

Formula D

Regole per giocare senza (troppi) dadi

ispirate a Speed Circuit (1977)

Si ringraziano: Gianluca, Simone, Davide, Maurizio, Fabio, Samuele e la misteriosa cuoca che lavora nell'ombra per preparare pavesini Cocco-Nutella ogni benedetta sera in cui decidiamo di giocare.

di Michele (Ab3) Fabbri

0. Preparazione vetture

In segreto, ogni pilota distribuisce un totale di 8 punti **Caratteristiche Vettura** (minimo 1, massimo 5 per ciascuna) tra:

- **ACCELERAZIONE:** Massimo numero di caselle delle quali è possibile spostarsi in avanti nella marcia corrente.
- **DECELERAZIONE:** Massimo numero di caselle delle quali è possibile spostarsi indietro nella marcia corrente.
- **MAX SPEED:** Massima velocità raggiungibile in sesta marcia:
 - 1 PUNTO → velocità massima 18
 - 2 PUNTI → velocità massima 20
 - 3 PUNTI → velocità massima 23
 - 4 PUNTI → velocità massima 26
 - 5 PUNTI → velocità massima 30

Questi punti rappresentano le caratteristiche intrinseche della vettura e non subiscono variazioni. Non vengono persi (o spesi) o incrementati per tutta la durata della gara. In sesta marcia i punti **ACCELERAZIONE** e **DECELERAZIONE** valgono doppio.

In segreto, ogni pilota distribuisce un totale di 20 punti **Dotazioni Vettura** (minimo 1, senza massimo) tra:

- **GOMME** (serve per: penalità uscita curve, sorpassi in scia)
- **MOTORE** (serve per: danni al motore, fuori giri)
- **FRENI** (serve per: frenare)
- **CAMBIO** (serve per: scalare marcia quando non consentito)
- **TELAIO** (serve per: incidenti, danni al telaio)
- **SOSPENSIONI** (serve per: incidenti, danni alle sospensioni)
- **MECCANICI** (serve per: recupero punti e uscita veloce dai box)

Questi punti rappresentano le dotazioni della vettura. Durante la gara possono essere persi (o spesi) e recuperati nelle soste ai box, con l'eccezione dei punti **MECCANICI** che non possono essere recuperati una volta spesi (punto 8).

Ogni pilota posiziona il proprio **Cursore Marcia** sulla **Tabella Marce** in posizione 1 (prima casella della prima marcia). Il cursore marcia indica la velocità attuale (x10 Km/h) della vettura di ciascun pilota, oltre alla marcia inserita.

Vengono determinate le condizioni meteorologiche iniziali della gara (punto 7).

Ogni pilota sceglie il tipo di pneumatici con i quali partirà la propria vettura (punto 5) e posiziona il proprio **Cursore Pneumatici** sulla **Tabella Pneumatici**. Il cursore pneumatici indica il bonus / malus da applicare al movimento della vettura in rettilineo ed in curva, più l'eventuale penalità da applicare in uscita da una curva, solo nel caso in cui non venga effettuato il numero di soste previste indicato sul **Tabellone Circuito**. Ogni pilota, al termine di ogni giro, ad ogni cambio delle condizioni meteorologiche e ogni volta che (durante una sosta ai box) decidesse di cambiare tipo di pneumatici, aggiorna la posizione del proprio cursore pneumatici di conseguenza.

Ogni pilota svela le caratteristiche della propria vettura e, in base ad esse, viene determinata la griglia di partenza. La posizione delle vetture si ottiene ordinandole per maggior numero di: punti **MAX SPEED**, punti **DECELERAZIONE**, punti **MOTORE**, punti **GOMME**, in caso di ulteriore pareggio lancio d20 (il numero maggiore ha la precedenza).

Es.:

Vettura A: **MAXSPEED** 3, **DECELERAZIONE** 3, **MOTORE** 2, **GOMME** 4

Vettura B: **MAXSPEED** 3, **DECELERAZIONE** 2, **MOTORE** 5, **GOMME** 3

La Vettura A, grazie al maggior punteggio **DECELERAZIONE**, ottiene una migliore posizione sulla griglia di partenza rispetto alla Vettura B.

1. Partenza

Il pilota che parte da fermo (inizio gara o ripartenza dopo un testacoda) lancia un d20:

[01 .. 10] – partenza lenta si avanza solo di 1, cursore marcia fermo su 1, si passa il turno al pilota successivo.

