



# REGOLAMENTO

Traduzione Italiana: Ver. 1.0.0 (16/Lug/2023)  
Originale: Ver. 2.1.0 (31/Mar/2023)



<b>1. Panoramica di Gioco</b> .....	<b>2</b>	6.3. Carte Consumable.....	7
<b>2. Componenti</b> .....	<b>2</b>	6.4. Carte Road Book.....	7
<b>3. Ordine del Turno (saltalo se giochi in solitario)</b> .....	<b>2</b>	6.5. Carte Pericolo.....	7
<b>4. Preparazione</b> .....	<b>2</b>	6.6. Carte Jolly .....	7
4.1. Preparazione del Percorso.....	2	<b>7. Opzionale: Prove Cronometrate</b> .....	<b>8</b>
4.2. Preparazione delle Carte .....	3	<b>8. Esempi</b> .....	<b>9</b>
4.3. Preparazione dei Giocatori.....	3	<b>9. Componenti di Gioco (Riferimenti)</b> .....	<b>12</b>
<b>5. Svolgimento</b> .....	<b>4</b>	9.1. Vetture Rally .....	12
5.1. Flusso di Gioco.....	4	9.2. Veicoli Assistenza .....	12
5.2. Il Vincitore .....	4	9.3. Plancia Vettura Rally .....	13
5.3. Tirare i Dadi.....	4	9.4. Plancia Veicolo Assistenza .....	13
5.4. Movimento Vettura Rally .....	5	9.5. Tessere Strada .....	14
5.4.1. <i>Le Basi</i> .....	5	9.6. Carte Feature (Caratteristiche) .....	16
5.4.2. <i>Crocevia ed Intersezioni a T (Intersezioni)</i> .....	5	9.7. Carte Accessory (Accessori).....	16
5.4.3. <i>Sorpassare</i> .....	5	9.8. Carte Consumable (Consumabili) .....	16
5.4.4. <i>Inversioni a U</i> .....	6	9.9. Carte Road Book.....	17
5.4.5. <i>Pericoli</i> .....	6	9.10. Carte Pericolo.....	17
5.4.6. <i>Stazioni di Servizio</i> .....	6	9.11. Carte Jolly.....	18
5.4.7. <i>Checkpoint</i> .....	6	9.12. Gettoni Checkpoint.....	19
5.5. Movimento Veicolo Assistenza .....	6	9.13. Dadi .....	19
5.6. Procedura di Assistenza.....	6	9.14. Cronometro e Lancetta.....	19
<b>6. Carte in Dettaglio</b> .....	<b>7</b>	9.15. Guida alla Preparazione.....	20
6.1. Carte Feature .....	7	9.16. Guida al Rally.....	22
6.2. Carte Accessory .....	7	<b>10. Crediti</b> .....	<b>23</b>

## 1. Panoramica di Gioco

Classic Rally è il gioco che porta sul tavolo il mondo delle auto classiche e storiche. Le emozioni dei rally delle auto storiche, dalla preparazione dell'auto e della logistica, alle giornate su strada gareggiando e assistendo l'auto.

Il vostro obiettivo è quello di superare tutti e tre i diversi checkpoint (punti di controllo) ed essere i più veloci a tagliare il traguardo.

Questo gioco emula le caratteristiche, il comportamento e persino i problemi delle vere auto storiche. Allo stesso tempo, simula le caratteristiche principali dei rally su strada, come le mappe, punti di controllo, cambiamenti meteorologici, pericoli, aree di servizio, veicoli di assistenza, sorpassi su strada e così via.

Classic Rally è un gioco di strategia con una importante componente logistica, in cui la gestione del carburante e delle gomme gioca un ruolo cruciale nel risultato. Leggere attentamente il road book e seguire la strada giusta sarà decisivo per avere successo in questo gioco, poiché il tempo è fondamentale.

I giocatori costruiscono insieme il percorso, rendendo ogni gioco unico. Ogni giocatore gestisce 2 auto (1 VETTURA RALLY e 1 VEICOLO ASSISTENZA), dovendo selezionare le Caratteristiche della VETTURA RALLY e gli equipaggiamenti di ciascun veicolo. **Caratteristiche** (come SPORT SUSPENSION - Sospensioni Sportive), **Accessori** (come FOG LIGHTS - Fendinebbia) e **Consumabili** (come FUEL - Carburante) sono rappresentati da carte. Le VETTURE RALLY sono rifornite dai VEICOLI ASSISTENZA e dalle STAZIONI DI SERVIZIO.

Le VETTURE RALLY si muovono utilizzando le carte CARBURANTE, a seconda delle loro caratteristiche ed accessori, e risentono delle condizioni atmosferiche e dei guasti. Alle intersezioni, le carte ROAD BOOK vengono utilizzate per scegliere la direzione da seguire.

I guasti dell'auto e le condizioni meteorologiche sono determinati da dadi normali e speciali. Quando si entra in una tessera strada con un segnale di PERICOLO, possono verificarsi altri problemi, pescando una carta PERICOLO ed applicandone gli effetti.

Potete usare le carte JOLLY per ottenere un vantaggio o per ostacolare la progressione dei vostri avversari.

Durante il rally, devi fermarti su ciascuna delle tre tessere CHECKPOINT per ottenere i corrispondenti gettoni CHECKPOINT. Il rally termina quando si raggiunge il traguardo con tutti e tre i gettoni CHECKPOINT.

Ogni giocatore ha una GUIDA AL RALLY (RALLY GUIDE), che contiene un rapido riferimento alle regole di gioco. Leggete questa guida prima di iniziare la vostra prima partita (vedere sezione 9.16).

Vedere gli esempi al Capitolo 8 prima di giocare per la prima volta.

## 2. Componenti

- 4 Vetture Rally
- 4 Veicoli Assistenza
- 4 Plance Vetture Rally
- 4 Plance Veicoli Assistenza
- 24 Tessere Strada
- 8 Carte Feature (Caratteristiche)
- 12 Carte Accessory (Accessori)
- 64 Carte Consumable (Consumabili)
- 16 Carte Road Book
- 12 Carte Pericolo
- 4 Carte Jolly
- 12 Gettoni Checkpoint
- 2 Dadi Normali
- 1 Dado Speciale
- 1 Carta Cronometro \*
- 1 Lancetta per Cronometro \*
- 4 Guide al Rally \*
- 1 Guida alla Preparazione \*
- Questo Regolamento

\* Potrebbe non essere incluso nei prototipi.

Vedere il Capitolo 9 per le immagini di tutti i componenti di gioco.

## 3. Ordine del Turno (saltalo se giochi in solitario)

Stabilite il primo giocatore ed il turno di gioco, come di seguito:

- Ogni giocatore tira i 2 Dadi Normali. Rilanciate i dadi in caso di parità per stabilire il valore più alto.
- Il giocatore con il punteggio più alto sarà eletto primo giocatore per l'intera partita.
- I turni iniziano sempre dal primo giocatore e proseguono in senso orario.

## 4. Preparazione

### 4.1. Preparazione del Percorso

Per la vostra prima partita, vi consigliamo di utilizzare la configurazione mostrata a pagina 10 (Esempio 2), in modo da concentrarvi sull'apprendimento del gioco.

**Regola Opzionale (per giocatori esperti):** per rendere il gioco più impegnativo, rimuovete 1 tessera con il simbolo STAZIONE DI SERVIZIO. Questo ridurrà le opzioni di assistenza durante la partita.

Una volta presa confidenza con il gioco, i giocatori preparano, collaborando tra loro, il percorso, seguendo questi passi:

1. Mettete da parte le tessere START e FINISH.
2. Mischiate le tessere rimanenti e mettetele in una pila a faccia in giù.
3. Il primo giocatore mette la tessera START a faccia in su.
4. Il giocatore successivo, in senso orario, prende una tessera a caso e la mette rispettando le seguenti regole:
  - La strada sulla tessera deve continuare una strada già esistente.
  - La strada sulla tessera con il simbolo CHECKPOINT, STAZIONE DI SERVIZIO e PERICOLO non può essere connessa alla strada di un'altra tessera che ha lo stesso simbolo.
  - Se non c'è una posizione valida per mettere la tessera, la tieni e salti il tuo turno. Proverai a mettere la tessera nel tuo prossimo turno.
  - Nel raro caso in cui nessun giocatore possa mettere la tessera, tutti i giocatori rimettono le tessere sul tavolo, a faccia in giù, e le mischiano con le tessere già presenti, prima di continuare.
5. Ripetere il punto 4 finché non vengono posizionate tutte le tessere, ad eccezione della tessera FINISH.
6. Infine, tutti i giocatori decidono insieme dove mettere la tessera FINISH, secondo le normali regole di piazzamento;
  - Se i giocatori non sono tutti d'accordo, viene scelta la posizione più votata.
  - In caso di parità, ogni giocatore tira 2 Dadi Normali. Il giocatore con il punteggio più alto mette la tessera FINISH. In caso di ulteriore parità, ritirate i dadi.

