



## ORGANIZZAZIONE DEL CAMPIONATO

Prima di iniziare a giocare un campionato, decidete chi tra di voi sarà l'organizzatore. L'organizzatore avrà il compito di decidere i parametri del campionato, il calendario dei gran premi e l'aggiornamento della classifica. Iniziamo dai parametri: **SQUADRE, DURATA, MODALITA', BUDGET INIZIALE, REGOLAMENTO** e **VELOCITA' DI CRESCITA**.

### SQUADRE

Prima di tutto l'organizzatore decide se il campionato sarà a squadre (coppie di due giocatori) o sarà un campionato dove ogni giocatore gareggerà per sé stesso.

### DURATA

L'organizzatore deve decidere il numero di gran premi da cui sarà composto il campionato. Il numero minimo consigliato è 3, ma suggeriamo almeno un gran premio per ogni concorrente.

### BUDGET INIZIALE

L'organizzatore decide il budget iniziale di soldi e punti esperienza. I giocatori potranno spendere tutto o parte di questo budget per acquistare migliorie per la propria auto e nuovi talenti del pilota (vedi più avanti). Soldi e punti esperienza non spesi possono essere messi da parte per il futuro. Il budget minimo consigliato è di 400 Fenici D'Oro (la moneta ufficiale di Barrufus) e di 0 punti esperienza.

### MODALITA'

La modalità del campionato indica quanto cattiva sarà la competizione e quanto incideranno le prime vittorie sui gran premi successivi.

- **Fino alla Fine:** In questa modalità, la Federazione blocca il limite di spesa ai concorrenti che vincono i gran premi per tenere alta la tensione fino alla fine del campionato.
- **Accanita:** In questa modalità la Federazione premia i concorrenti in base al successo ottenuto in ogni gran premio. Attenzione: se decidete di usare questa modalità, consigliamo di limitare la durata totale del campionato a massimo 4 gran premi e aumentare il budget iniziale.
- **Regolare:** La classifica del campionato non incide sulle migliorie alle auto.

### FINO ALLA FINE

Se l'organizzatore ha scelto questa modalità, i concorrenti guadagnano soldi aggiuntivi secondo la loro posizione in Classifica Generale (non secondo l'ordine d'arrivo dell'ultimo gran premio giocato).

### ACCANITA

Questa modalità premia i vincenti. I concorrenti guadagnano soldi aggiuntivi secondo la loro posizione in Classifica Generale come segue.

### REGOLARE

In questa modalità ogni concorrente guadagna un ammontare fisso di 100 Fenici d'Oro.

POSIZIONE	FENICI D'ORO	POSIZIONE	FENICI D'ORO
Ultimo	200	Primo	200
Penultimo	150	Secondo	150
Terzultimo	150	Terzo	150
Quartultimo	100	Quarto	100
Quintultimo	100	Quinto	100
Tutti gli altri	50	Tutti gli altri	50

### VELOCITA' DI CRESCITA

L'organizzatore decide in quali momenti i giocatori guadagneranno altri soldi e/o punti esperienza. Non è necessario elargire soldi e punti esperienza dopo ogni gran premio (ed è sconsigliato farlo per i campionati più lunghi). Tuttavia, i giocatori e le squadre possono spendere il loro budget rimanente prima dell'inizio di ogni gran premio.

Onde evitare un' esplosione nella complessità della gestione delle macchine, consigliamo di limitare a 4 il numero di punti esperienza ottenibili a fine campionato (a prescindere dalla lunghezza del campionato). Similmente, consigliamo di limitare il numero di volte in cui i bonus di soldi vengono elargiti ad un massimo di 5 volte (a prescindere dalla lunghezza del campionato).

I soldi saranno dati alla squadra o al singolo giocatore nei momenti decisi dall'organizzatore e secondo la modalità di campionato.

I punti esperienza saranno dati al singolo giocatore nei momenti decisi dall'organizzatore.

