Dann werden gleichzeitig die Gebote verkündet. Wer am meisten geboten hat, beginnt. Zweiter ist, wer am zweitmeisten geboten hat und so weiter. Ein Angebot darf auch 0 \$ sein. Bei Gleichstand spielt derjenige zuerst, der als letzter einen Lamborghini gesehen hat. Am Ende der Versteigerungsrounde wird das gesetzte Geld in die Spielkasse zurückgelegt.

Zuteilung von Autos, Fahrer, Manöver- und Zubehör-Karten:

Der Mechanismus des Umdrehens und die Wahl der Karten ist wie beim kurzen Spiel. Der einzige Unterschied besteht darin, dass nur die Zubehör- und Manöver-Karten kostenlos sind, für die Fahrer- und Autokarten muss der auf der Karte gedruckte Preis gezahlt werden.

ACHTUNG! Die Zubehör-Karten repräsentieren gemäß ihrer Farbe (blau, gelb, rot) verschiedene Marken. Jeder Murciélogo darf nur das Zubehör einer Marke verwenden, d.h. wenn ein Spieler die erste Zubehör-Karte einer bestimmten Farbe gewählt

hat, so bleibt er in der Folge an diese Wahl gebunden: es ist verboten, Zubehör eines Konkurrenz-Lieferanten zu verwenden. Wenn mit je zwei Autos gespielt wird, so können wenigstens 2 verschiedene Ausrüster gewählt werden: Während des Set-up's wird dann jedem Auto ein Ausrüster zugeordnet.

SET-UP UND QUALIFIKATION

Am Ende der strategisch-wirtschaftlichen Phase nimmt jeder Spieler den Murciélagos, der seiner gewählten Auto-Karte entspricht und studiert seine Karten für das **Set-up**:

1. Wenn mit 2 Murciélagos gespielt wird, muss jedem sein Fahrer, sowie die in der strategisch-wirtschaftlichen Phase gewählten Zubehör- und Manöver-Karten **zugeordnet** werden.

2. Die Spieler erhalten dann weitere **Zubehör- und Manöver-Karten**. Jedes Auto und jeder Fahrer besitzt zusätzliche Fähigkeiten und Qualitäten: d.h. jedes Auto und jeder Fahrer erhält so viele Zubehör- und Manöverkarten, wie auf ihrer „Karte“ angegeben ist.

Die Zubehör-Karten müssen von der gleichen Farbe sein, wie die evtl. in der vorangegangenen Phase gewählten. Wenn ein Spieler zum Beispiel das „rote“ Zubehör gewählt hat, so erhält er nur Karten dieser Farbe. Falls die Karten einer Farbe aufgebraucht sind, muss der Spieler eine Karte eines minderwertigen Zubehör-Lieferanten wählen; d.h. wenn er die rote Marke gewählt hatte, so geht er leer aus. Auch wenn die Zusatzkarten des Autos und des Fahrers in der ersten Phase aufgebraucht wurden geht der Spieler leer aus.

Beachte: Es kann passieren, dass ein oder mehrere Spieler keine Zubehör-Karten ausgewählt haben und sich somit zu keinem Lieferanten „bekannt haben“. In diesem Fall erfolgt die Zuteilung der Zubehör-Karten für das Set-up nach dem Zufallsprinzip. Hierzu werden die Zubehör-Karten gemischt und es wird so lange gezogen, bis eine entsprechende Karte gefunden wird, egal in welcher Farbe.

3. Organisation der verbleibenden Karten: Nichtverwendete Auto- und Fahrer-Karten werden aussortiert. Nicht gewählte Zubehör- und Manöver-Karten, sowie übriggebliebene Banknoten werden gemischt, verdeckt auf das Spielbrett gelegt und dienen als Geschwindigkeits-Karten. **Diese Karten werden einzeln gezogen und bestimmen die Renngeschwindigkeit des eigenen Fahrzeuges. Dieser Wert steht unten auf jeder**

Karte. Nachdem alle Karten aufgebraucht sind, wird der Stapel neu gemischt und weiter verwendet.

4. Für die Qualifikation, um die Startaufstellung für das Rennen zu bestimmen, zieht jeder Spieler eine Karte vom Stapel der Geschwindigkeits-Karten und ermittelt die Summe aus dem Wert der gezogenen Karte und den Werten der eigenen Fahrer- und Auto-Karten. Das Fahrzeug mit dem höchsten Wert erhält die Pole-Position und wird auf das erste Feld des Startgitters gesetzt, d.h. er wird als Erster ins Rennen gehen. Die anderen werden je nach ihrem Ergebnis dahinter aufgereiht. Bei Gleichstand von zwei oder mehr Fahrzeugen in der Qualifikation wird die soeben beschriebene Prozedur so lange wiederholt, bis die Startreihenfolge eindeutig festgelegt ist.

Wenn ein Spieler mit 2 Murciélagos spielt, muss er vor der Verkündigung seiner Punktwertung angeben, für welches Paar (Auto/Fahrer) er spielt. Die zweite Punktzahl gilt dann automatisch für das andere Fahrzeug. In dieser Phase dürfen weder Zubehör-, noch Manöver-Karten ausgespielt werden.

RENNEN

Die Autos bewegen sich nach dem Startschuss um die auf ihren Karten angegebene Anzahl an Feldern vor.

