



Espansione #1 - RF90 II Campionato

RULES

RACE! FORMULA 90

ESPANSIONE #1 - RF90 IL CAMPIONATO



IL CONCETTO MODULARE DI RACE!

Il gioco Race! Formula 90 con le sue espansioni è basato su un sistema modulare che offre diversi livelli di complessità di gioco e che può essere adattato al gusto individuale.

Questa espansione # 1 introduce due ulteriori circuiti, Monaco e Spa Francorchamps, nonché un insieme di regole per competere come squadra e portare a termine un campionato completo di RF90. Conformemente al sistema modulare del gioco, queste regole possono essere utilizzate in combinazione con qualsiasi altro modulo iniziale, cioè sia con il gioco Base che con quello Avanzato. La futura espansione # 2 fornirà un modulo per giocare in solitario consentendo ai conducenti di progredire attraverso una modalità di carriera con crescenti livelli di difficoltà. Le espansioni successive seguiranno lo stesso principio modulare, cosicché i giocatori potranno sintonizzare il gioco con le proprie preferenze individuali.

MONACO

Descrizione del circuito

Il piccolo Principato di Monaco, che si estende su una superficie totale di poco più di due chilometri quadrati, istituì il suo primo Gran Premio nel 1929, più di due decenni prima che il campionato del mondo iniziasse. Anthony Noghes, il commissario generale dell'Automobile Club di Monaco, ideò un percorso per le strade di Monte Carlo. Il circuito di oggi include molte delle stesse strade, anche se le nuove costruzioni in città e l'aumento delle esigenze di sicurezza hanno portato ad alcuni cambiamenti, tra cui la sezione che passa lungo il fronte del porto, nella quale Alberto Ascari ebbe il famoso incidente con la sua Lancia durante la gara del 1955. Negli anni settanta fu costruita una piscina lungo il porto e il circuito acquisì quattro curve supplementari per aggirarla.

Una chicane veloce fu poi aggiunta al porto, ma anche questa fu modificata per ragioni di sicurezza nel 1986.

Il Gran Premio di Monaco è la gara che ogni pilota sogna di vincere: come la Indy 500 o la Le Mans, emerge quasi distintamente dallo sport da cui scaturisce. Per vincere a Monte Carlo è necessaria una combinazione di precisione di guida, eccellenza tecnica e puro coraggio, aspetti che evidenziano le differenze tra il grande e il buon pilota di Formula Uno. Il circuito, rivestito di barriere Armco, non lascia alcun margine di errore, richiedendo più concentrazione di qualsiasi altra pista di Formula Uno. Le vetture corrono con la massima deportanza e i freni sono sfruttati al massimo. Il sorpasso è quasi impossibile, così la qualifica a Monaco è più importante che in qualsiasi altro Gran Premio.

La partenza è su un breve rettilineo e, guidando in direzione oraria, la breve accelerazione è seguita rapidamente da una lotta per la posizione dove ognuno cerca di conquistare il lato destro della ST. DEVOTE per la prima volta. Questa è la parte più pericolosa del circuito di Monaco e in questa prima curva nel corso degli anni si sono verificati molti spettacolari incidenti. Curiosamente questa è anche una delle poche curve con una via di fuga per cui, se qui c'è bisogno di andare dritto, si dovrebbe poterne uscire indenni.

Accelerando su per la collina da ST. DEVOTE verso CASINO SQUARE è la prima occasione per scalare le marce, ma bisogna fare attenzione poiché la strada potrebbe essere sconnessa e le strisce segnaletiche bianche sono molto scivolose. Superare in accelerata qualcuno all'inizio della collina è una possibilità, ma più in alto la traiettoria di corsa è troppo vicina alle barriere. Si rallenta poi per la stretta curva a sinistra e poi a destra attraverso CASINO SQUARE e si accelera in discesa passato l'HOTEL METROPOLE.