La modalità del campionato non influenza i punti esperienza acquisiti (i concorrenti riceveranno sempre lo stesso numero di punti esperienza).

### REGOLAMENTO

Sotto questo parametro sono incluse tutte le regole di gestione generale del campionato. Prima di cominciare un campionato l'organizzatore dovrà decidere e scrivere alcune piccole regole generali di comportamento. Ad esempio, l'organizzatore può decidere che se un giocatore lascia il campionato, un altro può entrare al suo posto, ma partirà con 1 punto esperienza in meno degli altri e la sua macchina avrà le stesse migliorie di quella che il suo predecessore gli ha lasciato. Oppure, può decidere di penalizzare con riduzione dei premi i giocatori che tengono un comportamento scorretto o sono sorpresi a barare. E' essenziale definire queste regole prima di iniziare il campionato in modo che tutti i giocatori ne siano a conoscenza.





# REGOLAMENTO CAMPIONATO - VERSIONE 1.0

## PIU' DI 6 GIOCATORI

Con due copie di Rush & Bash e modificando con degli adesivi macchine e segnalini casco è possibile far concorrere fino a 12 giocatori, eventualmente divisi in squadre di 2 concorrenti.

Qualora l'organizzatore voglia organizzare un campionato con più di 6 giocatori, potete stampare e usare le Classifiche che trovate in fondo a questo regolamento. In generale comunque, i giocatori nella prima metà della classifica (approssimata per difetto) pescheranno dal mazzo Sprint, tutti gli altri dal mazzo Rush.

Inoltre, l'introduzione di nuovi concorrenti cambia la griglia di partenza. L'organizzatore può decidere di impostare la griglia per una **PARTENZA ESTESA** o una **PARTENZA COMPATTA**.

## PARTENZA ESTESA

Questo tipo di griglia è molto simile a quella del gioco base. Il settimo e l'ottavo concorrente inizieranno la gara, rispettivamente, 2 caselle dietro il giocatore in quinta posizione e 2 caselle dietro il giocatore in sesta. Il nono e il decimo 2 caselle dietro questi due, e così via. Sta all'organizzatore piazzare una plancia circuito adeguata (non una plancia speciale "B") appena prima della plancia 01 (quella con il traguardo). In questo caso:

- il 7° e 8° concorrente iniziano il gioco con 3 carte Rush;
- il 9° e 10° con 3 carte Rush e la barra della Stella carica al 1° livello;
- l'11° e il 12° con 3 carte Rush e la barra della Stella carica al 2° livello.

## PARTENZA COMPATTA

In alternativa, l'organizzatore può decidere di far iniziare i concorrenti più vicini tra loro, suddividendoli in 4 file da 3 concorrenti; ogni fila distanziata dalla precedente di 2 caselle. In questo caso, ignorate la dotazione di carte pre-stampata e assegnate le carte come segue:

- 1°, 2° e 3° iniziano con 3 carte Sprint;
- 4°, 5° e 6° con 2 carte Sprint e 1 una carta Rush;
- 7°, 8° e 9° con 1 carta Sprint e 2 carte Rush;
- Infine, il 10°, 11°, 12° iniziano con 3 carte Rush.

La posizione iniziale per la prima gara del campionato viene decisa secondo un criterio scelto dall'organizzatore (ad es.: ad estrazione o secondo l'ordine di iscrizione). Nelle gare successive, la posizione iniziale corrisponde alla classifica generale.

## SVOLGIMENTO DEL CAMPIONATO

E' il momento di giocare! Alla fine di ogni gara, i giocatori riceveranno dei punti in base al loro ordine di arrivo. Questi punti, sommati, costituiranno la classifica generale del campionato. Se due o più giocatori sono a parità di punti, il giocatore che è arrivato per primo nell'ultimo gran premio giocato è considerato più in alto in classifica. Una volta assegnati i punti, l'organizzatore aggiorna la Classifica Generale.