[11 .. 20] – partenza veloce, si gioca il turno vedi punto 2 (d, e, h, i). Non è consentito cambiare marcia.

2. Turno di gioco

Partendo dal pilota in prima posizione sul tracciato e proseguendo in ordine di posizione (in caso di parità, precedenza alla vettura con la maggiore velocità, e in caso di ulteriore parità lancio d20), ogni pilota può facoltativamente (**obbligatorio è il solo punto e**), e nell'ordine:

- a) spendere punti KERS (punto 4) ed effettuare una pre-accelerazione o una pre-decelerazione spostando il cursore marcia di tante caselle quanti sono i punti KERS giocati, sempre rimanendo nella marcia corrente.
- b) cambiare marcia se consentito (ultime due caselle di ogni marcia) oppure, scalare marcia se consentito, (prime due caselle di ogni marcia). Posizionare il cursore marcia sulla corrispondente casella della marcia precedente (scalata) o successiva (cambio). Per casella corrispondente si intende quella che indica la stessa velocità.
- c) spendere un punto CAMBIO e scalare anche quando non sarebbe consentito (oltre la seconda casella di ogni marcia). Posizionare il cursore marcia sull'ultima casella della marcia precedente alla attuale.
- d) accelerare e quindi incrementare la posizione del cursore marcia fino al massimo dei propri punti ACCELERAZIONE oppure decelerare e quindi decrementare la posizione del cursore marcia fino al massimo dei propri punti DECELERAZIONE, sempre rimanendo all'interno della marcia corrente. In sesta marcia i punti ACCELERAZIONE e DECELERAZIONE valgono doppio e la massima velocità raggiungibile è determinata dai punti MAX SPEED.
- e) **muovere la propria vettura sul tracciato di tante caselle quante quelle indicate dal cursore marcia. Aggiungere o sottrarre tante caselle bonus / malus al movimento dovute al tipo di pneumatici montati ed alle condizioni metereologiche. Non è consentito cambiare direzione più di una volta in rettilineo e in curva vanno obbligatoriamente seguite le frecce.**
- f) solo se giocando il punto 2e la propria vettura non ha percorso caselle curva, spendere un punto FRENI e frenare (spostare all'indietro sul tracciato la propria vettura ripercorrendo a ritroso la traiettoria) di un numero di caselle minore o uguale alla marcia attualmente inserita. Nota 1: questa operazione non ha alcuna influenza sulla velocità attuale indicata dal cursore marcia. Nota 2: anche utilizzando la frenata, non è consentito rimanere fermi o tornare indietro rispetto alla posizione del turno precedente: un minimo di una casella deve sempre essere percorso dalla propria vettura.
- g) solo se giocando il punto 2e la propria vettura ha percorso caselle curva, frenare spendendo un numero di punti FRENI pari al numero di caselle delle quali si intende tornare indietro. (Sono valide le note del punto 2f).
- h) solo se al punto 2e la propria vettura termina su una casella rettilineo, spendere un punto MOTORE per mandare il motore fuori giri ed avanzare (spostare in avanti sul tracciato la propria vettura) di un numero di caselle minore o uguale alla marcia attualmente inserita. Nota: questa operazione non ha alcuna influenza sulla velocità attuale indicata dal cursore marcia.
- i) solo se al termine del punto 2e (oppure 2h, nel caso si sia mandandato il motore fuori giri), la propria vettura termina sulla casella immediatamente precedente a quella di un vettura avversaria, spendere un punto GOMME ed effettuare un sorpasso posizionando automaticamente la propria vettura nella casella frontistante la vettura avversaria. Non è consentito effettuare un sorpasso se le caselle da percorrere durante il sorpasso (adiacenti alla vettura da superare), sono ostruite da altre vetture o detriti. Non è consentito effettuare un sorpasso se la casella frontistante alla vettura da superare (casella destinazione), è ostruita da un'altra vettura o detriti. Se si decide di non effettuare il sorpasso e si rimane nella casella immediatamente precedente all'avversario, non si applica la regola degli incidenti.

3. Danni al motore

Al termine del proprio turno, un pilota che si trovi sulle ultime due caselle della quinta marcia o in qualsiasi casella della sesta marcia, deve lanciare un d20 e aggiungere al tiro un valore pari ai propri punti MOTORE attuali:

- [01 .. 02] **danno** grave al motore, il pilota è costretto al ritiro.
- [03 .. 04] **danno** permanente al motore, si prosegue la gara in **terza marcia** o meno.
- [05 .. 06] **danno** permanente al motore, si prosegue la gara in **quarta marcia** o meno.
- [07 .. 08] perdita di potenza, si è costretti a **scalare tre marce** (ultima posizione della marcia destinazione).
- [09 .. 10] perdita di potenza, si è costretti a **scalare due marca** (ultima posizione della marcia destinazione).
- [11 o più] nessun problema.