Ci si mantiene sulla destra mentre ci si avvicina al Hotel Mirabeau: è uno dei posti preferiti per la frenata ritardata se si trova uno spiraglio. Se si manca la curva c'è una via di fuga (sperando di non mancarla). Poi sempre verso il basso dove si prende il tornante a 50 km/h al MONTE CARLO GRAND HOTEL e poi la stretta curva a destra oltre le fontane e nel VIRAGE DU PORTIER.

Cala il buio mentre si entra nel tunnel: si è a circa 40 secondi dall'inizio della gara ed è il momento di accelerare e seguire l'ampia curva del tunnel. Questa è un'altra opportunità per superare in progressione la vettura davanti, se lascia spazio. Ritornando improvvisamente al sole in sesta a 270 km/h è la punta massima di velocità per oggi. Ancora una volta bisogna mantenere la traiettoria corretta mentre si rallenta nella chicane o si potrebbe perdere un posto o due.

La doppia sinistra - destra della chicane conduce a un breve rettilineo e poi al complesso delle piscine. Mantenendo la giusta traiettoria non si dovrebbero avere problemi qui o al tornante di VIRAGE RASCASSE. Invece una traiettoria imperfetta o troppo complicata farà improvvisamente concludere la vostra corsa contro le barriere laterali di questa pista che non perdona.

Ora si va leggermente in salita nella molto pericolosa curva di VIRAGE ANTHONY NOGHES. Se si è ancora in pista si va a tutta velocità mentre si scalano le marce per completare il primo giro. Solo altri 77 giri da fare.

REGOLE SPECIALI PER MONACO

Sezioni di Frenata di Monaco

Si noti che in questo tracciato ci sono diverse sezioni di frenata con nessun simbolo di Frenata Ritardata. In queste sezioni non si può tentare una Frenata Ritardata. Quando l'auto raggiunge una tale sezione e la trova occupata da un'altra vettura con lo stesso numero di giri, si deve fermare e perdere ogni punto movimento residuo. Il doppiaggio è sempre possibile spendendo 1 punto movimento per auto da doppiare nella sezione di frenata. Si ricordi inoltre che BANGING WHEELS consente sorpassi in sezioni di frenata spendendo 1 punto movimento per auto da sorpassare, rendendo questa strategia molto popolare a Monaco.

Pit stop

Il numero minimo di sezioni di cui si indietreggia quando ci si ferma ai box a Monaco è 9. La combinazione del pit stop lungo e della notevole durata della gara implica la necessità di gestire la propria vettura con saggezza tenendo gli pneumatici particolarmente sotto osservazione.



A Monaco è critico evitare il traffico. Provate a lasciare i box con pista libera davanti.

Note del Disegnatore

Monaco è il circuito più tecnico di quelli che ho progettato finora. Tante curve e sezioni di frenata rendono particolarmente difficile il sorpasso e il lungo tempo di pit stop implica la necessità di essere molto attenti con il consumo di risorse.

Un'altra caratteristica di Monaco è la lunghezza della corsa che nel gioco dura 28 turni. Ciò ha importanti implicazioni sulla propria strategia quando i giocatori si sforzano di limitare i pit stop a due e allo stesso tempo valutano se anticipare o ritardare il pit stop per rientrare in pista con la strada libera.

I robot diventano particolarmente competitivi a Monaco poiché hanno meno problemi degli umani all'interno del traffico e doppiano in modo più efficiente. Inoltre i robot hanno una forte spinta nella seconda parte del tracciato con le molte traiettorie a loro disposizione nelle sezioni della Tabac, delle Piscine e della Rascasse/Noghes.

Gli umani trovano il punto di ingresso della traiettoria +2 prima della Chicane particolarmente vantaggioso per ottenere un vantaggio prima di affrontare la parte più lenta della pista. E, come sempre, nel gioco avanzato è fondamentale pescare le carte pista sfruttando pienamente la vostra strategia. SAVE TYRES and BANGING WHEELS sono due buone scelte a Monaco. Alcune carte pista con i loro bonus al contest possono anche essere cruciali per realizzare un sorpasso critico in una zona quasi impossibile come le Piscine o la Rascasse/Noghes.