<b>POSIZIONE</b>	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°+
<b>PUNTI</b>	10	8	6	4	3	2	1	0

## SPAREGGIO

Alla fine di un gran premio, se capita che due concorrenti terminino nella stessa casella, il primo che ci è arrivato è considerato più in alto anche nella classifica di quel gran premio.

## CASO PARTICOLARE: SENZA CARTE IN MANO

Se durante lo svolgimento di un turno, un giocatore inizia il suo turno senza carte in mano, egli pesca immediatamente una carta corrispondente alla sua attuale posizione di gara.

## MIGLIORIE & TALENTI

In modalità campionato non si usano le schede dei concorrenti del gioco base, ma ogni giocatore potrà stampare e personalizzare una copia di quella presente in fondo a questo documento. Le schede sono state realizzate per permettere al giocatore di registrare i vari dati necessari al campionato: Fenici d'Oro, Punti Esperienze, Migliorie e Talenti.

Quando si acquistano migliorie alle macchine, il prezzo viene scalato dal budget in Fenici d'Oro. Se giocate a squadre, i concorrenti della stessa squadra metteranno le loro vincite in un pool comune e potranno spartirselo secondo la loro strategia di squadra.

## MIGLIORE

Con i soldi vinti e il budget iniziale si possono acquistare i poteri di 3° e 1° livello della barra della stella e un'ampia serie di migliorie. L'acquisto di una o più migliorie o poteri può avvenire tra due qualsiasi gran premi, notificandone i dettagli all'organizzatore.

**POTERI DI 3° LIVELLO**- La prima volta che si acquista un potere di 3° livello dalla lista, questo costa 300 Fenici d'Oro. È possibile sostituirlo con un altro durante il campionato, pagando solo 100 Fenici d'Oro. Non è necessario che la macchina abbia un potere di 3° livello.

**POTERI DI 2° LIVELLO**- Tutte le macchine hanno lo stesso potere di 2° livello. Questo potere è gratuito e ogni concorrente parte con il potere già segnato sulla sua plancia.

**POTERI DI 1° LIVELLO**- La prima volta che si acquista un potere di 1° livello dalla lista, questo costa 100 Fenici d'Oro. È anche possibile aggiungere altri poteri di 1° livello: ogni volta che si acquista un altro potere di 1° livello, costa 50 Fenici d'Oro. Se una macchina ha più di un potere di 1° livello, decide quale usare ogni volta che decide di attivare il 1° livello della barra della stella. Non è necessario che la macchina abbia un potere di 1° livello.

**MIGLIORE MECCANICHE**- Le migliorie meccaniche hanno costi variabili tra i 100 e i 300 Fenici d'Oro. Una macchina può avere al più una copia di ogni migliorie.





# REGOLAMENTO CAMPIONATO - VERSIONE 1.0

<b>NOME POTERI 3° LIVELLO</b>	<b>FENICI D'ORO</b>	<b>DESCRIZIONE</b>
<b>VELOCITÀ SMODATA</b>	300	Muoviti in avanti di 10 caselle (senza cambiare corsia). Durante il movimento sei immune ai danni e oltrepassi ostacoli, mine e altre macchine senza interagirci.
<b>CAMPO DI FORZA</b>	300	Muoviti in avanti di 8 caselle (senza cambiare corsia). Durante questo movimento sei immune ai danni e oltrepassi bombe (facendole esplodere), macigni (rimuovendoli dal gioco) e altre macchine (che subiscono 1 danno).
<b>ATTACCO MENTALE</b>	300	Muoviti di 8 caselle (puoi anche cambiare corsia). Scegli (guardando solo il dorso) e ruba 1 carta dalla mano di ogni avversario a cui passi adiacente durante questo movimento.
<b>CANNONE FRONTALE</b>	300	Tutti gli avversari di fronte a te subiscono 2 danni indipendentemente dalla corsia in cui sono (guarda la posizione in pista anziché quella della classifica). Muoviti in avanti di 2 caselle (senza cambiare corsia).
<b>VUOTO D'ARIA</b>	300	Muoviti di 8 caselle (puoi anche cambiare corsia). Ogni avversario a cui passi adiacente scarta la sua mano e pesca 1 carta Sprint.
<b>TRIVELLA SONICA</b>	300	Muoviti in avanti di 8 caselle (puoi anche cambiare corsia). Fino a 4 volte durante questo movimento puoi piazzare un macigno nella casella da cui sei appena uscito.
<b>BOMBARDAMENTO ORBITALE</b>	300	Muoviti in avanti di 2 caselle (puoi anche cambiare corsia). Posiziona 3 bombe ovunque sul percorso e falle esplodere immediatamente. Sei immune a queste esplosioni.
<b>SERBATOIO SPECIALE</b>	300	Pesca 3 carte Sprint e 3 carte Rush. Puoi giocare subito due carte (tieni le altre).
<b>LAME ROTANTI</b>	300	Muoviti di 6 caselle (puoi anche cambiare corsia). Ogni avversario a cui passi adiacente subisce 1 danno.