- Die Autos bewegen sich vorwärts oder diagonal (die Felder müssen sich berühren), niemals seitwärts.
- Die Autos dürfen ein besetztes Feld weder durchqueren, noch auf ihm stehen bleiben.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, zieht er eine Geschwindigkeits-Karte vom Stapel. Er addiert den Wert dieser Karte (von 5 bis 12) zu den Werten der eigenen Auto- und Fahrerkarte.	Wert Geschwindigkeits-Karte	+
Geschwindigkeits-Wert Auto-Karte	Geschwindigkeits-Wert Auto-Karte	+
Geschwindigkeits-Wert Piloten-Karte	Geschwindigkeits-Wert Piloten-Karte	+
Zubehör- oder Manöver-Karte	Zubehör- oder Manöver-Karte	=
Geschwindigkeit des Fahrzeuges	Geschwindigkeit des Fahrzeuges	

Dieses Ergebnis kann noch um den Wert einer ausgespielten Manöver- oder Zubehör-Karte erhöht werden, wobei nur eine dieser Karten pro Runde ausgespielt werden darf.

Der Gesamt-Geschwindigkeitswert entspricht der Zahl der Felder, die der Murciélagos auf dem Spielbrett bewegt wird. Die

Murciélagos MÜSSEN die komplette Bewegung ausnutzen. Es besteht keine Möglichkeit, zu „bremsen“.

- Es ist möglich das eigene Fahrzeug zwischen zwei diagonal stehenden Autos durchfahren zu lassen, indem man die entgegengesetzte Diagonale nutzt. In diesem Fall muss der Fahrer ein **Manöver** wagen: er zieht eine Geschwindigkeitskarte und führt die Manöver-Kontrolle durch (siehe "Manöver").

- Wenn ein Murciélagos eine von einem anderen Fahrzeugen blockierte Straße vorfindet, so ist der Spieler gezwungen, auf eines der stehenden Autos aufzufahren, oder eine andere Art von **Unfall** zu provozieren (siehe "Manöver").

Beim kurzen Spiel verlieren alle Karten nach dem Zug eines Spielers ihre Wirkung und werden aussortiert. Beim langen Spiel, werden die ausgespielten Zubehör- und Manöver- Karten verdeckt neben dem Spielerabgelegt. So wird gezeigt, dass diese Karten im laufenden Rennen nicht mehr verwendet werden dürfen, wohl aber in den folgenden Rennen. Ausgespielte Geschwindigkeits-Karten werden immer aussortiert. Die Spieler dürfen alle Karten beliebig ausspielen, wenn sie selber am Zug sind.

Der Murciélagos in Pole-Position zieht als Erster. Die anderen folgen gemäß ihrer Position

in der Startaufstellung. In den folgenden Runden wird immer die Platzierung berücksichtigt: der Führende zieht zuerst, dann der Zweite und so weiter. Bei mehreren Murciélagos auf gleicher Höhe hat derjenige die Vorfahrt, der in der vorhergehenden Runde vorne lag.

Windschatten

Alle Fahrzeuge dürfen den Windschatten eines Gegners nutzen, allerdings nur einmal pro Zug. Durch den Windschatten darf das Fahrzeug ein zusätzliches Feld vorrücken. Wenn ein Murciélagos auf das Feld hinter ein anderes Auto zieht, so darf der Windschatten sofort genutzt werden und der Murciélagos wird auf eines der beiden Felder neben das erreichte Auto gesetzt, sofern diese frei sein sollten (ansonsten riskiert man einen Unfall). Anschließend kann die Bewegung fortgesetzt werden.

KARTENTYPEN

Zubehör-Karten

Es existieren drei Zubehör-Marken: blau, gelb und rot. Das blaue Zubehör ist das Beste, das gelbe hat mittlere und das rote die schlechteste Qualität. Die Unterschiede sind nicht enorm, aber der Murciélagos mit dem blauen Zubehör wird im Laufe des Rennens Vorteile haben.

	Aerodynamik	Die Karte erhöht die Geschwindigkeit um +3/+4 (je nach Marke), aber nur wenn das Auto in dieser Runde nicht die Fahrspur wechselt.
	Bremsen	Die auf der Karte angegebene Anzahl an Schäden wird abgewendet (je nach Marke). Sie muss vor dem Eintreten des Schadens ausgespielt werden.
	Ausrüstung	Das Ergebnis der Manöver-Kontrolle, der diese Karte zugeordnet wird, verbessert sich um +1, +2, +3 (es gibt markenabhängige Unterschiede).
	Motor	Die Karte erhöht die Geschwindigkeit um +2/+3 (je nach Marke).
	Reifen	Die Karte erhöht die Geschwindigkeit um +1. Dieser Effekt dauert 2, bzw. 3 Runden (je nach Marke), in denen auch eine andere Karte gespielt werden darf, die aber keinen Einfluss auf die Geschwindigkeit haben darf..*

	Tank	Die Karte erhöht die Geschwindigkeit um +1. Dieser Effekt dauert 2, bzw. 3 Runden (je nach Marke), in denen auch eine andere Karte gespielt werden darf, die aber keinen Einfluss auf die Geschwindigkeit haben darf.*
	Team	Der Fahrer darf entweder einen Schaden reparieren, und/oder einen Bonus von +1 in der Manöver-Kontrolle verwenden.

*Um an die progressive Verwendung einer dieser Karte zu denken, reicht es, diese unter eine beliebige andere Karte zu legen und entlang der Nummernanzeige zu bewegen.