## 4.2. Preparazione delle Carte

Scegliete ed organizzate le carte in base al numero dei giocatori:

- Scegliete le carte da utilizzare nella partita in base al numero dei giocatori, come indicato di seguito:

Mazzo di carte e tipologia	Numero di Giocatori			
	4	3	2	1
Consumable (Consumabili)				
• Fuel	56(tutte)	42	28	14
• Spare Tyre	8 (tutte)	6	4	2
Accessory (Accessori)				
• Toolbox	4 (tutte)	3	2	1
• Rain Tyres	4 (tutte)	3	2	1
• Fog Lights	4 (tutte)	3	2	1
Feature (Caratteristiche)				
• Close Ratio	2 (tutte)	1	1	1
• Sport Suspension	2 (tutte)	2	1	1
• Power Kit	2 (tutte)	2	1	1
• Light Weight	2 (tutte)	1	1	1
Road Book				
• Left	4 (tutte)	3	2	1
• Right	4 (tutte)	3	2	1
• Straight Ahead	8 (tutte)	6	4	2

Pericolo	12 (tutte)
Jolly	4 (tutte)

- Rimettete nella scatola tutte le carte che non utilizzerete.
- Mischiate separatamente i mazzi Pericolo e Jolly e metteteli a faccia in giù.
- Disponete le carte Consumable, Accessory e Feature in 9 mazzi distinti a faccia in su.

## 4.3. Preparazione dei Giocatori

Durante questa fase equipaggerete le vostre auto preparandole per il rally. **Vedere il capitolo 6 per il dettaglio delle carte.**

- Ogni giocatore sceglie un colore differente e ne prende i rispettivi componenti:
  - 1 VETTURA RALLY.
  - 1 VEICOLO ASSISTENZA.
  - 1 PLANCIA VETTURA RALLY, con le caselle per le carte Feature, Consumable e Accessory.
  - 1 PLANCIA VEICOLO ASSISTENZA, con le caselle per le carte Consumable e Accessory.
- **ROAD BOOK e JOLLY** – Ogni giocatore prende le seguenti carte Road Book e Jolly e le mette vicino alle proprie plance, a faccia in giù, per nasconderle agli altri giocatori (voi potete sempre vedere le vostre carte):
  - 1 carta Road Book TURN LEFT.
  - 1 carta Road Book TURN RIGHT.
  - 2 carte Road Book STRAIGHT AHEAD.
  - 1 carta Jolly a caso. Rimettete le carte Jolly non utilizzate nella scatola, senza guardarle.
- **FEATURES** – Le carte Feature scelte rimangono nella vostra VETTURA RALLY per tutta la partita. I giocatori svolgono i turni scegliendo due carte Feature tra quelle disponibili, mettendole sulle relative caselle della propria PLANCIA VETTURA RALLY, seguendo questi passi:
  1. L'ultimo giocatore in ordine di turno sceglie la sua prima carta.
  2. In senso anti-orario, ogni altro giocatore sceglie la sua prima carta.
  3. Il primo giocatore sceglie la sua seconda carta.
  4. In senso orario, ogni altro giocatore sceglie la sua seconda carta.

[Per la **modalità solitario**: Mischia tutte le carte Feature, a faccia in giù, e pescane 2 a caso. Le carte rimanenti non saranno utilizzate e andranno rimesse nella scatola.]
- **CONSUMABLE e ACCESSORY** – I giocatori scelgono contemporaneamente queste carte dalle rispettive pile a

faccia in su e le mettono sulle relative caselle delle proprie plance, seguendo queste regole:

- La PLANCIA VETTURA RALLY può contenere massimo 6 carte di questo tipo, mentre la PLANCIA VEICOLO ASSISTENZA ne può contenere massimo 8. Non siete obbligati a riempire tutte le caselle ma non potete prendere più carte di quante le plance ne possano contenere.
  - SPARE TYRE – Durante la Preparazione non potete prenderne più di 2 (ma potete prenderne altre durante la partita). Potete metterle sulla stessa plancia o ognuna su una plancia diversa.
  - ACCESSORY - In questa fase non potete prendere più di una carta per ogni tipo: TOOLBOX, RAIN TYRES e FOG LIGHTS.
  - Le carte rimanenti rimangono a faccia in su nei rispettivi mazzi.
- Le **VETTURE RALLY** vengono messe sulla tessera START.
  - I **VEICOLI ASSISTENZA** vengono messi, uno per volta, a cominciare dall'ultimo giocatore e procedendo in senso anti-orario. Non potete mettere il Veicolo Assistenza su:
    - Tessere con una VETTURA RALLY o ASSISTENZA.
    - Tessere PERICOLO, STAZIONE DI SERVIZIO o CHECKPOINT.
    - Tessere START e FINISH.

## 5. Svolgimento

### 5.1. Flusso di Gioco

- La partita viene giocata in una serie di Round.
- In ogni Round, ogni giocatore gioca il proprio turno in senso orario. L'ordine di gioco non varia durante la partita.
- Nel proprio turno, eseguite queste due fasi in questo esatto ordine:
  1. **Tirare i Dadi**

Tirate i 3 dadi. **Il risultato influenza solo il vostro turno** e può limitare le vostre opzioni e influenzare la vostra VETTURA RALLY (vedere sezione 5.3).
  2. **Movimento e Assistenza**

Dovete muovere la vostra VETTURA RALLY finché potete farlo (vedere sezione 5.4). Potete scegliere di muovere il VEICOLO ASSISTENZA (vedere sezione 5.5). **Le auto si muovono in qualsiasi ordine. Se, prima o dopo il movimento, entrambe le vetture si trovano sulla stessa**

**tessera, potete effettuare una procedura di assistenza** (vedere sezione 5.6).

- Il gioco prosegue finché una VETTURA RALLY non entra sulla tessera FINISH, dopo aver raccolto tutti e tre i differenti gettoni CHECKPOINT (1, 2, 3) e attivando così la fine della partita (vedere la sezione successiva). Questa vettura termina il gioco e non può più eseguire movimenti.
- Una volta attivata la fine della partita, il gioco prosegue come da regolamento finché tutti i giocatori non hanno terminato il proprio turno nel round corrente.

### 5.2. Il Vincitore

- Se un solo giocatore ha raggiunto la tessera FINISH con i suoi tre gettoni CHECKPOINT (1, 2, 3), egli vince la partita.
- Se più giocatori raggiungono la tessera FINISH, ognuno con i propri tre diversi gettoni CHECKPOINT, allora la vittoria è condivisa tra quei giocatori.
- Continuate a giocare finché tutte le VETTURE RALLY non finiscono la partita, per stilare la classifica dei giocatori.

### 5.3. Tirare i Dadi

Stabilite le **condizioni meteo** e i **guasti** delle VETTURE RALLY come di seguito:

- Tirare i 3 Dadi (2 d6 e il dado speciale Meteo). Controllate il risultato per stabilire se, quante e quali carte Feature della propria VETTURA RALLY non saranno disponibili per questo turno.
- Il risultato dei d6 simula i guasti, come descritto:
  - Per ogni risultato 1 ottenuto, disabilitate una carta Feature a scelta.
  - Se il totale è 7, disabilitate la carta LIGHT WEIGHT se la avete (altrimenti non accade nulla). Se ottenete un 6+1, disabilitate la carta LIGHT WEIGHT (se la avete) ed un'altra carta Feature (per via del risultato 1 ottenuto).
- Il dado Meteo imposta le condizioni meteo per il proprio turno, con effetti in base alle carte Accessori che avete sulla propria PLANCIA VETTURA RALLY, come segue:
  - **SOLE** (3x): Nessuna conseguenza.
  - **PIOGGIA** (1x): Se non hai la carta RAIN TYRES, scegli e disabilita una tua carta Feature.
  - **NEBBIA** (1x): Se non hai la carta FOG LIGHTS, scegli e disabilita una tua carta Feature.
  - **PIOGGIA E NEBBIA** (1x): Se non hai sia la carta RAIN TYRES che FOG LIGHTS, disabilita due delle tue carte Feature. Se ne hai solo una, disabilita una carta Feature a scelta. Se le hai entrambe, la PIOGGIA E NEBBIA non ha effetto.

