



LAYUNIN NG LARO

Ang Karera ng mga Ardilya (La Corsa degli Scoiattoli) ay isang masaya at kakaibang board game na walang dice, kung saan ang bawat manlalaro ay walang sariling piyesa. Sa halip, kailangang magtulungan ang lahat upang matiyak na ang mga ardilya ay makarating sa finish sa isang tiyak na pagkakasunod-sunod.

Layunin ng laro na mahulaan ang magiging pagkakasunod-sunod ng pagdating ng lahat ng piyesang ardilya. Sapat nang ang unang piyesa lamang ang makarating o makalampas sa finish space, na nagbabago depende sa bilang ng mga manlalaro. Ang paggalaw ng mga ardilya ay pangunahing nakasalalay sa mga manlalaro mismo, batay sa mga "Squirrel card" na hawak nila at sa estratehiyang kanilang gagamitin. Pagkatapos ng lahat, likas sa mga ardilya ang umakyat, bumaba, at tumalon mula sa isang sanga patungo sa iba!

Kung may mga napakabatang bata na kasali (mas mainam kung may kasamang nakatatanda), maaaring gawing mas simple ang laro: sa halip na hulaan ang buong pagkakasunod-sunod ng pagdating, kailangan lamang hulaan kung aling piyesang ardilya ang unang makakarating sa finish.

Maaaring laruin ang bawat laban ng 2 hanggang 8 manlalaro, edad 5 hanggang 99 taong gulang.

Tagal ng laro: humigit-kumulang 10 hanggang 35 minuto.

PAGHAHANDA

Ang kahon ng laro ay naglalaman ng 4 na magkakasamang ginagamit na piyesang ardilya, na makikilala sa pamamagitan ng magkakaibang kulay ng kanilang base, 60 "Squirrel card", 40 "Acorn card" (pagkaing nagbibigay ng dagdag na enerhiya sa mga ardilya), 8 "Final Result card", isang game board (na kailangang buuin bago magsimula ang laro sa pamamagitan ng wastong pagsasama-sama ng 24 na malalaking piraso nito na parang isang puzzle), 2 nabuburang marker, at ang gabay na ito.

Pagkatapos mabuo ang board, bawat manlalaro ay tatanggap ng sumusunod na bilang ng mga card (kasama ang isang "Final Result card"):

- 2 manlalaro: 10 "Squirrel card" (9 para sa mas kapanapanabik na laro) at 4 "Acorn card";
- 3 manlalaro: 8 "Squirrel card" (7 para sa mas kapanapanabik na laro) at 3 "Acorn card";
- 4 manlalaro: 6 "Squirrel card" (5 para sa mas kapanapanabik na laro) at 2 "Acorn card";
- 5 o 6 na manlalaro: 6 "Squirrel card" at 2 "Acorn card";
- 7 o 8 na manlalaro: 5 "Squirrel card" at 2 "Acorn card".

Ang bawat manlalaro ay magtatago ng kanilang mga "Squirrel card" sa kamay, habang ang kanilang mga "Acorn card" ay ilalagay nang nakataob sa mesa sa kanilang harapan nang hindi tinitingnan.

Pagkatapos nito, ilalagay ang apat na piyesang ardilya sa starting space. Batay sa mga "Squirrel card" na hawak nila, lihim na isusulat ng bawat manlalaro sa kanilang "Final Result card" (o sa isang hiwalay na papel kung wala nang magagamit na "Final Result card") ang inaakala nilang magiging huling pagkakasunod-sunod ng pagdating ng lahat ng piyesang ardilya. Kung may napakabatang bata na kasali, sapat nang hulaan nila kung aling ardilya ang may pinakamalaking posibilidad na unang makarating sa finish.

Bago gawin ang kanilang hula, dapat tandaan ng mga manlalaro na:

- sa larong may 2 hanggang 4 na manlalaro, ang nanalong ardilya ay dapat unang makarating o makalampas sa space 64;
- sa larong may 5 manlalaro, dapat unang makarating o makalampas sa space 71;
- sa larong may 6 na manlalaro, dapat unang makarating o makalampas sa space 78;
- sa larong may 7 manlalaro, dapat unang makarating o makalampas sa space 89;
- sa larong may 8 manlalaro, dapat unang makarating o makalampas sa space 100;
- kung maubos ang lahat ng card ng isang manlalaro (parehong "Squirrel card" at "Acorn card") bago maabot ang itinakdang finish space, matatapos pa rin ang laro kapag nailaro na ng huling manlalaro ang kanyang huling card, at ang pagkakasunod-sunod sa sandaling iyon ang gagamitin bilang resulta.





PAANO MAGLARO

Sa kanyang turno, maglalabas ang bawat manlalaro ng isang "Squirrel card" (na pagkatapos ay aalisin sa laro) at gagalawin ang lahat ng kasangkot na piyesang ardilya ayon sa nakasaad sa card.