Manöver-Karten

	Geschick	Die Geschwindigkeit wird um +3 erhöht, die Bewegung darf aber insgesamt nicht mehr als 12 Felder betragen.
	Wagnis	Man darf ohne Manöver-Kontrolle diagonal zwischen zwei Autos durchfahren.
	Glück	Es darf eine neue Geschwindigkeitskarte gezogen werden, als Ersatz der vorher gezogenen.
	Manöver	Das Manöver führt zu einem +2 bei der Manöver-Kontrolle.
	Windschatten	Der Windschatten bringt ein weiteres Gratisfeld (d.h. ein Fahrzeug wird somit überholt).
	Kollision	Das Auto fährt absichtlich auf oder drängt den Gegner ab (siehe Regel). Im Gegensatz zur Grundregel hat der Fahrer einen Bonus von +1 beim Manöver, der geschädigte Fahrer ein Malus von -1.

	Geschwindigkeit	Die Geschwindigkeit wird um +4 erhöht, die Bewegung darf aber insgesamt nicht mehr als 14 Felder betragen
	Sieger	Wenn der Fahrer während des Rennens Zweiter oder Dritter ist, so erhält er +2 an Geschwindigkeit.
	Willenskraft	Wenn der Fahrer Letzter ist, so erhält er +3 an Geschwindigkeit, wenn er Vorletzter ist +2.

Murciélagos außer Kontrolle

Wenn die Werte der gezogenen Karten 10 auf gelbem Pfeil, 11 auf orangem Pfeil 12 auf rotem Pfeil betragen, so bedeutet dies zu hohe Geschwindigkeit, der Murciélagos verliert die Kontrolle und der Fahrer muss eine Manöver-Kontrolle durchführen. Wenn ein Fahrer eine dieser Geschwindigkeitskarten zieht, so muss er eine Manöver-Kontrolle durchführen, die mit steigender Geschwindigkeit immer schwerer wird. Beträgt die gezogene Geschwindigkeit:

- 10 auf gelb, so wird ein normales Manöver durchgeführt;
- 11 auf orange, so wird das Manöver mit -1 bestraft;
- 12 auf rot, so wird das Manöver mit -2 bestraft;

Nach Abschluss der Manöver-Kontrollen werden eventuelle Änderungen hinsichtlich Schäden und Platzierungen vorgenommen und das Rennen wird fortgesetzt.

Auffahren und Abdrängen

Es ist möglich, andere Murciélagos abzudrängen oder auf sie aufzufahren, um die Gegner zu schädigen. Ein Fahrer positioniert seinen Murciéago:

- hinter denjenigen eines Konkurrenten und sagt an, dass er auffahren möchte: es entsteht ein Auffahrunfall;
- neben einen Gegner und sagt an, dass er abdrängen möchte: es wird abgedrängt. In beiden Fällen müssen alle betroffenen Murciélagos (zuerst, wer den Unfall verursacht und dann, der ihn

erleidet) eine Manöver-Kontrolle durchführen. Alle betroffenen Autos können eine Massenkarambolage auslösen.

Manöver

Jeder der beabsichtigt, oder gezwungen ist, ein Manöver durchzuführen, muss sich gut die Konsequenzen überlegen. Der Fahrer zieht eine Karte, modifiziert den Wert um die Manöver-Punktwerte von Auto-, Fahrer- und den eventuell für dieses Manöver ausgespielten Manöver- und Zubehör-Karten, sowie eventuelle Strafpunkte für einen Murciélagos außer Kontrolle.

Die Gesamtsumme wird mit den Werten der Tabelle Manöver-Kontrolle verglichen und die dort angegebenen Konsequenzen angewendet. Sollte die Geschwindigkeitskarte gelb, orange oder rot sein, so wird die Farbe ignoriert und nur der Wert verwendet.

Manöver-Kontrolle	
Wert	Effetto
5, 6 o 7	ES PASSIERT EIN UNFALL (siehe Unfälle) mit 1 Schaden
8 - 9	Es passiert nichts (die Bewegung wird normal fortgesetzt)
10 - 11	+1 Gratis-Feld
12 o +	+1 Gratis-Feld (bei Unfall und Abdrängen wird der Gegner, der die Kontrolle noch durchführen muss, mit -1 bestraft).

Jeder Murciélagos darf nur zwei Manöver-Kontrollen pro Runde durchführen. Danach darf er Autos vor ihm überholen (über besetzte Felder ziehen) und dabei jede Regel brechen, bis seine Bewegung abgeschlossen ist.

Unfälle

Wenn eine Manöver-Kontrolle zu einem Unfall führt (Gesamtwert zwischen 5 und 7), so muss der Murciélagos

folgende Aktionen ausführen:

1. Sofort eine **Geschwindigkeits-Karte ziehen**, um zu beurteilen, welche **Richtung** diese aufgrund des Unfalls in der aktuellen, (wenn der Schuldige eines Auffahrungs- oder eines Abdrängungsmanövers seine Bewegung noch nicht abgeschlossen hat) oder in der darauffolgenden Runde vorsieht. Unter Richtung wird das erste Feld eines Zuges verstanden.

Wert	Wirkung
5, 6 o 7	Der Spieler rechts von Dir wählt die Richtung
8 - 10	Diagonal vorwärts nach rechts
9 - 11	Diagonal vorwärts nach links
12 o +	Richtung nach Wahl (rechts oder links nach vorne)

Falls sich das erste Feld außerhalb der Piste befinden sollte, so wird die Geschwindigkeit in dieser Runde um -3 reduziert.

2. **Er erleidet einen Schaden**. Jeder Schaden führt zu einer bleibenden Reduzierung der Geschwindigkeit und der Manövrier-Fähigkeit. Ein Murciélagos kann maximal 2 Schäden pro Runde erleiden.