## 5.4. Movimento Vettura Rally

### 5.4.1. Le Basi

- Se potete muovere la vostra VETTURA RALLY, dovete farlo, a meno che non dobbiate superare un'altra VETTURA RALLY e decidiate di non farlo.
- Scartate una carta FUEL dalla vostra PLANCIA VETTURA RALLY per ogni tessera in cui muove la vostra VETTURA RALLY, rimettendola sulla pila FUEL. La VETTURA RALLY senza carte FUEL non può muovere finché non viene rifornita.
- Il movimento di base è di 1 tessera. Le carte Feature attive della vostra VETTURA RALLY possono far muovere su più tessere. Gli effetti delle carte Feature sono cumulabili. I Pericoli, le condizioni Meteo e i Guasti possono disabilitare alcune o tutte le carte Feature della vostra VETTURA RALLY.
- Le seguenti carte Feature attive permettono di muovere +1 tessera, se lo volete, in base a dove inizia il movimento:
  - **LIGHT WEIGHT:** +1 indipendentemente da dove inizia il vostro movimento.
  - **SPORT SUSPENSION:** +1 se iniziate su una curva o su una intersezione e girate a sinistra o destra.
  - **POWER KIT:** +1 se iniziate su un rettilineo o su una intersezione e muovete dritto in avanti.
- La carta **CLOSE RATIO** attiva permette di muovere +1 tessera in caso di sorpasso (vedere sezione 5.4.3).
- Ricordate: per muovere bisogna sempre avere carburante (fuel) a sufficienza.
- Quando la vostra VETTURA RALLY entra su una tessera PERICOLO, STAZIONE DI SERVIZIO o CHECKPOINT, verificate subito gli effetti da applicare (vedere sezioni da 5.4.5 a 5.4.7).
- Quando la vostra VETTURA RALLY entra in una strada senza uscita, terminate lì il vostro movimento per questo turno (vedere sezione 5.4.4).
- La vostra VETTURA RALLY può sempre terminare il movimento su una tessera con un segnale (PERICOLO, STAZIONE DI SERVIZIO, CHECKPOINT) e sulle intersezioni (crocevia o a T), anche se ci sono altre VETTURE RALLY (con o senza carte FUEL a bordo) su quella tessera.
- La vostra VETTURA RALLY non può terminare il movimento su una tessera senza segnale, eccetto le intersezioni, se vi è sopra un'altra VETTURA RALLY nella stessa direzione ed entrambe hanno carte FUEL sulla propria PLANCIA VETTURA RALLY (ad es. 2 VETTURE RALLY, nella stessa direzione, possono stare sulla stessa tessera senza segnale, che non sia una intersezione, se almeno una delle due è senza carte FUEL a bordo).

### 5.4.2. Crocevia ed Intersezioni a T (Intersezioni)

Crocevia ed Intersezioni a T sono di seguito indicati come intersezioni. Quando la vostra VETTURA RALLY entra su una tessera intersezione, il vostro movimento dipende dalle carte ROAD BOOK che avete:

- Nessuna carta ROAD BOOK: scegliete liberamente dove andare.
- Una o più carte ROAD BOOK: dovete giocare una, completare la vostra azione, e rimuovere quella carta dal gioco.
  - Se potete seguire la direzione indicata, dovete farlo e continuare il movimento come da regolamento.
  - Se la carta giocata non indica una direzione valida o non ci sono tessere in quella direzione, dovete terminare il movimento sulla tessera intersezione. Se non potete terminare il movimento sull'intersezione a causa di un'altra VETTURA RALLY (vedere sezione 5.4.1), non potete giocare la carta ROAD BOOK, nemmeno se avete la carta Feature CLOSE RATIO.
  - Se non potete usare nessuna carta ROAD BOOK, non potete muovere la vostra VETTURA RALLY.

### 5.4.3. Sorpassare

Il sorpasso permette alla vostra VETTURA RALLY di superare un'altra VETTURA RALLY che si muove nella vostra stessa direzione. Non dovete utilizzare l'azione sorpasso per superare una VETTURA RALLY senza carte FUEL (sulla PLANCIA VETTURA RALLY), una VETTURA RALLY che procede in direzione opposta, o un VEICOLO ASSISTENZA.

- Potete sempre sorpassare se avete abbastanza carte FUEL e Feature da usare nel singolo turno e terminate il vostro movimento su una tessera valida.
- Potete anche sorpassare se, alla fine del vostro movimento, siete sulla stessa tessera di una VETTURA RALLY con carte FUEL che procede nella vostra stessa direzione e voi avete la carta Feature CLOSE RATIO, secondo quanto segue:
  - La carta CLOSE RATIO non ha effetto sulle tessere PERICOLO, STAZIONE DI SERVIZIO e CHECKPOINT.
  - Muovete la vostra VETTURA RALLY di +1 tessera.
  - Se sulla nuova tessera c'è un'altra opportunità di sorpasso (un'altra VETTURA RALLY con carte FUEL nella stessa direzione), potete sorpassare nuovamente. Potete continuare a farlo finché tutte le condizioni rimangono valide.

- Ricordate: dovete comunque usare una carta FUEL (dalla vostra PLANCIA VETTURA RALLY) per ogni tessera su cui entra la vostra VETTURA RALLY.

- Non siete mai obbligati ad effettuare un sorpasso. Quindi, se c'è una VETTURA RALLY sulla tessera davanti alla vostra VETTURA RALLY e non potete terminare lì il vostro movimento, potete rimanere fermi, anche se avete abbastanza carte FUEL e Feature per effettuare il sorpasso (*vedere Esempio 8 a pagina 11*).

#### 5.4.4. Inversioni a U

L'inversione a U cambia l'orientamento della vostra VETTURA RALLY di 180 gradi, rivolgendola nella direzione opposta. Questa può essere effettuata solo nelle seguenti situazioni:

- Se vi trovate su una strada senza uscita (ad es. non ci sono più tessere adiacenti per continuare la strada). Dovete terminare il vostro movimento su quella tessera e girare l'auto puntando nella direzione opposta. Nel vostro prossimo turno potete riprendere il movimento come da regolamento.
- Su una tessera PERICOLO, STAZIONE DI SERVIZIO o CHECKPOINT (*vedere le sezioni da 5.4.5 a 5.4.7*).
- Durante una procedura di assistenza (*vedere sezione 5.6*).

#### 5.4.5. Pericoli

Ogni volta che la vostra VETTURA RALLY entra su una tessera PERICOLO e non ci sono altre VETTURE RALLY su quella tessera, dovete immediatamente:

- Terminare il movimento su quella tessera.
- Pescate la prima carta dal mazzo PERICOLO ed applicatene immediatamente gli effetti.
- Una volta terminato l'effetto (problema risolto), mettete la carta sotto al mazzo di carte PERICOLO.
- Potete cambiare la direzione della vostra VETTURA RALLY su una tessera PERICOLO.

Se c'è già un'altra VETTURA RALLY su quella tessera (con o senza carte FUEL), potete terminare lì il vostro movimento, ma non dovete pescare la carta PERICOLO.

#### 5.4.6. Stazioni di Servizio

Sulle tessere STAZIONE DI SERVIZIO, la vostra VETTURA RALLY e il vostro VEICOLO ASSISTENZA possono rifornirsi, come segue:

- La vostra vettura deve terminare il movimento sulla tessera STAZIONE DI SERVIZIO.
- Per rifornirsi, scartate e/o prendete un qualsiasi numero di carte (eccetto le carte Feature) fino a riempire le

caselle delle PLANCE VETTURA RALLY e ASSISTENZA. Le carte vengono pescate da, e rimesse nei, rispettivi mazzi.

- Potete invertire la direzione della vostra VETTURA RALLY.

#### 5.4.7. Checkpoint

- **Per raccogliere un gettone CHECKPOINT, dovete terminare il vostro movimento su una tessera CHECKPOINT,** prendere il relativo gettone (1, 2, 3) del colore della vostra auto e metterlo accanto alla vostra PLANCIA VETTURA RALLY.
- Potete raccogliere i gettoni CHECKPOINT in qualsiasi ordine vogliate.
- Potete invertire la direzione della vostra VETTURA RALLY su una tessera CHECKPOINT, anche se non raccogliete il relativo gettone CHECKPOINT.

#### 5.5. Movimento Veicolo Assistenza

- **Muovere il VEICOLO ASSISTENZA è sempre opzionale.**
- Muovete il vostro VEICOLO ASSISTENZA prima o dopo aver mosso la vostra VETTURA RALLY.
- Muovete il vostro VEICOLO ASSISTENZA lungo la strada, di una singola tessera in qualsiasi direzione a scelta. Non dovete usare alcuna carta per muovere il VEICOLO ASSISTENZA.
- Un VEICOLO ASSISTENZA può restare sulla stessa tessera dove ci sono altri VEICOLI ASSISTENZA e/o VETTURE RALLY.

#### 5.6. Procedura di Assistenza

- Affinché la propria VETTURA RALLY sia assistita dal proprio VEICOLO ASSISTENZA, entrambi i veicoli devono stare sulla stessa tessera.
- **L'assistenza può essere eseguita in qualsiasi momento del proprio turno, prima o dopo aver mosso una o tutti e due i veicoli.**
- L'assistenza consiste nello scambiare carte tra la PLANCIA VETTURA RALLY e la PLANCIA VEICOLO ASSISTENZA. Potete scambiare qualsiasi numero di carte, ad eccezione delle carte Feature, tra una plancia e l'altra, in qualsiasi ordine e direzione.
- **Non potete spostare le carte Feature.**
- Quando scambiate le carte, dovete rispettare il limite delle caselle di ciascuna PLANCIA (nessuna PLANCIA può contenere più carte delle caselle che vi sono sopra).
- Se non avete mosso la vostra VETTURA RALLY prima dell'assistenza, dovete farlo dopo l'assistenza, a meno che non siate impossibilitati a farlo.
- Se il vostro VEICOLO ASSISTENZA non si è mosso prima dell'assistenza, potete muoverlo dopo l'assistenza.
- Potete invertire il senso di marcia della vostra VETTURA RALLY prima, durante o dopo l'assistenza.