A.Lala

SPA FRANCORCHAMPS

Spa - Francorchamps si trova perfettamente incastonato nella foresta delle Ardenne in Belgio. Il circuito originale del 1924, a forma di triangolo di 15 km, era basato sulle strade pubbliche che collegavano le città di Francorchamps, Malmedy e Stavelot e fu utilizzato per il gran premio di F1 del Belgio fino al 1970, quando venne infine vietato per la campagna di sicurezza di Jackie Stewart. La F1 è tornata a Spa, dopo una lunga pausa e molte modifiche, nel 1985, quando Ayrton Senna vinse in una Lotus - Renault. Questo circuito tipo montagne russe è il più lungo della stagione di F1 con 7.004 metri.

Spa - Francorchamps è descritta come "la prova più completa per una vettura di F1". Si tratta di uno dei circuiti più impegnativi del mondo principalmente a causa della sua natura veloce, collinare e tortuosa. Spa è immersa nella tradizione sportiva ed è una delle piste più amate dai piloti. Il rettilineo di partenza-fine porta dritto al tornante da 65 kmh di La Source. Da lì le auto accelerano in discesa per la famosa Eau Rouge da 300 kmh prima di una cresta cieca in salita che conduce al lungo rettilineo Kimmell. La velocità di uscita da Eau Rouge determina la velocità massima lungo il rettilineo Kimmell e influenza sensibilmente i tempi sul giro. Eau Rouge è una vera sfida per l'abilità e i nervi del pilota.

Eau Rouge

La parte più famosa del circuito è la combinazione Eau Rouge / Raidillon. Dopo aver superato il tornante La Source, i piloti corrono lungo un rettilineo fino al punto in cui la pista attraversa il torrente Eau Rouge per la prima volta, prima di essere lanciati ripidamente in salita in un susseguirsi di strette curve sinistra-destra-sinistra con un vertice cieco. Propriamente parlando, la curva Eau Rouge è solo la curva a sinistra più bassa. La curva seguente a destra che porta ripidamente in salita, introdotta nel 1939 per tagliare il tornante originale "Ancienne Douane", si chiama "Raidillon". La curva richiede una notevole abilità di guida per essere superata correttamente e il lungo rettilineo seguente fornisce spesso buone opportunità di sorpasso per i migliori piloti nella successiva curva "Les Combes".

Ecco come il pilota campione del mondo Fernando Alonso descrive la curva: "Si entra in una curva in discesa, si ha un improvviso cambio di direzione alla fine e poi si va in salita molto ripidamente. Dall'abitacolo non è possibile vedere l'uscita e, mentre si arriva sopra la cresta, non si sa dove si finisce. E' una curva cruciale per il giro cronometrato e anche in gara perché c'è un lungo rettilineo in salita subito dopo, dove si può perdere un sacco di tempo se si commette un errore.

Ma è anche una curva importante per le sensazioni del conducente. Ti da una sensazione speciale ogni giro perché c'è anche una compressione del corpo mentre si passa attraverso il fondo della curva. E' molto strano, ma anche divertente".

La sfida per i piloti è sempre stata quella di affrontare a tavoletta Eau Rouge / Raidillon. Le normali vetture sportive possono affrontare la curva a 160-180 km/h, e le Formula Uno a oltre 300 km/h. Questo è possibile per l'enorme carico aerodinamico esercitato sulle vetture. Tuttavia, una perdita di controllo in questa sezione porta spesso a incidenti gravi in quanto sfugge il retro della vettura e l'impatto è il più delle volte laterale. Eau Rouge ha mietuto diverse vittime nel corso degli anni, tra cui Stefan Bellof in una vettura sportiva Porsche, Guy Renard durante la 24 ore di Spa-Francorchamps nel 1990 in una Toyota Corolla GT e anche il fuoripista di Alex Zanardi nel 1993 e quello spettacolare di Jacques Villeneuve durante le qualifiche del 1999, che ha descritto come "il mio migliore incidente di sempre".