Anzahl der erlittenen Schäden	Konsequenz
1°	Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit: -1
2°	Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit: -2
3°	Der Murciélagos hat einen Totalschaden und führt seine Bewegung bis zum Stillstand aus. Die Geschwindigkeit wird in der gleichen Runde um -3 gedrosselt. Von der folgenden Runde an wird die Geschwindigkeit nochmals um -1 reduziert (-4, -5...), bis dass der Murciélagos als untätig Hindernis auf der Piste zum Stehen kommt.

Ein geschädigter oder komplett demoliert Murciélagos, der die Ziellinie überfährt kann trotzdem gewinnen.

ENDE DES RENNENS

Das Rennen ist offiziell beendet, wenn alle Murciélagos nach **3 kompletten Runden** die Ziellinie überfahren haben. Es gewinnt derjenige, der als erster die Ziellinie überquert und keine anderen Murciélagos in der gleichen Runde ankommen sieht, die evtl. noch eine bessere Position einnehmen können. Bsp.: Der grüne Murciélagos kommt als erster an und überfährt die Ziellinie um 7 Felder. Der schwarze Murciélagos kommt als zweiter an, überfährt die Ziellinie aber um 10 Felder und gewinnt somit das Rennen.

Kurzes Spiel

Es gewinnt der Sieger des Rennens.

Langes Spiel und Folgerennen

Nach Ende jedes Rennens erhalten die Murciélagos je nach ihrer Platzierung eine Geldprämie. Eventuell durch Unfälle auf der Strecke liegengebliebene Fahrzeuge werden als Letzte betrachtet. Um die Reihenfolge des Zieleinlaufes und die Geldprämien korrekt zuordnen zu können (beim langen Spiel), wird empfohlen, die Murciélagos in der Reihenfolge des Zieleinlaufes auf der Piste stehen zu lassen.

Der Erste erhält 50.000\$, der Zweite 35.000\$, der Dritte 20.000\$, der Vierte 10.000\$ und der Fünfte 5.000\$. Für die weiteren Rennen bleiben die Spielregeln unverändert, bis auf einige kleine Unterschiede in den Vorbereitungsphasen des Rennens:

1. Die Geschwindigkeits-Karten werden wiederum je nach Typ auf getrennte Stapel gelegt (Zubehör-, Manöver-Karten und Geldscheine);
2. Alle Schäden müssen für je 1.000\$ repariert werden. Wenn ein Spieler nicht genug Geld hat, so absolviert er das Rennen mit seinen Schäden;
3. Dem Fahrzeug zugeordnete und ausgespielte Zubehör- und Manöver-Karten aus dem vorherigen Rennen werden reaktiviert (wieder umgedreht);
4. Es beginnt eine neue, freiwillige wirtschaftliche Phase. Die Reihenfolge erfolgt in umgekehrter Reihenfolge zum Zieleinlauf. Die Spieler können:

a. Zwei Zubehör- und Manöver-Karten abgeben und eine neue Karte von dem entsprechenden Stapel ziehen. Die zurückgegebenen Karten bleiben offen liegen und können von den anderen Spielern ausgewählt werden;

b. Ihr Auto verkaufen, allerdings zu einem um 5000\$ niedrigeren Preis als dem Wert auf der Karte;

c. Einen Fahrer feuern. Der Spieler erhält 5000\$ weniger als auf der Fahrer-Karte angegeben ist. In der gleichen wirtschaftlichen Phase müssen die Spieler dann aber ein neues Auto oder einen neuen Fahrer kaufen.

Am Ende aller Rennen zählen die Spieler ihr Geld zusammen. Der Spieler mit dem meisten Geld gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt das Auto mit der besseren Platzierung im letzten Rennen.



LAMBORGHINI

CONTENIDO

1 tablero de juego con dos circuitos, 5 modelos Lamborghini Murciélagos en escala 1:87, 5 cartas Automóvil, 10 cartas Piloto, 39 cartas Tecnología (13 rojas, 13 amarillas y 13 azules), 39 cartas Maniobra, 39 cartas Dinero (13 de \$1.000, 13 de \$5.000, 13 de \$20.000).

OBJETIVO DEL JUEGO

Lamborghini the official race game es una carrera en pista de Lamborghini Murciélagos R-GT. El reglamento ofrece dos versiones del juego: una corta para los más pequeños, y una larga que aumenta la estrategia con la gestión económica, para los más grandes. En el juego corto el objetivo es ser el primero en cruzar la meta. En el juego largo el objetivo es tener más dinero que los adversarios al final del campeonato.

FASE DE PREPARACIÓN

Selección del juego: corto o largo

Escoger si jugar la versión corta (una sola carrera sin usar el dinero), o jugar la versión larga (más carreras, usando la fase Económica). En la versión larga se debe acordar el número de carreras (1 o 2 por cada circuito).

1. Poner el tablero en una mesa y seleccionar el circuito para jugar.

2. Mezclar independientemente las cartas **Automóvil** y las cartas **Piloto**, y disponerlas en sus respectivas pilas en el tablero boca abajo. Cada una de las cartas representa la calidad del vehículo y la habilidad del piloto.

3. Mezclar independientemente las cartas **Maniobra** y las cartas **Tecnología** y disponerlas en sus respectivas pilas en el tablero boca abajo.

4. Decidir la cantidad de coches que cada jugador tendrá, (1 o 2, pero sin coger aún las miniaturas). Cada Murciélagos puede tener solo una carta Piloto, pero no hay límite en las cartas Tecnología y Maniobra.