## 6. Carte in Dettaglio

### 6.1. Carte Feature

Queste carte non si spendono. Quando attive, questi sono gli effetti:

- **LIGHT WEIGHT** (TELAIO ALLEGGERITO): Muovete +1 tessera, a prescindere da dove inizia il vostro movimento.
- **SPORT SUSPENSION** (SOSPENSIONE SPORTIVA): Muovete +1 tessera se partite su una curva o un'intersezione e girate a sinistra o destra.
- **POWER KIT** (KIT ALIMENTAZIONE): Muovete +1 tessera se partite su un rettilineo o un'intersezione e muovete dritto in avanti.
- **CLOSE RATIO** (RAPPORTI CORTI): Muovete +1 tessera se effettuate un sorpasso (*vedere sezione 5.4.3*).

### 6.2. Carte Accessory

Queste carte non si spendono.

- **TOOLBOX** (ATTREZZI): Utilizzata per risolvere i problemi causati dalle carte PERICOLO o dalla carta Jolly SABOTEUR:
  - La carta TOOLBOX deve stare sulla PLANCIA VETTURA RALLY per poter essere utilizzata.
  - La carta TOOLBOX può essere messa sulla PLANCIA VETTURA RALLY (da una procedura di assistenza o da una STAZIONE DI SERVIZIO) ed utilizzata nello stesso turno. Se utilizzata, può essere solamente scartata o passata al VEICOLO ASSISTENZA nel vostro turno successivo.
  - La riparazione ha effetto immediato e non si perde alcun turno.
  - La carta TOOLBOX è sempre necessaria per risolvere i guasti meccanici (eccetto per la carta FLAT TYRES), anche se la VETTURA RALLY è su una tessera STAZIONE DI SERVIZIO, a meno che non si abbia la carta Jolly MECHANIC.
  - Attenzione! Non avere la carta TOOLBOX potrebbe impedirvi di avanzare a causa dei Pericoli. È quindi saggio evitare che vengano accumulate dagli altri giocatori.
- **RAIN TYRES** (GOMME DA PIOGGIA): impedisce che una carta Feature venga disabilitata in caso di PIOGGIA (con il dado Meteo).
- **FOG LIGHTS** (FENDINEBBIA): impedisce che una carta Feature venga disabilitata in caso di NEBBIA (con il dado Meteo).

### 6.3. Carte Consumable

Queste carte vengono utilizzate dalle VETTURE RALLY e vengono spese dopo il loro uso, rimettendole nei rispettivi mazzi:

- **FUEL**: Muove la VETTURA RALLY. **Per ogni tessera su cui si entra bisogna spendere una carta FUEL dalla PLANCIA VETTURA RALLY.**
- **SPARE TYRE**: Ripara la carta FLAT TYRE (causata dalla carta Pericolo FLAT TYRE). Una volta usata questa carta, potete muovere nuovamente. Attenzione! Senza la carta SPARE TYRE potreste non avanzare. È quindi saggio evitare che venga accumulata dagli altri giocatori.

### 6.4. Carte Road Book

- **STRAIGHT AHEAD**: Muovete in avanti ad una intersezione.
- **TURN LEFT**: Girate a sinistra ad una intersezione.
- **TURN RIGHT**: Girate a destra ad una intersezione.

### 6.5. Carte Pericolo

- **FLAT TYRE** (GOMMA FORATA): Puoi muovere la tua VETTURA RALLY solo dopo aver usato la carta SPARE TYRE.
- **POTHOLE** (BUCA): Se hai una carta SPORT SUSPENSION sulla tua PLANCIA VETTURA RALLY, quella carta viene disabilitata. In caso contrario, la tua VETTURA RALLY non può muovere finché non viene riparata tramite la carta TOOLBOX.
- **AQUAPLANING**: Non puoi muovere la tua VETTURA RALLY nel tuo prossimo turno.
- **BRAKES FAILURE** (ROTTURA DEI FRENI): La tua VETTURA RALLY non può muovere finché non viene riparata da una carta TOOLBOX.
- **FUEL LEAK** (PERDITA CARBURANTE): Scarta una carta FUEL (se ne hai) per round, dalla tua PLANCIA VETTURA RALLY, a cominciare dal turno in cui la carta FUEL LEAK viene pescata e finché la carta FUEL LEAK non viene riparata tramite una carta TOOLBOX. Se hai una carta TOOLBOX sulla tua PLANCIA VETTURA RALLY, perdi solo 1 carta FUEL nel turno in cui la carta viene pescata poiché il danno viene immediatamente riparato.
- **POWER FAILURE** (AVARIA MOTORE): Se hai una carta POWER KIT sulla tua PLANCIA VETTURA RALLY, quella carta viene disabilitata. In caso contrario, la tua VETTURA RALLY non può muovere finché non viene riparata tramite la carta TOOLBOX.
- Ogni guasto causato da una carta Pericolo può anche essere riparato utilizzando la carta Jolly MECHANIC.

### 6.6. Carte Jolly

- Avete 1 carta Jolly che potete utilizzare solo una volta a partita, in qualsiasi momento di un qualsiasi vostro turno.

- Quando la usate, applicatene subito gli effetti e poi rimuovetela dalla partita.
- **TRANSPORTER** (TRASPORTO): Scambia quante carte vuoi tra le tue PLANCE VETTURA RALLY e VEICOLO ASSISTENZA, quando i due veicoli sono su due tessere differenti.
- **ROBBER** (LADRO): Prendi quante carte vuoi (eccetto TOOLBOX) dalle PLANCE VEICOLO ASSISTENZA dei tuoi avversari e mettile sulle caselle libere della tua PLANCIA VEICOLO ASSISTENZA. Non puoi prendere più carte del numero di caselle libere.
- **SABOTEUR** (SABOTATORE): Disabilita tutte le carte Feature dei tuoi avversari. Queste rimangono disabilite finché il rispettivo proprietario non utilizza una carta TOOLBOX o MECHANIC.
- **MECHANIC** (MECCANICO): Aggiusta qualsiasi guasto della tua VETTURA RALLY (incluse le carte Feature disabilite e la carta FLAT TYRE), senza aver bisogno della carta TOOLBOX o della carta SPARE TYRE.

Per la **Modalità Solitario**:

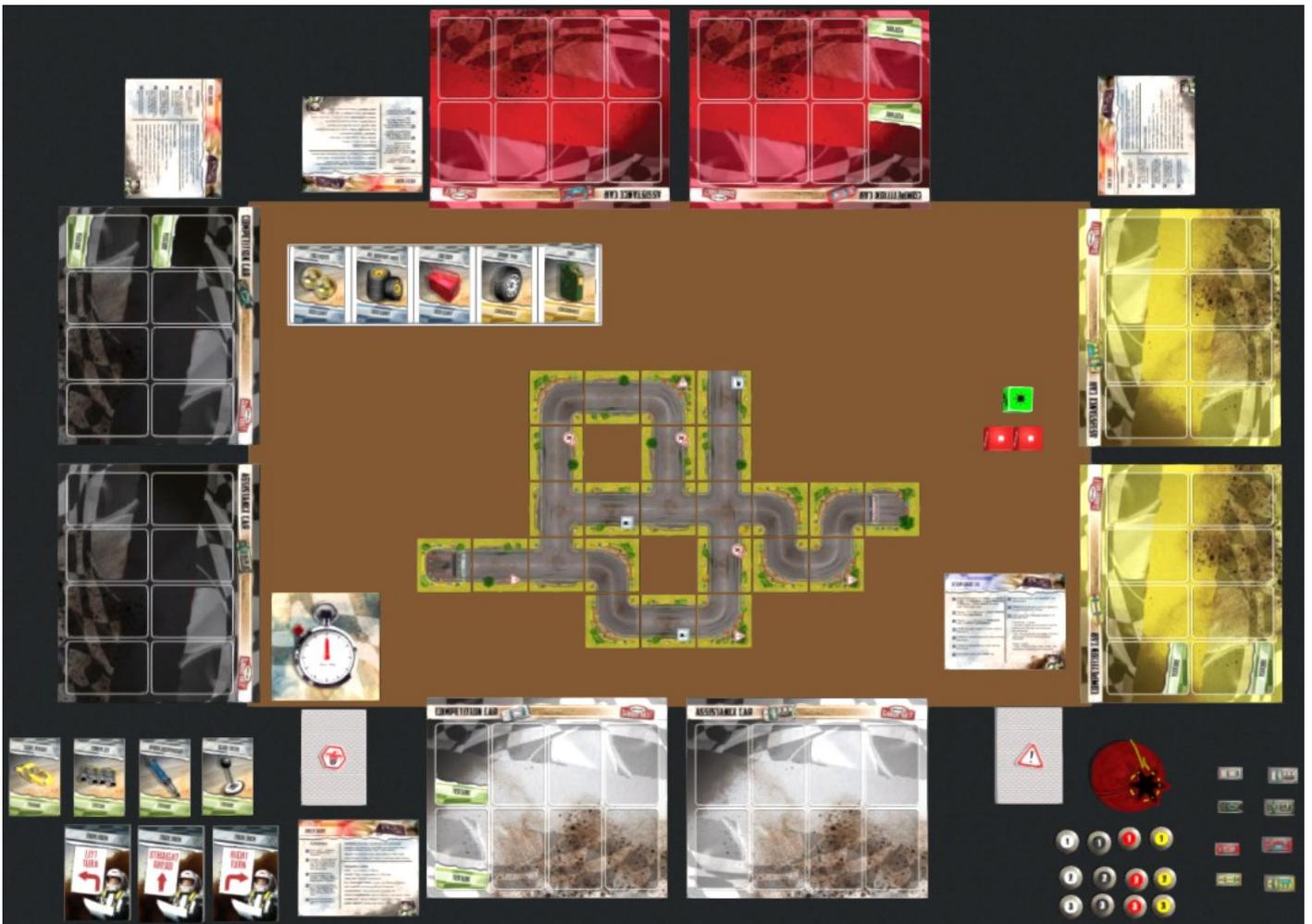
- Dopo ogni round, avanza la LANCETTA DEL CRONOMETRO di una tacca.
- Il tuo tempo di completamento del rally corrisponde al numero di tacche indicate dalla LANCETTA DEL CRONOMETRO.