Il verificarsi di un danno al motore (risultato 06 o minore) costringe il pilota a spendere immediatamente un punto MOTORE, in questo modo le conseguenze del danno vengono evitate.

Qualora però non si abbiano punti MOTORE, le conseguenze non possono essere eliminate immediatamente: il danno permanente è riparabile solo tramite fermata ai box spendendo un punto MECCANICI, il danno grave non è riparabile e il pilota è costretto al ritiro.

Le conseguenze di una perdita di potenza al motore sono temporanee, si applicano immediatamente e non sono evitabili.

4. Curva

Se al termine del turno (punto 2) si è superata una curva, vanno determinate eventuali conseguenze sulle gomme e sul kers.

- a) Uscire dalla curva effettuando **una sosta in meno rispetto a quelle previste** (indicate sul tabellone) costa tanti punti GOMME quante sono le caselle di sfioramento più la penalità curva dovuta alla combinazione pneumatici / meteo. Se occorrono più punti GOMME di quanti se ne abbiano, la vettura va in testacoda e riparte dalla prima marcia (punto 1) dalla casella adiacente alla curva (casella di uscita curva). I punti GOMME vanno obbligatoriamente spesi: non si può decidere di andare in testacoda volontariamente conservando punti GOMME.
- b) Uscire dalla curva effettuando **due soste in meno rispetto a quelle previste** costa tutti i punti GOMME, tutti i punti FRENI e tutti i punti KERS posseduti, in misura di almeno cinque punti totali, la vettura va automaticamente in testacoda. Se non si hanno un numero sufficiente di punti, il pilota è costretto al ritiro.
- c) Uscire dalla curva effettuando **tre soste in meno rispetto a quelle previste** costringe il pilota al ritiro.

Nota: La penalità curva indica il numero di punti GOMME in più da spendere, non di caselle da percorrere sul circuito.

Ogni volta che la vettura esce da una curva dopo avere effettuato tutte le soste previste e senza aver giocato punti GOMME (curva perfetta), il pilota guadagna un punto KERS.

I punti KERS guadagnati vengono ritirati alla fine del movimento (punto 2e), pertanto non possono essere spesi in pre-accelerazioni o pre-decelerazioni nel medesimo turno (punto 2a), ma possono essere persi sbagliando la curva successiva (anche al termine del medesimo turno).

5. Pneumatici

In base al tipo di pneumatici montati sulla vettura, al punto 2e dovranno essere applicati i modificatori al movimento: Se il movimento termina su una casella rettilineo, applicare il modificatore **Movimento Rettilineo**. Se il movimento termina su una casella curva, applicare il modificatore **Movimento Curva**. Nel caso di uscita di curva sbagliata (punto 4a), applicare eventuali **Penalità** (di uscita) **Curva** per determinare il corretto numero di punti GOMME persi.

Condizione meteo: SOLE

Pneumatici duri:	nessun modificatore.
Pneumatici morbidi:	primo giro: +1 movimento rettilineo opzionale , +1 penalità di uscita curva dal secondo giro: +3 penalità di uscita curva
Pneumatici rain:	sempre: -1 movimento rettilineo obbligatorio primo giro: +1 penalità di uscita curva dal secondo giro: +2 penalità di uscita curva

Condizione meteo: PIOGGIA

Pneumatici duri:	sempre: +1 movimento curva, +2 penalità uscita curva
Pneumatici morbidi:	sempre: +2 movimento curva, +3 penalità uscita curva
Pneumatici rain:	nessun modificatore.

6. Incidenti

Può verificarsi un incidente tutte le volte che una vettura:

- termina il turno in una casella adiacente ad una vettura avversaria, fatta eccezione per la casella che precede o che segue la vettura avversaria (vedi regola sorpasso in scia punto 2i), in tal caso entrambi i piloti devono effettuare un tiro d20 e modificare il tiro:

piove + pneumatici morbidi -3
piove + pneumatici duri -2
piove + pneumatici rain -1
sereno + qualunque pnm. /

[01 o meno] - incidente, perdita 1 punto TELAI0, piazzare casella detrito in corrispondenza dell'incidente.