5. Distribuir por cada Murciélagos \$60.000 (si los jugadores son entre 2 y 4), o \$52.000 (si los jugadores son 5). El dinero se usa solo en la versión larga del juego.

FASES DEL JUEGO

El juego está dividido en 3 fases:

- 1- Fase estratégica - Económica**
- 2- Fase de preparación y clasificación**
- 3- Carrera**

FASE ESTRATÉGICA - ECONÓMICA

En la fase Estratégica -Económica se seleccionan los coches, los pilotos y las cartas Tecnología y Maniobra. El orden de turno es diferente según el tipo de juego: corto o largo.

Si se juega con un Equipo (2 coches y dos pilotos), el jugador-equipo escoge las cartas para el grupo; más adelante unirá el vehículo, el piloto y las cartas Tecnología y Maniobra.

Ej. Marco y Felipe deciden que jugarán cada uno con dos Murciélagos. Al elegir las cartas no tienen aún claro a que coche/piloto asignarán las cartas.

El primer jugador escoge 1 carta entre 8, el segundo 1 carta entre 9, el tercero 1 carta entre 10, el cuarto 1 carta entre 11 y el quinto 2 cartas entre 12. El cuarto 1 entre 12 y así sucesivamente. Descubrir las dos primeras cartas de cada una de las 4 pilas. Serán así visibles 2 cartas Automóvil, 2 cartas Piloto, 2 cartas Tecnología y dos cartas Maniobra. 8 cartas en total.

Juego corto

En el juego corto, el primer jugador será quien haya visto más recientemente un Lamborghini de verdad. Los demás jugadores siguen en el sentido horario.

Asignación de coches, pilotos y cartas Maniobra y Tecnología: El jugador que va primero escoge una de las 8 cartas y la pone frente a él, visible a todos. El segundo jugador gira 2 cartas: 1 la selecciona entre las pilas de las cartas Tecnología y de las cartas de Maniobra, luego selecciona 1 entre las pilas de las cartas Piloto y las cartas Automóvil. Entre las cartas que están giradas sobre la mesa (9) escoge una. El tercer y cuarto jugador repiten el procedimiento. El último jugador girará 2 cartas como los jugadores anteriores, pero podrá escoger dos cartas para sí

mismo, para equilibrar el hecho de ser el último a escoger.

Cuando el último jugador ha escogido sus cartas, el turno de selección se invierte para volver al primer jugador, de este modo el penúltimo jugador girará dos cartas y escogerá 1 entre las cartas giradas, luego el siguiente jugador, hasta volver al primero (solo el último jugador podrá escoger 2 cartas). La secuencia se repetirá **hasta que cada coche en carrera tendrá asociada una carta Automóvil y una carta Piloto**. En el momento que todos los jugadores tienen sus cartas Automóvil y Piloto la selección de cartas termina. En el juego corto las cartas Automóvil y Piloto no tienen ningún costo.

Juego largo

En el juego largo el orden de girar y seleccionar las cartas se decide con una apuesta. Todos los jugadores en secreto deciden cuanto apostar para obtener el derecho a escoger primero. Al mismo tiempo los jugadores revelan la apuesta. Aquel que ofrece más es el primer jugador a escoger, y progresivamente los otros turnos corresponderán a las apuestas hechas. En caso de empate, gana quien haya visto más recientemente un Lamborghini. Todo el dinero apostado es perdido, y vuelve al banco.

Asignación de coches, pilotos y cartas Maniobra y Tecnología: La secuencia de girar y seleccionar las cartas es igual a la del juego corto. La diferencia es que solo las cartas Tecnología y Maniobra no tienen costo. Las cartas Automóvil y Piloto tienen el costo indicado en ellas: el jugador que desea la carta tendrá que pagar al banco el costo indicado.

Atención! Las cartas Tecnología están divididas en tres colores que representan tres marcas diferentes. Cada Murciélagos puede tener cartas Tecnología de una sola marca. Al escoger la primera carta Tecnología el jugador debe continuar a escoger cartas Tecnología sólo de la misma Marca y no podrá escoger cartas de otras marcas. Sin embargo, si se juega con 2 coches, se pueden seleccionar cartas Tecnología de dos marcas diferentes: en la fase de preparación, a un coche serán asignadas las cartas de una marca y el otro coche tendrá las cartas de la otra marca.

FASE PREPARACIÓN Y CLASIFICACIÓN

Después de la fase Estratégica - Económica, los jugadores toman el Murciélagos que corresponde a la carta Automóvil que poseen y organizan las cartas para la **Preparación**:

1. Un jugador con 2 Murciélagos debe **asociar** a cada uno el piloto y las cartas Tecnología y Maniobra seleccionadas en la fase Estratégica-Económica.
2. Los jugadores recibirán cartas adicionales Tecnología y Maniobra. De hecho cada carta Automóvil y Piloto tiene características y habilidades adicionales: El coche y el piloto recibirán un número de cartas, Tecnología/Maniobra, como indicado en la carta. Las cartas tecnología deben ser seleccionadas sólo del color seleccionado en la fase anterior. Por ejemplo, si un jugador ha seleccionado la Tecnología "Roja" podrá sólo recibir cartas de esa tecnología. En el caso que las cartas de ese color se acaben, el jugador podrá seleccionar sólo cartas de tecnología inferior; si hubiese escogido tecnología roja, no podría tomar ninguna. En el caso que todas las cartas para el coche y el piloto se terminen, dado que fueron seleccionadas en su totalidad en la fase Estratégica-Económica, no se recibirá alguna carta.