## 7. Opzionale: Prove Cronometrate

Potete usare questa opzione per registrare le differenze di tempo tra i giocatori, in modo da essere utilizzate come punteggio, sia per tappe singole che per rally con più tappe. Il vincitore è il giocatore con il minor punteggio ottenuto. Potete persino estendere questa opzione ad un intero campionato rally, composto da più rally!

- Utilizzate la carta CRONOMETRO per annotare le differenze di tempo tra i giocatori.
- La prima VETTURA RALLY che entra sulla tessera FINISH, con tutti e tre i differenti gettoni CHECKPOINT (1, 2, 3) viene messa di fronte alla posizione di partenza della LANCETTA DEL CRONOMETRO.
- D'ora in poi, la LANCETTA DEL CRONOMETRO si sposta in avanti di una tacca alla fine di ogni round successivo.
- Le VETTURE RALLY che completano il percorso vengono messe di fronte alla LANCETTA DEL CRONOMETRO alla fine di quel round.
- Una volta che tutti i giocatori hanno completato il percorso, ogni giocatore riceve il numero di punti corrispondente alla posizione della propria VETTURA RALLY rispetto la carta CRONOMETRO. Più basso è il punteggio, migliore è il risultato.

## 8. Esempi



Esempio 1 – Panoramica di tutti i componenti del gioco.



**Esempio 2** – Suggerimento della preparazione del percorso per principianti.



**Esempio 3** – Inizio su un **Rettilineo** con una carta **POWER KIT** e 2 carte **FUEL**.



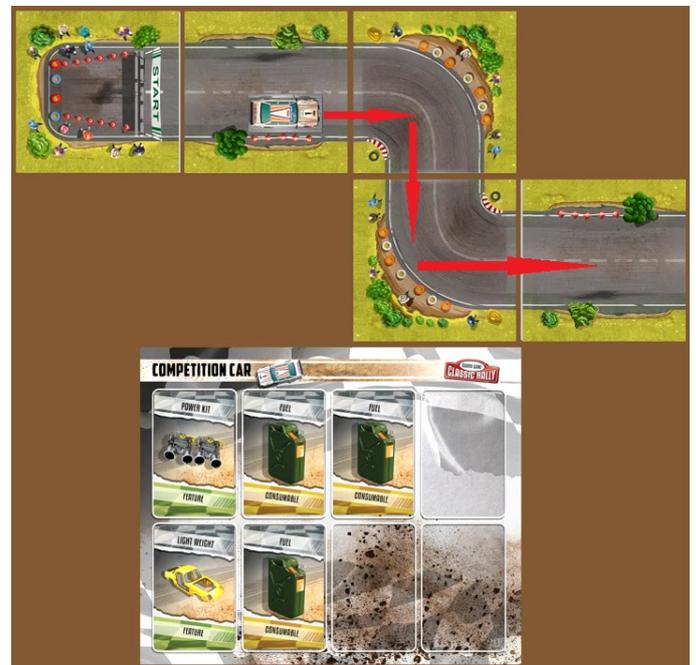
**Esempio 4** – Inizio su una **Curva** con una carta **SPORT SUSPENSION** e 2 carte **FUEL**.



**Esempio 5** - Inizio su una **Intersezione** e proseguire dritto (**STRAIGHT AHEAD**) con una carta **POWER KIT** e 2 carte **FUEL**.



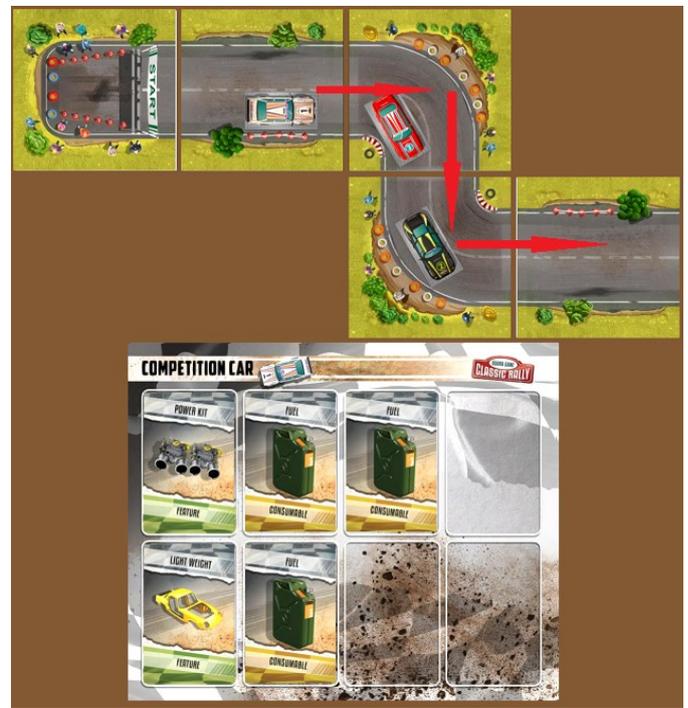
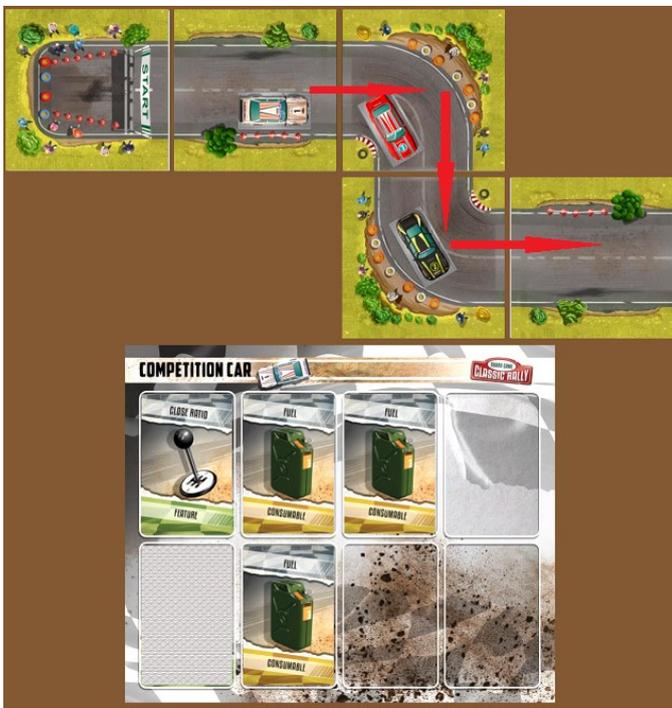
**Esempio 6** - Inizio su una **Intersezione** e svolta (**RIGHT TURN**) con la carta **SPORT SUSPENSION** e 2 carte **FUEL**.



**Esempio 7** - Inizio su un **Rettilineo** con un **POWER KIT**, un **LIGHT WEIGHT** e 3 carte **FUEL** - Gli effetti delle carte Feature sono cumulativi, perciò l'auto può muovere 2 tessere in più (1 grazie al **POWER KIT** e 1 grazie al **LIGHT WEIGHT**).