<b>NOME MIGLIORIA MECCANICA</b>	<b>FENICI D'ORO</b>	<b>DESCRIZIONE</b>
<b>ACCUMULATORE INERZIALE</b>	200	Quando avanzi di 2 caselle a causa di un tamponamento, puoi muoverti di 1 o 2 caselle in più.
<b>ALETTONI DA PAURA</b>	300	Tutte le carte verdi che giochi ti danno +1 movimento.
<b>ATTIVATORE REMOTO</b>	200	Alla fine di ogni turno in cui hai fatto un'azione Bomba, puoi fare 1 danno a qualsiasi bomba sul percorso.
<b>CARBURANTE MISTICO</b>	150	Quando vai fuori pista, puoi giocare la prima carta del mazzo Verde.
<b>BOMBE A GRAPPOLO</b>	200	Quando giochi una carta con Bomba puoi piazzare una Bomba aggiuntiva in una casella libera adiacente alla Bomba piazzata.
<b>CORAZZA STRATIFICATA</b>	100	Puoi subire 1 danno addizionale prima di andare fuori pista.
<b>CORAZZA STRATIFICATA 2</b>	150	Puoi subire 1 danno addizionale prima di andare fuori pista.
<b>CORAZZA STRATIFICATA 3</b>	100	Puoi subire 1 danno addizionale prima di andare fuori pista. Tutte le carte che giochi ti danno -1 movimento.
<b>DROIDE DI BORDO</b>	100	Quando ricarichi la tua barra Stella puoi scartare 1 o 2 carte e pescarne altrettante.
<b>MARMITTA LANCIAMISSILI</b>	150	Ogni volta che fai un'azione Missile puoi far partire il missile in senso inverso alla direzione di gara.
<b>MISSILI TERMICI</b>	300	La prima azione Missile nel tuo turno infligge 1 danno in più.
<b>MOTORE FANTASMA</b>	200	Quando superi un checkpoint, se hai in mano 3 carte o meno, pesca una carta Rossa.
<b>NANOBOTS</b>	200	Ogni volta che superi un checkpoint fai un'azione Riparazione.
<b>PNEUMATICI ETERNI</b>	200	Alla fine di ogni turno in cui hai fatto un'azione Sterzata, puoi fare un'azione Sterzata aggiuntiva.
<b>ROSTRO ENERGIZZATO</b>	250	Quando tamponi fai 1 danno in più.
<b>SCUDO INERZIALE</b>	250	Fuori dal tuo turno, puoi scartare una carta per prevenire 1 danno.
<b>SOSPENSIONI STREGATE</b>	200	Quando esegui l'azione di movimento di una carta giocata, puoi ignorare 1 vettura avversaria se questo ti consente di terminare il movimento in una casella libera.
<b>TENAGLIE TELESCOPICHE</b>	200	Alla fine del tuo turno, dopo aver pescato le carte, puoi scartare una carta per spostare una vettura adiacente in una casella adiacente libera.
<b>TORRETTA MOBILE</b>	200	Quando fai un'azione Missile, puoi scegliere di far partire il missile da una casella adiacente alla tua vettura.
<b>TRIVELLATORE</b>	200	Quando urti un macigno, non sei costretto a fermarti in quella casella.