Nota: puede ocurrir que uno o más jugadores no escogen cartas Tecnología, y por lo tanto no están vinculados a una marca en particular. En estas ocasiones, cuando los correspondientes coches tendrán que recibir las cartas Tecnología para la preparación, la selección se hará casualmente, mezclando las marcas y revelando progresivamente las cartas hasta encontrar aquellas con el símbolo correspondiente, independientemente del color de la Tecnología.

3. **Re-organización de las cartas restantes: las cartas Velocidad** Las cartas Automóvil y Piloto no seleccionadas se eliminan el juego. Las cartas Tecnología y Maniobra no seleccionadas, y las cartas Billete no usadas se mezclan y forman la pila de las cartas Velocidad. **Estas últimas serán pescadas, una a una, leyendo en ellas la velocidad de los coches.** La velocidad está indicada en todas las cartas del juego, en el borde inferior. Cuando la pila de las cartas velocidad se termina, las mismas son mezcladas nuevamente para ser reutilizadas.

4. Para jugar la **Clasificación** y establecer el orden de partida, los jugadores pescan una carta de la pila de las cartas Velocidad y suman el valor de velocidad de la carta pescada, con los valores indicados en las cartas Piloto y Automóvil que cada uno tiene. Quien obtiene el valor de velocidad más alto obtiene la pole-position y es posicionado en la primera casilla de la línea de partida: partirá primero en la carrera. Los otros jugadores siguen en el orden determinado por la velocidad. En caso de empate entre dos o más coches, se repetirá el procedimiento con los coches involucrados hasta resolver el orden de salida.

Si el mismo jugador juega con 2 Murciélagos, antes de declarar el puntaje obtenido debe declarar qué pareja Coche/Piloto está jugando. El siguiente puntaje corresponderá a la otra pareja. En esta fase no se permite el uso de cartas Tecnología y Maniobra de ningún tipo.

CARRERA

Los coches parten y se mueven por las casillas, según el número de movimientos indicados en las cartas.

- Los coches se mueven hacia adelante, recto o en diagonal (las casillas deben ser adyacentes), nunca hacia los lados.
- Los coches no pueden atravesar o detenerse en una casilla ocupada.

En el propio turno un jugador pesca una carta Velocidad de la pila. Al valor de la carta (valores de 5 a 12) se suma el valor de su carta Automóvil y el valor de su carta Piloto. Al resultado obtenido se puede adicionar el valor de una carta Maniobra o Tecnología. Por turno sólo se puede jugar una carta Maniobra o Tecnología. El resultado final es el número total de casillas que el Murciélagos puede moverse en el tablero. Los coches DEBEN usar todo el movimiento obtenido. No existen modos para "frenar".

- Es posible hacer pasar el coche entre dos coches adversarios en casillas adyacentes diagonales, recorriendo las casillas en la diagonal opuesta, pero esta acción requiere una **maniobra**

riesgosa: pescar una carta Velocidad para verificar la misma (ver "Maniobras").

- Si un Murciélagos tiene el paso bloqueado por otros vehículos causará una colisión u otro tipo de **accidente** (ver "Maniobras").

En el juego corto los efectos de todas las cartas terminan al final del turno del jugador y luego son descartadas. Al contrario, en el juego largo, las cartas Tecnología y Maniobra usadas se ponen boca abajo al lado del jugador, indicando así que no podrán ser usadas nuevamente en esa carrera, pero estarán disponibles para las siguientes carreras. Las cartas Velocidad siempre se descartan. Todas las cartas se pueden jugar durante el propio turno de movimiento, cuando el jugador lo desea.

Juega primero el Murciélagos que está de primero en la línea de partida. Los otros Murciélagos siguen según la propia posición, y en los siguientes turnos el orden es determinado de la posición en la pista: mueve primero el que va en primera posición, segundo la segunda posición y así sucesivamente. En el caso de coches empatados mueve primero el coche que en el turno anterior era adelante del adversario.

Succión

Todos los coches pueden aprovechar el túnel de succión de los adversarios, pero solo una vez por turno de movimiento. Aprovechar el túnel de succión permite aumentar gratuitamente una casilla al movimiento del coche. Cuando un Murciélagos, durante su movimiento, se encuentra detrás de otro, el coche en movimiento gana el derecho de moverse gratuitamente a una de las dos casillas laterales a la casilla del coche perseguido, siempre que la casilla seleccionada esté desocupada (de otro modo puede ocurrir un accidente), y luego puede continuar con su movimiento.

TIPOS DE CARTAS

Cartas Tecnología

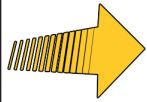
Las cartas Tecnología son de 3 marcas: azul, amarilla y roja. La Tecnología azul es la mejor, la amarilla es la categoría media y la roja la peor. Las diferencias entre las marcas no son enormes, pero el Murciélagos de Tecnología azul tendrá algunas ventajas

durante la carrera.

	Aerodinámica	La carta aumenta la velocidad de +3 o +4 (depende de la marca), pero sólo si en el movimiento del turno no se cambia carril.
	Frenos	La carta permite evitar un numero de daños equivalentes al valor reportado (depende de la marca). Se juega antes de determinar el daño.
	Ajustes	Se asocia a un control de Maniobra, y ésta es mejorada de +1, +2, +3 (hay diferencias entre las diferentes marcas).
	Motor	La carta aumenta la velocidad de +2 o +3 (depende de la marca).
	Neumáticos	La carta aumenta la velocidad de +1 por 2 o 3 turnos seguidos (depende de la marca); durante esos turnos se podrá usar otra carta, siempre que NO sea una carta que afecte la velocidad.*
	Tanque	La carta aumenta la velocidad de +1. Los efectos duran por 2 o 3 turnos (depende de la marca); durante esos turnos se podrá usar otra carta, siempre que NO sea una carta que afecte la velocidad.*
	Equipo	El piloto escoge si reparar un daño y/o tener +1 al control de maniobra.