**Esempio 8** - **Sorpasso** di 1 **VETTURA RALLY**, con **CLOSE RATIO** e 2 carte **FUEL** - In questo caso, se la vettura rossa ha carte **FUEL** e la carta **CLOSE RATIO** non è attiva, l'auto bianca non può sorpassare l'auto rossa, perché il movimento di base di una tessera farebbe terminare il movimento sulla stessa tessera di un'altra **VETTURA RALLY** con carburante e nella stessa direzione. La carta **CLOSE RATIO** permette di muovere una tessera in più in queste situazioni. I sorpassi non sono mai obbligatori, quindi in queste situazioni l'auto bianca può anche decidere di rimanere ferma.



**Esempio 9 - Sorpassare 2 VETTURE RALLY, con CLOSE RATIO e 3 carte FUEL** - In questo caso, se la vettura rossa e quella nera hanno carte FUEL e la carta CLOSE RATIO non è attiva, l'auto bianca non può sorpassare perché il movimento base di una tessera farebbe fermare l'auto sulla stessa tessera di un'altra VETTURA RALLY con carburante, nella stessa direzione. La carta Feature CLOSE RATIO permette di muovere di una tessera aggiuntiva e di ripetere il movimento finché la vettura ha a bordo carte FUEL a sufficienza. Il sorpasso non è mai obbligatorio, perciò in queste situazioni la vettura bianca può anche non effettuare il movimento.

**Esempio 10 - Inizio su un Rettilineo e Sorpasso di 2 VETTURE RALLY, con POWER KIT, LIGHT WEIGHT e 3 carte FUEL** - Gli effetti delle carte sono cumulativi, perciò l'auto può muovere 2 tessere in più (1 grazie al POWER KIT e 1 in più grazie al LIGHT WEIGHT) e, dunque, può sorpassare le due auto che si trovano davanti.

## 9. Componenti di Gioco (Riferimenti)

### 9.1. Vetture Rally



### 9.2. Veicoli Assistenza

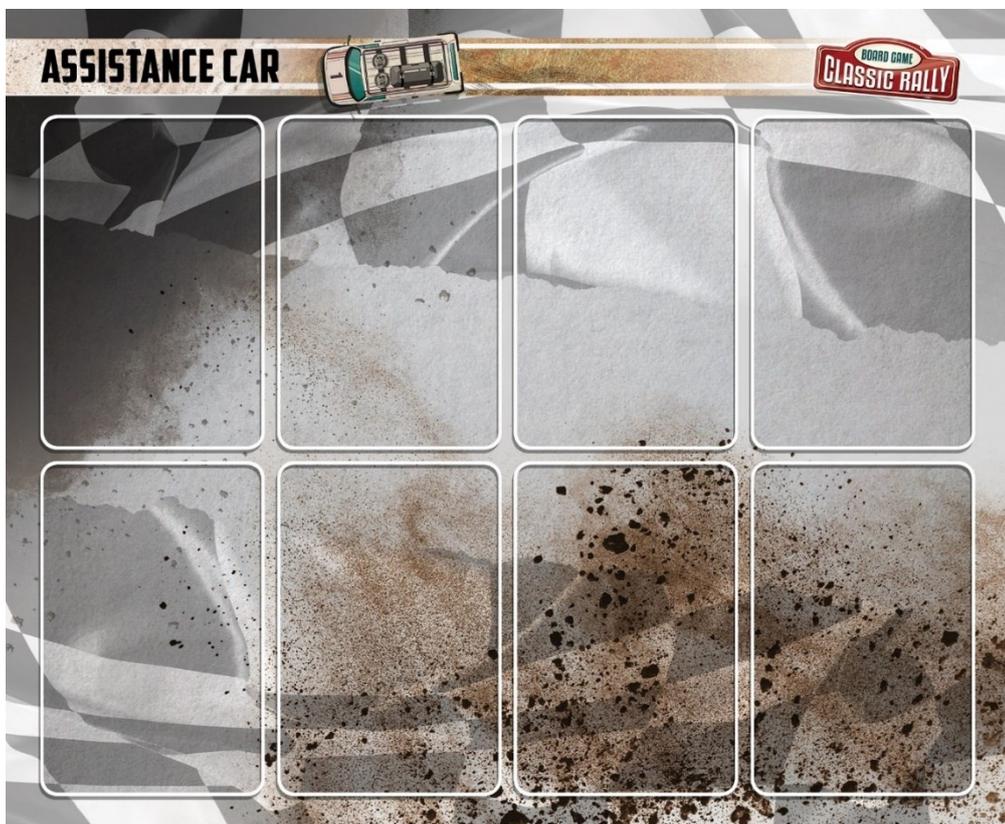


### 9.3. Plancia Vettura Rally



(4 x: Bianca, Nera, Rossa, Gialla)

### 9.4. Plancia Veicolo Assistenza



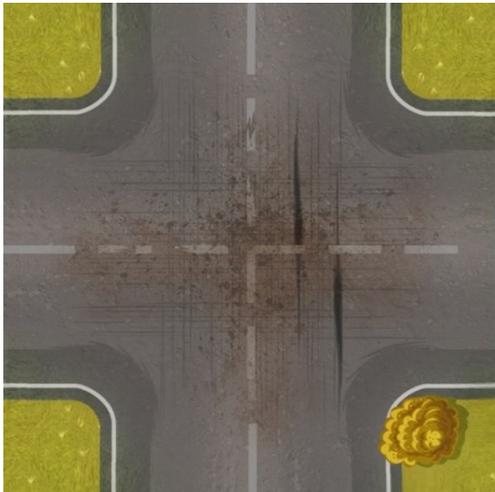
(4 x: Bianca, Nera, Rossa, Gialla)



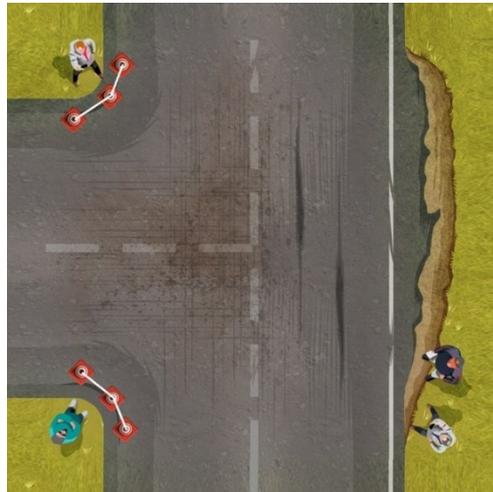
(1 x)



(1 x)



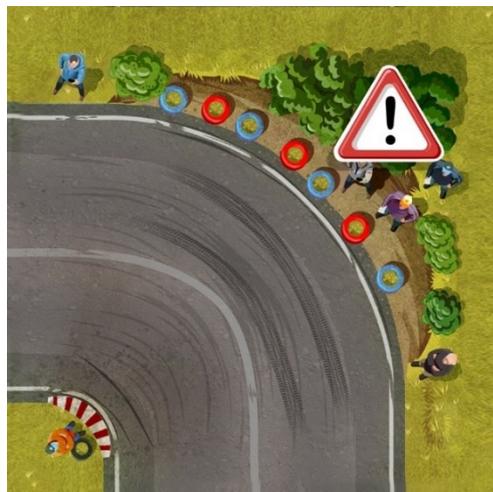
(1 x)



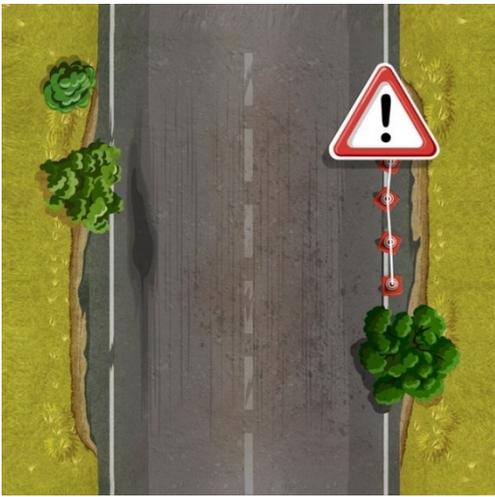
(3 x)



(6 x)



(3 x)



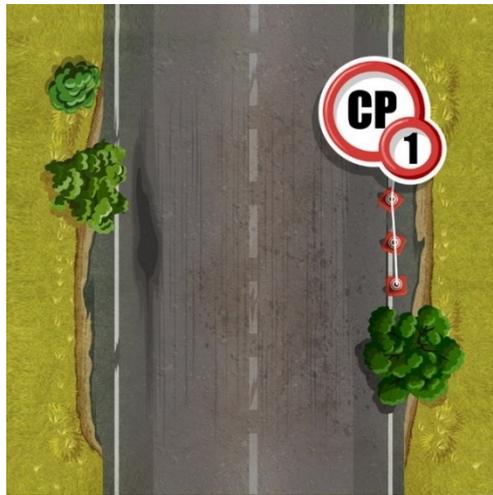
(1 x)