# REGOLAMENTO CAMPIONATO - VERSIONE 1.0

## TALENTI

Quando si acquistano talenti, il prezzo viene scalato dal budget in punti esperienza. I punti esperienza sono individuali e legati al giocatore (non alla squadra).

NOME TALENTO	FENICI D'ORO	DESCRIZIONE
<b>ASTUTO</b>	1	Puoi pescare 2 carte Rush appena prima di usare il livello 2 della barra della Stella.
<b>CAUTO</b>	1	Puoi ridurre di 1 il numero di caselle di movimento di ogni carta che giochi. Se lo fai, ignora il primo danno che subiresti fino all'inizio del tuo prossimo turno.
<b>GENTELLINATORE</b>	1	Dopo aver usato il Livello 1 o 2 della barra della Stella, puoi muoverti in avanti di 1 casella.
<b>DETERMINATO</b>	1	Se giochi una carta con Riparazione quando la tua macchina è già completamente riparata, carica la tua barra della Stella di un livello.
<b>ESPERTO</b>	1	Quando giochi una carta, puoi decidere di muoverti prima di applicare l'effetto.
<b>FAIR PLAYER</b>	1	Quando vieni sorpassato, il concorrente che ti ha sorpassato pesca una carta Sprint e tu puoi decidere di scartare una carta per pescare una carta Sprint.
<b>FAN CLUB</b>	1	Ogni volta che attraversi la linea del traguardo o finisci fuori pista pesca 2 carte Rush.
<b>GENIO DEL VOLANTE</b>	1	Durante il tuo turno, puoi giocare due carte contemporaneamente. Se lo fai, usa l'azione speciale di una delle due carte e muoviti del numero di caselle riportato dall'altra carta.
<b>MAESTRO DELLE TRAIETTORIE</b>	1	Se finisci il tuo turno in una casella adiacente ad un booster, puoi decidere di attivare il booster lo stesso.
<b>PIENO DI RISORSE</b>	1	Se giochi una carta con Stella quando la tua barra della stella è già al massimo, puoi effettuare una delle azioni di Livello 1 gratuitamente al posto di caricare la barra.
<b>PIRATA DELLA STRADA</b>	1	Quando giochi una carta con Sterzata, dopo aver cambiato corsia scegli una macchina adiacente. Quella vettura subisce 1 danno.
<b>PREPARARSI ALL'IMPATTO</b>	1	Quando vieni tamponato subisci 1 danno in meno e puoi decidere di fare un'azione Sterzata anziché essere spinto di 2 caselle.
<b>RIFLESSI PRODIGIOSI</b>	1	Una volta per round, se stai per essere colpito da un missile, puoi scartare una carta Rossa per ignorarlo (il missile prosegue come se non ti avesse incontrato).
<b>STUDIOSO DEI TRACCIATI</b>	1	Quando tiri il dado pista, puoi aggiungere 1 o 2 al risultato. Se finisci il turno su una plancia senza Fulmine, puoi pescare una carta Sprint dopo aver ripristinato la tua mano.
<b>TALENTO BALISTICO</b>	1	Quando lanci un missile dichiara un numero. Il missile può attraversare quel numero di checkpoint prima di scomparire e può ignorare gli ostacoli che vuoi.
<b>TENACE</b>	1	Una volta per round, se sei entro 2 caselle dal prossimo checkpoint quando vai fuori pista, puoi immediatamente fare un'azione Riparazione e rimanere in pista.
<b>TESTARDO</b>	1	Se non hai altre macchine dietro di te quando inizi il tuo turno, puoi girare la prima carta del mazzo Sprint e muoverti in avanti di quel numero di caselle.
<b>TIMING SUPERIORE</b>	1	Puoi scaricare la tua barra della Stella anche tra l'azione speciale e l'azione di Movimento della carta giocata.
<b>VENDICATIVO</b>	1	Quando vai fuori pista, aumenta la tua barra della Stella di 1 livello addizionale.
<b>VERSATILE</b>	1	A fine turno, peschi fino ad arrivare a 4 carte (anziché 3).