* Para recordar el uso progresivo de la carta es suficiente ponerla debajo de otra carta cualquiera, bajo la muesca que indica el número de usos.

Cartas Maniobra

	Hábil	La velocidad aumenta de +3 casillas, pero el movimiento total no puede ser superior a 12 casillas.
	Riesgo	Permite pasar entre dos coches en casillas adyacentes diagonales, sin necesidad de una verificación de maniobra.
	Suerte	Permite pescar una carta Velocidad para cambiar la pescada al inicio del turno.
	Maniobra	La maniobra tiene un bono de +2 en el control.
	Succión	Aumenta el efecto de la succión a una casilla adicional (en efecto permite adelantar).
	Colisión	El coche estrella de forma voluntaria o empuja otro coche (ver regla). Con respecto a la regla clásica el coche que estrella/empuja tiene un bono de +1 a la maniobra, mientras el estrellado/empujado tiene una penalidad de -1.
	Veloz	La velocidad es aumentada de +4 casillas, pero el movimiento total no puede ser superior a 14 casillas.
	Ganador	Si en la carrera el piloto es segundo o tercero tiene +2 casillas de velocidad.
	Voluntad	Si en la carrera el piloto es último tiene +3 casillas de velocidad. Si es penúltimo tiene +2 casillas de velocidad.

Murciélagos Bizarra

Si los valores en las cartas pescadas son **10 en flecha amarilla, 11 en flecha naranja y 12 en flecha roja**, entonces la velocidad es excesiva, el coche pierde el control y el piloto debe efectuar un control de maniobra. Cuando el piloto pesca estos valores de velocidad debe efectuar la verificación de maniobra, que será más difícil al aumentar la velocidad. Si la velocidad pescada es:

- 10 en amarillo, el jugador efectúa una Maniobra normal;
- 11 en naranja, el jugador efectúa la Maniobra con una penalidad de -1;
- 12 en rojo, el jugador efectúa la Maniobra con una penalidad de -2.

Una vez resueltas las maniobras se aplican las eventuales modificaciones de daños y posición, y la carrera continúa.

Colisiones y empujones

Es posible que ocurran empelones y colisiones entre los coches para dañar a los adversarios. Si un jugador tiene el propio coche:

- detrás del coche de otro competidor, declarando colisión, la colisión ocurre;
- al lado de un adversario, declarando empujón, el empujón ocurre. En ambos casos los dos coches involucrados (primero el coche que empuja/estrella y luego el coche que sufre la iniciativa) deben hacer un control de maniobra. Todos los coches tocados pueden generar una serie de accidentes a cadena.

Maniobras

Cualquier jugador que sea obligado o desee a hacer una maniobra debe evaluar los efectos. El jugador pesca una carta Velocidad, modifica el valor con los puntajes de maniobra del coche, del piloto, de la carta Maniobra o Tecnología legada a la maniobra y de las eventuales penali-

Tiro de Maniobra por: velocidad excesiva, colisiones y empujones

Valor de la carta Velocidad
+ valor de Maniobra carta Automóvil
+/- valor de Maniobra carta Piloto
- (eventuales) penalidades por Murciélagos Bizarra (velocidad excesiva)
+ (eventuales) cartas Maniobra/Tecnología

dades por los efectos de Murciélagos Bizarra.

El total se confronta con la tabla Control de Maniobra, y se aplican los efectos indicados al lado. En el Control de Maniobra se ignora el color de la carta Velocidad pescada, y se utiliza sólo el valor.

CONTROL DE MANIOBRA	
Valor	Efecto
5, 6 o 7	Ocurre un accidente (ver Accidentes)
8 - 9	No ocurre nada (el movimiento continúa sin alteraciones)
10 - 11	+1 casilla de movimiento
12 o +	+1 casilla de movimiento (en caso de colisión o empujón el adversario que tiene que hacer aún la maniobra tiene una penalidad de -1).

Cada coche en competición puede intentar sólo 2 maniobras en un turno. Si no puede hacer más maniobras, el coche podrá superar los coches que se encuentra en el camino (atravesando casillas ocupadas), violando cualquier regla, hasta que complete su movimiento.

Accidentes

Cuando un control de maniobra resulta en un accidente (resultado de 5, 6 o 7), el jugador del coche accidentado sigue estas instrucciones:

1. Pesca inmediatamente una carta Velocidad para saber la dirección que toma el coche a causa del accidente en el mismo turno (si quien estrella o empuja no ha terminado aún el propio movimiento) o en el próximo turno. Por dirección se entiende la primera casilla del movimiento.

Valor	Efecto
5, 6 o 7	El jugador a la derecha escoge la dirección
8 - 10	Adelante en diagonal a la derecha
9 - 11	Adelante en diagonal a la izquierda
12 o +	El jugador escoge la dirección (adelante, derecha o izquierda)

Si la primera casilla es fuera de la pista, la velocidad es reducida de 3 en ese turno.

2. Aplicar un daño. Cada daño reduce en forma permanente la velocidad y la capacidad de maniobrar. Un Murciélagos recibe como máximo 2 daños por turno.