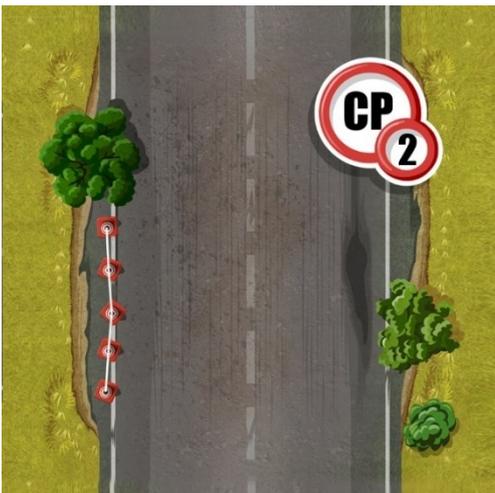
(3 x)



(2 x)



(1 x)

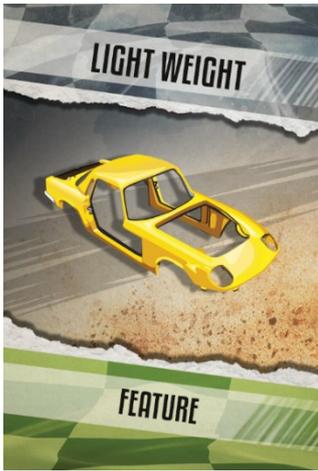


(1 x)



(1 x)

## 9.6. Carte Feature (Caratteristiche)



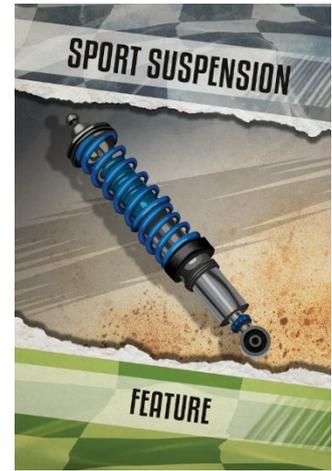
(2 x)



(2 x)



(2 x)



(2 x)

## 9.7. Carte Accessory (Accessori)



(4 x)



(4 x)



(4 x)

## 9.8. Carte Consumable (Consumabili)



(56 x)



(8 x)

## 9.9. Carte Road Book



(4 x)



(8 x)

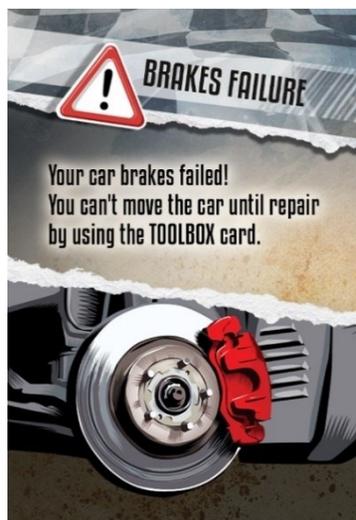


(4 x)

## 9.10. Carte Pericolo



(1 x)



(1 x)

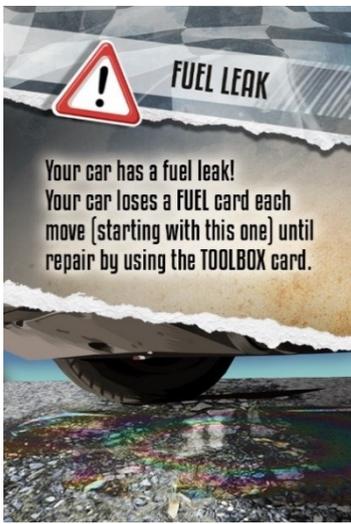


(4 x)

**AQUAPLANING:** La tua auto ha attraversato una pozza d'acqua ed è uscita di strada! Non puoi muovere l'auto fino al prossimo turno.

**BRAKES FAILURE (ROTTURA DEI FRENI):** La tua auto ha i freni rotti! Non puoi muovere l'auto finché non viene riparata dalla carta TOOLBOX.

**FLAT TYRE (GOMMA FORATA):** Hai forato una gomma! Non puoi muovere l'auto finché non cambi la ruota utilizzando la carta SPARE TYRE.



(2 x)



(2 x)



(2 x)

**FUEL LEAK (PERDITA CARBURANTE):** La tua auto perde carburante! La tua auto perde una carta FUEL ad ogni movimento (a cominciare da questo) finché non viene riparata utilizzando la carta TOOLBOX.

**POTHOLE (BUCA):** La tua auto prende una buca che crea un problema alle sospensioni! Se la tua auto ha la carta SPORT SUSPENSION, questa viene disabilitata, altrimenti l'auto non può muovere finché non viene usata la carta TOOLBOX.

**POWER FAILURE (AVARIA MOTORE):** La tua auto ha un problema al carburatore! Se la tua auto ha la carta POWER KIT, questa viene disabilitata, altrimenti l'auto non può muovere finché non viene usata la carta TOOLBOX.

## 9.11. Carte Jolly



(1 x)



(1 x)



(1 x)



(1 x)

**MECHANIC (MECCANICO):** Ripara qualsiasi guasto alla tua vettura, inclusa la gomma bucata (non è necessario avere una carta SPARE TYRE o TOOLBOX).

**ROBBER (LADRO):** Prendi un qualsiasi numero di carte dalle PLANCE VEICOLO ASSISTENZA degli altri giocatori e mettile sulle caselle della tua PLANCIA VEICOLO ASSISTENZA.

**SABOTEUR (SABOTATORE):** Disabilita tutte le carte Feature di tutti gli altri giocatori, finché i giocatori non utilizzano la carta TOOLBOX.

**TRANSPORTER (TRASPORTO):** Scambia le carte tra la tua VETTURA RALLY e il tuo VEICOLO ASSISTENZA. Non è necessario che i due veicoli siano sulla stessa tessera.

## 9.12. Gettoni Checkpoint

---



## 9.13. Dadi

---



## 9.14. Cronometro e Lancetta

---



### SETUP GUIDE 1/2

- 1 Remove from game 14 x **FUEL**, 2 x **SPARE TYRE**, 1 x **TOOLBOX**, 1 x **RAIN TYRES** and 1 x **FOG LIGHTS** for each player that doesn't play.
- 2 Players < 4 => Remove 1 x **LIGHT WEIGHT** and 1 x **CLOSE RATIO**.
- 3 Players < 3 => Remove 1 x **POWER KIT** and 1 x **SPORT SUSPENSION**.
- 4 Shuffle all **Joker cards** in a deck and flip face down.
- 5 Shuffle all **Hazard cards** in a deck and flip face down.
- 6 Shuffle all **Road tiles** in a deck and flip face down.
- 7 First player places the **START** tile.

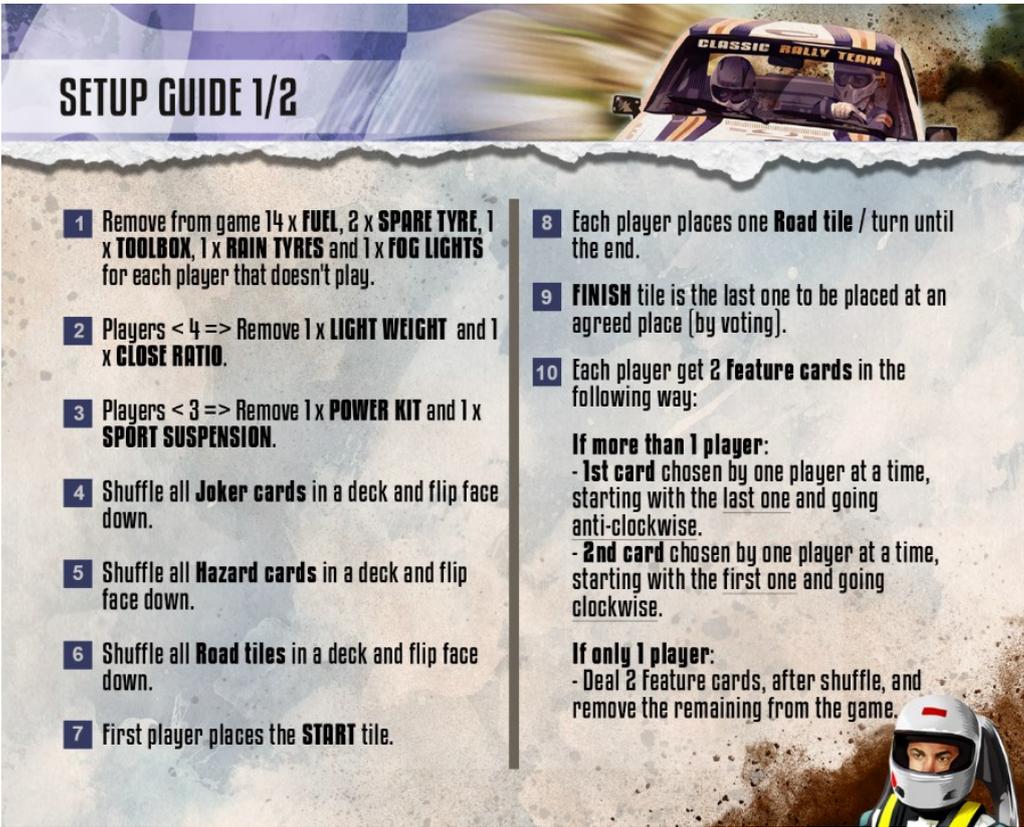
- 8 Each player places one **Road tile** / turn until the end.
- 9 **FINISH** tile is the last one to be placed at an agreed place (by voting).
- 10 Each player get 2 **feature cards** in the following way:
 

**If more than 1 player:**

  - **1st card** chosen by one player at a time, starting with the last one and going anti-clockwise.
  - **2nd card** chosen by one player at a time, starting with the first one and going clockwise.