## Esempio 1: CAMPIONATO A SQUADRE

Un organizzatore decide di programmare una stagione di campionato di Baruffus. Prima di deciderne i parametri, vuole farsi un'idea del numero di giocatori. Il numero si stabilizza a 10 e decide di fissarlo a quel numero. Siccome sono in numero pari, decide anche di organizzare un campionato a squadre di 2 concorrenti scegliendo anche di gestire sia la classifica piloti sia quella di scuderie.

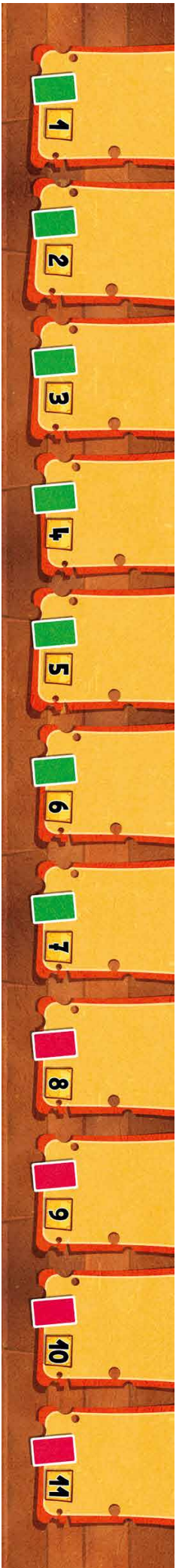
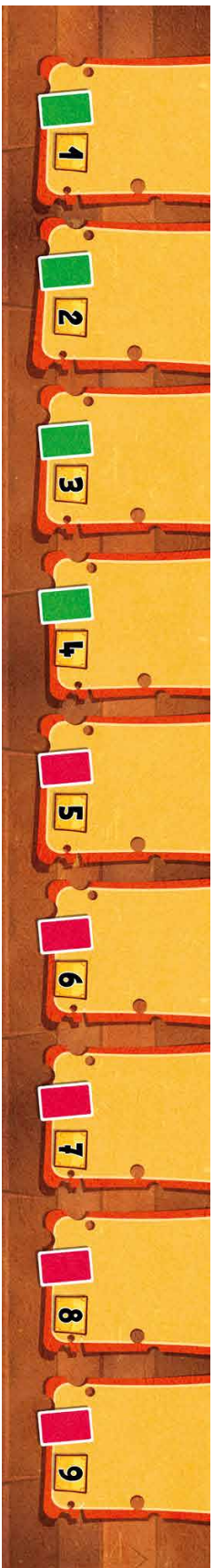
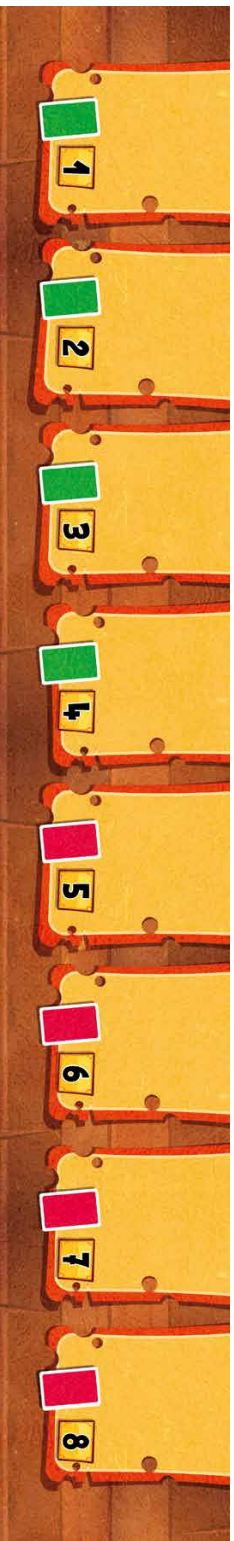
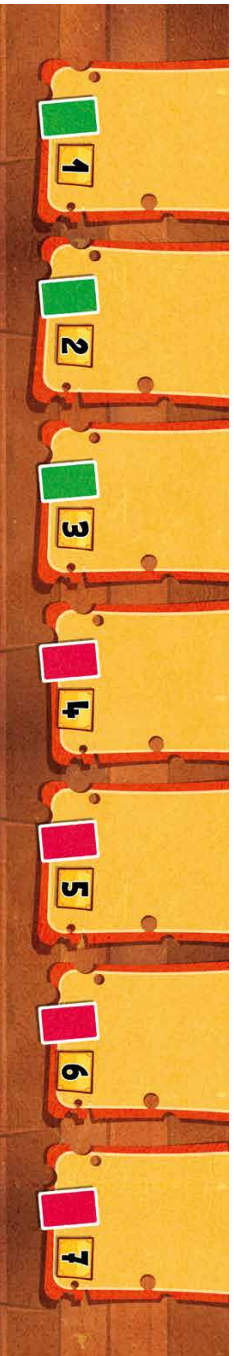
Vuole che il campionato non si protragga troppo a lungo, perciò fissa il numero di gran premi a 8, così da poterlo chiudere in due mesi, giocando una volta a settimana. I concorrenti inizieranno con un budget di 1 punto esperienza e 500 Fenici d'Oro. 1 punto esperienza aggiuntivo sarà guadagnato dopo il 2°, 4°, e 6° gran premio. Vuole tenere la gara serrata fino alla fine e dunque sceglie l'omonima modalità. I premi in Fenici d'Oro saranno erogati dopo il 2°, 3°, 5° e 7° gran premio. Inoltre, l'organizzatore vuole puntare molto sul concetto di squadra. I premi in soldi guadagnati dai due concorrenti saranno messi in un pool comune a cui entrambi i giocatori possono