Numero de daños recibidos	Consecuencia
1º	-1 a la velocidad y a la capacidad de maniobra
2º	-2 a la velocidad y a la capacidad de maniobra
3º	El Murciélagos tiene un daño permanente y sigue su movimiento hasta terminarlo. La velocidad del coche es penalizada de -3 en el turno en el que sufre el daño. Cada turno adicional la velocidad se reduce de -1 (-4, -5...) hasta que se detiene totalmente, dejando el coche como obstáculo.

Un Murciélagos accidentado o dañado que logra llegar a la meta puede ganar la carrera normalmente.

las reglas del juego son las mismas, con algunas diferencias en las fases de preparación de la carrera: Las cartas Velocidad son separadas de nuevo en las pilas correspondientes al tipo (Tecnología, Maniobra, Dinero);

Todos los daños deben ser reparados. La reparación de un daño cuesta \$ 1.000. Si el jugador no dispone del dinero necesario, el coche seguirá con los daños;

Las cartas Tecnología y Maniobra asignadas a los coches, y usadas en la carrera, son de nuevo disponibles (se giran de nuevo); Inicia una nueva fase económica, opcional. El orden es inverso al orden de llegada en la carrera. Los jugadores pueden: Devolver 2 cartas Tecnología y Maniobra. En cambio pescar una de la pila Tecnología o Maniobra. Las cartas devueltas se dejan descubiertas y disponibles a los otros jugadores; Vender los coches. El precio de venta es de \$ 5.000 menos del precio indicado en la carta; Despedir el piloto. El dinero recuperado es de \$ 5.000 menos del valor indicado en la carta del piloto.

En la misma fase económica los jugadores podrán adquirir otro coche y/o piloto.

Al final de las carreras establecidas los jugadores hacen las cuentas del dinero que tienen. El que tiene más dinero gana el juego. En caso de empate, gana el coche que ha tenido la mejor posición de llegada en la última carrera.

FIN DE LA CARRERA

La carrera termina oficialmente cuando todos **los coches han cruzado la meta haciendo 3 vueltas completas**. Gana el primer coche que cruza la meta mientras que en el mismo turno otro coche no supere la línea de meta y quede adelante de éste al finalizar el movimiento. Ej. El coche verde supera la meta primero y termina el turno 7 casillas después de la meta. El coche negro cruza la meta de segundo, pero termina el movimiento 10 casillas después de la meta. El coche negro gana.

Juego corto

La victoria del juego se obtiene ganando la carrera.

Juego largo y carreras sucesivas

Al final de cada carrera se dan los premios en dinero a los vehículos que atraviesan la meta, según la posición. Los vehículos que quedan detenidos en la pista a causa de los accidentes son considerados como últimos. Para recordar el orden de los coches y asignar los premios (para el juego largo) es aconsejable dejar los coches en las casillas y en el orden en que llegan. El primero gana \$ 50.000, el segundo \$ 30.000, el tercero \$ 20.000, el cuarto \$ 10.000 y el quinto \$ 5.000. En las siguientes carreras

We say thanks for the Car cards photos, released under the creative commons license on wikipedia commons, to:

Adam Pigott
Darren
Tony Harrison



Storia di Lamborghini

Fondata nel 1963, Automobili Lamborghini ha sede a Sant'Agata Bolognese, nel nord est dell'Italia. Qui vengono prodotte le auto supersportive più ricercate del mondo.

Con 125 concessionari in tutto il mondo, Automobili Lamborghini ha creato una serie ininterrotta di auto supersportive, dinamiche ed eleganti, tra cui Miura, Islero, Urraco, 350GT, Espada, Countach, Diablo, Murciélagos LP 640, Murciélagos LP 640 Roadster, Gallardo SE, Reventón Coupe, Reventón Roadster, Gallardo LP 560-4 Coupé e Spyder, Murciélagos LP 670-4 SuperVeloce, nonché la Gallardo LP550-2 Valentino Balboni.



About Lamborghini

Founded in 1963, Automobili Lamborghini is headquartered in Sant'Agata Bolognese, in Northeastern Italy. There it manufactures some of the world's most sought-after super sports cars.

With more than 120 dealerships worldwide, Automobili Lamborghini is building on a succession of dynamic and elegant super sports cars including the Miura, Islero, Urraco, 350GT, Espada, Countach, Diablo, Murciélagos LP 640, Murciélagos LP 640 Roadster, Gallardo SE, Reventón Coupe, Reventón Roadster, Gallardo LP 560-4 Coupé and Spyder, Murciélagos LP 670-4 SuperVeloce, as well as the Gallardo LP550-2 Valentino Balboni, the Gallardo LP 570-4 Superleggera and the last open version LP 570-4 Spyder Performante. With this year's presentation of the best-in-class Aventador LP 700-4 at the Geneva Auto Salon and the previous unveiling of the ultra-light technology demonstrator Sesto Elemento at the 2010 Paris Motor Show, Lamborghini has displayed its clear leadership in the field of carbon fiber technology once more. Here, Lamborghini is building on a thirty-year history – already in 1983, Lamborghini used carbon fiber reinforced plastics to build up the famous Countach.

As a 100 percent subsidiary of AUDI AG, the Italian super sports car manufacturer further benefits from the lightweight construction competence of the brand with the four rings.

For more information on Automobili Lamborghini, please visit the Web site at www.lamborghini.com.

Per maggiori informazioni su Automobili Lamborghini, visitare il sito web www.lamborghini.com

Lamborghini Aventador



Lamborghini Reventón Roadster





www.ghenosgames.com