[02 .. 20] - nessun incidente.

- è costretta a terminare il turno in una casella che precede un'altra autovettura tamponandola per via di una eccedenza di caselle ancora da percorrere, il pilota che tampona effettua un tiro d20 e sottrae al risultato un numero pari alle caselle che dovrebbe ancora percorrere, il pilota tamponato effettua un tiro d20 senza nessun malus:

[01 o meno] - incidente, perdita 1 punto TELAI0, piazzare casella detrito in corrispondenza dell'incidente.

[02 .. 20] - nessun incidente.

Nota: non è consentito tamponare volontariamente una vettura avversaria.

- termina il turno su una casella detrito (lasciato da precedente incidente), il pilota effettua un tiro d20:

[01 .. 04] – incidente, perdita punto SOSPENSIONI, rimuovere la casella detrito dal circuito.

[05 .. 20] – nessun incidente.

Se a seguito di un incidente viene giocato l'ultimo punto TELAI0 (o l'ultimo punto SOSPENSIONI), il pilota è immediatamente costretto ad inserire la terza marcia (nel caso fosse in una marcia superiore), e a proseguire in terza marcia (o inferiore) fino

alla prossima fermata ai box (nella quale si è costretti a spendere un punto MECCANICI per la riparazione). Spostare il cursore marcia sull'ultima casella della terza marcia.

La vettura che non possedendo più punti TELAIO (o punti SOSPENSIONI) fa un ulteriore incidente, è costretta al ritiro.

7. Meteo

Prima dell'inizio della gara vengono determinate le condizioni meteo di partenza, si lancia 1d20 e si verifica il risultato con le indicazioni stampate sul circuito. Se il risultato è Sereno oppure Pioggia la gara si svolge interamente nelle condizioni indicate. Se invece il risultato è Variabile le condizioni possono cambiare durante la gara. Al termine del proprio turno (punto 2), l'ultimo pilota, lancia un d20:

[01] – possibile cambio meteo.

[02 .. 20] - nessun cambio meteo.

Nel caso di un possibile cambio meteo, il pilota lancia nuovamente un d20. Si faccia riferimento alle indicazioni previste sul tabellone circuito per il cambio di condizione meteo. Se esce la stessa condizione attuale, da quel momento essa permane per tutta la durata della gara, altrimenti il cursore meteo viene spostato nella direzione della nuova condizione meteo.

Es.1: Pioggia → esce Sereno → spostare il cursore meteo su Variabile.

Es.2: Variabile → esce Pioggia → spostare il cursore meteo su Pioggia.

Es.3: Sereno → esce Sereno → spostare il cursore meteo su Sereno. La condizione permane per tutto il resto della gara.

8. Fermata ai box

Ad ogni fermata ai box possono essere recuperati tutti i punti GOMME e può essere cambiato il tipo di pneumatici.

Possono essere recuperati, spendendo un corrispondente numero di punti MECCANICI, punti a scelta tra: punti MOTORE, FRENI, CAMBIO, SOSPENSIONI, TELAIO (dotazioni vettura).

Non possono essere cambiate le caratteristiche intrinseche della vettura: punti ACCELERAZIONE, DECELERAZIONE, MAX SPEED rimangono immutati per tutta la durata della gara.

Non possono essere recuperati punti, per ogni categoria di dotazioni vettura, in eccedenza rispetto ai punti con i quali la gara è stata iniziata.

Si possono eliminare le conseguenze di un danno al motore, di un danno al telaio o di un danno alle sospensioni, spendendo un punto MECCANICI per ciascun danno. In questo modo si recupera un punto MOTORE, SOSPENSIONI o TELAIO.

Ai box si rimane fermi un turno e si esce con una qualunque marcia precedente a quella con la quale si è entrati, posizionando il cursore marcia sull'ultima casella della marcia scelta.

Alternativamente, al costo di un punto MECCANICI, si esce dai box senza saltare il turno.

Ai fini della determinazione dell'ordine di gioco, tutte le vetture che transitano sulla pista nelle caselle adiacenti ai box, si considerano in posizione avanzata rispetto alle vetture ferme ai box; tutte le vetture ferme ai box sono ordinate secondo l'ordine dei box.

9. Fine gara

La gara termina quando l'ultimo pilota taglia il traguardo dopo aver effettuato tre giri. Nel caso in cui due o più piloti taglino il traguardo nello stesso turno di gioco, si considera arrivato prima il pilota che ha superato il traguardo del maggior numero di caselle.