Kung tatlo o mas kaunti na lamang ang natitirang card sa kamay ng isang manlalaro, maaari niyang piliing magbunyag nang sapalaran ng isang "Acorn card" (na aalisin din sa laro). Kapag napili na ito, hindi na maaaring baguhin ang desisyon. Ang mga card na ito ay kumakatawan sa panganib dahil hindi alam ang nilalaman ng mga ito hangga't hindi ginagamit, at kapag naibunyag na, hindi maaaring balewalain o palitan ang epekto nito.

Sa tuwing ang nangungunang piyesang ardilya, habang gumagalaw o dahil sa epekto ng isa o higit pang "Acorn card", ay makarating o makalampas sa isa o higit pang space na may simbolo ng acorn (tulad ng space 32 sa halimbawa sa ibaba), kukunin ang pinakataas na card mula sa kaukulang deck para sa bawat naturang space. Ang mga nabunyag na "Acorn card" ay inaalalis sa laro. Pagkatapos nito, gagalawin ang mga kasangkot na piyesang ardilya ayon sa nakasaad sa card. Nalalapat lamang ito sa unang piyesang ardilya na makarating o makalampas sa bawat space na may simbolo ng acorn

Kung dalawang piyesang ardilya ang nasa iisang space (at samakatuwid ay nasa parehong posisyon), itinuturing silang magkapantay sa mas mataas na posisyon. Halimbawa:



Sa kasong ito, ang asul na piyesang ardilya ay nasa unang puwesto, ang berde at pulang piyesang ardilya ay kapwa nasa ikalawang puwesto, ang dilaw na piyesang ardilya ay nasa ikaapat na puwesto, at walang piyesang ardilya sa ikatlong puwesto.

Kung pinapayagan ng isang card ang pagpili sa pagitan ng dalawa o higit pang piyesang ardilya sa parehong posisyon (o tumutukoy sa isang hindi tinukoy na piyesang ardilya), ang manlalarong naglaro ng card (o bumunot ng "Acorn card") ang magpapasya kung alin ang gagalawin.

Maaaring laruin ang isang card kahit wala itong maging epekto (halimbawa, kung sinasabi ng card na galawin ang piyesang ardilya sa ikatlong puwesto ngunit walang ardilya sa ikatlong puwesto sa sandaling iyon).

Mga halimbawa ng kahulugan ng mga simbolo sa card:

- $+6 \rightarrow$ Isang piyesang ardilya na pipiliin ng manlalaro ay uusad ng 6 na space;
- $4^{\circ} + 10 \rightarrow$ Ang piyesang ardilya na kasalukuyang nasa ikaapat na puwesto ay uusad ng 10 space (balido ang card ngunit walang epekto kung walang ardilya sa ikaapat na puwesto sa oras ng paglalaro nito);
- $\odot \rightleftarrows \rightarrow$ Ang dilaw na piyesang ardilya ay tatalon sa katapat na sanga ng parehong puno (walang epekto kung ito ay nasa space 1, 14, 27, 28, 39, 50, 51, 64, 77, 78, 89, 100 o mas mataas pa). Gayunpaman, hindi pinahihintulutan ang pagtalon sa pagitan ng mga sanga ng magkaibang puno (ang mga tanging pinahihintulutang space ay may markang $-- \blacktriangleright 0 \blacktriangleleft --$).

Kapag nalampasan ng nangungunang piyesang ardilya ang itinakdang finish space (ang numerong nakadepende sa bilang ng mga manlalaro), kailangan pa ring bunutin at isagawa ang anumang kinakailangang "Acorn card", dahil maaari pa nitong baguhin ang huling mga posisyon. Pagkatapos nito, bawat manlalaro ay makakakuha ng isang puntos para sa bawat tamang nahulaang posisyon sa huling pagkakasunod-sunod ng mga piyesang ardilya. Ang manlalarong may pinakamaraming puntos (mag-isa man o tabla sa iba) ang mananalo sa laro. Kung napakabatang mga bata lamang ang naglalaro, mananalo ang manlalarong tama ang nahulaang ardilyang unang makakarating sa finish. Maaari ring maglagay ang mga manlalaro ng maliit na premyo o magpustahan nang pabiro kung aling ardilya ang mananalo. Sa kasong iyon, paghahatian ng mga manlalarong tama ang nahulaang nanalong ardilya (o yaong may pinakamataas na puntos) ang premyo. Anumang natitirang hindi mahati, o maging ang buong premyo kung walang nakahula sa nanalong ardilya, ay idaragdag sa premyo para sa susunod na karera.

MGA TALA

Ang mga "Acorn card" ay karaniwang nagbibigay ng mas malaking benepisyo sa mga piyesang ardilyang nasa likuran... maaaring makabubuting isaalang-alang ito kapag nagpapalano ng iyong estratehiya.

Inirerekomendang burahin ang lahat ng "Final Result card" pagkatapos ng bawat laro.

Mag-enjoy!