**If only 1 player:**

  - Deal 2 Feature cards, after shuffle, and remove the remaining from the game.



1. Rimuovete dal gioco 14 x **FUEL**, 2x **SPARE TYRE**, 1x **TOOLBOX**, 1x **RAIN TYRES** e 1x **FOG LIGHTS** per ogni giocatore che non partecipa al gioco.
2. Giocatori < 4 => Rimuovete 1x **LIGHT WEIGHT** e 1x **CLOSE RATIO**.
3. Giocatori <3 => Rimuovete 1x **POWER KIT** e 1x **SPORT SUSPENSION**.
4. Mischiate le **carte Jolly** e mettele in una pila a faccia in giù.
5. Mischiate le **carte Pericolo** e mettele in una pila a faccia in giù.
6. Mischiate le **tessere Strada** e mettele in una pila a faccia in giù.
7. Il primo giocatore prende la tessera **START**.
8. Ogni giocatore mette una **tessera Strada** per turno finché queste non terminano.
9. La tessera **FINISH** viene messa per ultima, su una posizione condivisa da tutti (per votazione).
10. Ogni giocatore prende 2 **carte Feature** nel seguente modo:

**Se c'è più di 1 giocatore:**

- La **1.a carta** viene scelta da un giocatore per volta, a cominciare dall'ultimo giocatore e proseguendo in senso anti-orario.
- La **2.a carta** viene scelta da un giocatore per volta, a cominciare dal primo giocatore e proseguendo in senso orario.

**Se c'è un solo 1 giocatore:**

- Prendi 2 carte Feature, dopo averle mischiate, e rimuovi le altre dalla partita.

## SETUP GUIDE 2/2



- 11 Each player choose **Resource cards** respecting the following (for start):

Max 2 **SPARE TYRE** and no repeated **Accessory cards**.

- 12 Distribute the following **Road Book cards** to each player: 1 x **LEFT**, 1 x **RIGHT**, 2 x **STRAIGHT AHEAD**

- 13 Deal 1 **Joker card** to each player, keeping it secret. Discard the remaining **Joker cards** from the game.

- 14 One player at a time, starting from the last one, and going anti-clockwise, places his **ASISTANCE CAR** wherever he wants, but can't place in a tile with another **Car** or in a **Hazard, Service Station** or **CheckPoint**.

- 15 **RALLY CARS** are all placed in the **START** tile.



11. Ogni giocatore sceglie **carte Risorsa** (all'inizio) facendo attenzione a:  
Massimo 2 carte **SPARE TYRE** e nessuna carta **Accessory** uguale.
12. Distribuite le seguenti **carte Road Book** ad ogni giocatore: 1x **LEFT**, 1x **RIGHT**, 2x **STRAIGHT AHEAD**.
13. Distribuite 1 **carta Jolly** ad ogni giocatore, tenendola nascosta agli altri. Scartate le rimanenti carte **Jolly** dalla partita.
14. Un giocatore per volta, a cominciare dall'ultimo giocatore e proseguendo in senso anti-orario, mette il proprio **VEICOLO ASSISTENZA** su una qualsiasi tessera che non contenga altre **Auto** o **Pericoli, Stazioni di Servizio** o **Checkpoint**.
15. Tutte le **VETTURE RALLY** vengono messe sulla tessera **START**.

### RALLY GUIDE



**PLAYER MOVE**

- 1 Roll 2 dice + 1 special die (Breakdowns + Weather).
- 2 Disable 1 or 2 Features if normal dice are **one or two 1's**. Disable **LIGHT WEIGHT** if 7 on the sum of the normal dice.
- 3 Deactivations due to Weather: **Rain** or **Fog** disable 1 Feature; **Rain + Fog** disable 2 Features.
- 4 If in a Intersection: use a **ROAD BOOK** card to follow way. Stop if no exit. Choose way if no card.
- 5 Move the **RALLY CAR** and the **ASSISTANCE CAR**.

**TILES WITH SIGNAL** (more than 1 car allowed; can turnaround)

**Service Station:** Cars can discard and/or get cards (except Features) to/from the card piles, after stopping.

**Hazard:** Take Hazard card, read it and do what it says.

**Check Point:** Collect CP token on first pass, after stopping.

---

**RESOURCE CARDS**

**FUEL:** Consumable (1 / Move).

**SPARE TYRE:** Consumable (1 / Flat Tyre).

**TOOLBOX:** Repairs breakdowns.

**RAIN TYRES:** Avoids rain effect on Features.

**FOG LIGHTS:** Avoids fog effect on Features.

**CLOSE RATIO:** Allows takeover if in same tile.

**SPORT SUSPENSION:** Start in Curve => can move 1 more.

**POWER KIT:** Start in Straight => can move 1 more.

**LIGHT WEIGHT:** Always can move 1 more.



### MOVIMENTO DEI GIOCATORI

1. Tirate 2 dadi + 1 dado speciale (Guasti + Meteo).
2. Disabilitate 1 o 2 carte Feature se sono usciti **uno o due 1**. Disabilitate il **LIGHT WEIGHT** se il risultato totale dei dadi è **7**.
3. Disabilitazioni dovute al Meteo: **Pioggia** o **Nebbia** disabilita 1 carta Feature; **Pioggia + Nebbia** disabilita 2 carte Feature.
4. Su una intersezione: usare la carta **ROAD BOOK** per seguire la strada. Fermarsi se non ci sono uscite. Scegliete la strada se non avete carte.
5. Muovete la **VETTURA RALLY** e il **VEICOLO ASSISTENZA**.

### TESSERE CON SEGNALI (sono consentite più auto: inversione consentita)

**Stazione di Servizio:** Una volta ferme, le auto possono scartare e/o pescare carte dai rispettivi mazzi (eccetto le carte Feature).

**Pericolo:** Pesca una carta Pericolo, leggila ed applicane gli effetti.

**Check Point:** Una volta fermo, raccogli un gettone CP al primo passaggio.

### CARTE RISORSE

**FUEL (CARBURANTE):** Consumabile (1/Movimento)

**SPARE TYRE (RUOTA DI SCORTA):** Consumabile (1/Flat Tyre)

**TOOLBOX (ATTREZZI):** Ripara i guasti.

**RAIN TYRES (GOMME DA PIOGGIA):** Evita gli effetti della pioggia sulle carte Feature.

**FOG LIGHTS (FENDINEBBIA):** Evita gli effetti della nebbia sulle carte Feature.

**CLOSE RATIO (RAPPORTI CORTI):** Permette i sorpassi sulla stessa tessera.

**SPORT SUSPENSION (SOSPENSIONE SPORTIVA):** Inizio in Curva => puoi muovere 1 in più.

**POWER KIT (KIT ALIMENTAZIONE):** Inizio in Rettilineo => puoi muovere 1 in più.

**LIGHT WEIGHT (TELAIO ALLEGGERITO):** Puoi sempre muovere 1 in più.

**Gioco** Filipe J F Freitas

**Illustrazioni** Tristam Rossin

**Grafica Iniziale** Vicente Sanches

**Regolamento** Miguel Conceição

**Traduzione (Italiano)** Giuseppe Ferrara

**Testato da** Afonso Pereira, Ana Ferreira, André Baltazar, André Louro, Catarina Lizardo, David Pereira, Eduarda Castiço, Francisco Lizardo, Francisco Regateiro, Helena Azevedo, João Pimentel, Jorge Laranjinha, José Coelho, José Sanches, Leonor Ramos, Luiz "LePe" Salgado, Miguel Conceição, Miguel Pereira, Nuno Costa, Nuno Dias, Nuno Ferreira, Patrícia Lopes, Paulo Sargaço, Pedro Kerouac, Pedro Pereira, Pedro Silva, Rafael Nascimento, Raquel Lizardo, Ricardo Pinto, Rui Freitas, Rui Galamba, Rui Ramos, Sara Ali, Teresa Sirgado, Tiago Pereira, Tiago Pires, Vicente Sanches, Vitor Louro

Grazie mille!

[www.classicrally.pt](http://www.classicrally.pt)

[info@classicrally.pt](mailto:info@classicrally.pt)



(Scansiona e lascia un **feedback** dopo aver giocato)