attingere. Tuttavia, le macchine dei due concorrenti devono avere lo stesso potere di 3° livello, i loro poteri di 1° possono differire per al più un'opzione, e le loro miglione possono differire per al più un'opzione. I circuiti saranno noti fin dall'inizio e pubblicati con tanto di foto sulla gazzetta ufficiale.

## ESEMPIO 2: CORSE CLANDESTINE

Alla fine di una stagione, lo stesso organizzatore vuole indire un campionato "clandestino" per i 5 migliori piloti della stagione ufficiale. Non sarà una gara per deboli di cuore: si dipanerà su 3 gran premi con modalità accanita. Ogni concorrente gareggerà per sé e sé soltanto.

La dotazione iniziale sarà di 2 punti esperienza (sono piloti veterani), ma dovranno scegliere 2 talenti che i piloti avevano acquisito nel campionato precedente. 1 punto esperienza addizionale sarà acquisito dopo il 2° gran premio. Le macchine sono molto pimpate: si inizia con una dotazione di 1000 Fenici d'Oro. Dopo i primi 2 gran premi saranno erogati soldi addizionali come descritto nella modalità. I circuiti non saranno noti fin dall'inizio: ogni gara sarà una sorpresa.





GIOCATORE:

VETTURA:

COLORE:



3

AZIONE EXTRA

2

Gioca una carta.

1



Avanza di 2 caselle

0

**RUSH & BASH**

FENICI D'ORO

ESPERIENZA

TALENTI

MIGLIORIE MECCANICHE