Alla fine del rettilineo da 340 km/h di Kemmel c'è la Les Combs da 140 km/h, una curva combinata destra-sinistra e uno dei migliori punti di sorpasso. Dopo, una breve discesa diritto alla Rivage a 180° e a un altro rettilineo in discesa da 290 km/h fino alla doppia curva a sinistra della Pouhon. Poi c'è una serie di strette curve a destra e sinistra che portano alla Stavelot da 245 km/h. Un lungo rettilineo a tavoletta a 320 kmh include una velocissima curva a sinistra, la Blanchimont, fino alla chicane destra -sinistra della Bus Stop e infine al rettilineo del traguardo.

REGOLE SPECIALI DI SPA

Traiettorie Estreme

Le Traiettorie Estreme (Extreme Trajectories - ET) sono raffigurate sulla mappa da un simbolo verde romboidale con all'interno indicato un bonus di movimento. Quando una vettura termina il suo movimento in una sezione contenente il punto iniziale di una Traiettoria Estrema può scegliere di occupare questo punto piuttosto che il punto iniziale di una traiettoria normale. Come con qualsiasi traiettoria, una sola vettura per volta può occupare questa posizione e questa vettura non può essere rimossa da quel punto da altre vetture che arrivano successivamente nella sezione.

Al suo prossimo turno, prima di dichiarare le carte di movimento, un giocatore che occupa il punto iniziale di una traiettoria estrema può:

– Rifiutare di seguire la Traiettoria Estrema. In questo caso, si muove la macchina normalmente, cioè senza alcun bonus traiettoria.

– Decidere di seguire la Traiettoria Estrema. In questo caso il giocatore deve eseguire immediatamente un Blind Check contro il Target Check ET stampato sul tabellone in un simbolo a forma di diamante verde. La carta pescata per il check viene poi scartata.

Se il check della Traiettoria Estrema viene superato con successo, il giocatore aggiunge il bonus indicato al suo valore totale di movimento, risolve gli effetti delle carte giocate e sposta la sua auto di conseguenza. Se il giocatore fallisce il check della Traiettoria Estrema, allora non vengono giocate

carte per il movimento e la vettura segue la corrispondente traiettoria Fuoripista e risolve gli eventi indicati su questa traiettoria, finendo, infine, in una posizione di rientro in pista dove il turno si conclude come per le normali regole del Fuoripista.



Non prendete rischi eccessivi. Le Traiettorie Estreme possono dare una forte spinta ma tenete sempre a mente a che penalità si va incontro perdendo il controllo e assicuratevi di poter usare pienamente i punti di movimento aggiuntivi ottenuti. Guardate nello specchietto retrovisore: qualcuno vi potrebbe superare mentre sedete sul punto della ET e rovinare i vostri eccitanti piani di fuggire a piena velocità il prossimo turno?

NOTE:



Le Traiettorie Estreme (ET), come le traiettorie normali, sono in un colore corrispondente a un tipo di carta specifico, in genere verde. Per aggiungere un bonus di Traiettoria Estrema al vostro

Movimento, una delle due carte utilizzate per il movimento deve essere una carta del colore corrispondente. Se avete la strategia BALANCE è possibile utilizzare una carta verde, arancione o gialla per soddisfare questo requisito. Inoltre BALANCE produrrà uno SPECIAL quando si utilizza una carta del colore corrispondente a quella della Traiettoria Estrema.



Abilità REFLEXES: questa abilità non offre benefici quando si tenta un check per la traiettoria estrema, cioè non si dispone del modificatore di +20 al target check iniziale (né eventualmente ad altri check

richiesti dalla traiettoria Fuoripista, come da normali regole).



Alcune delle carte circuito di SPA, usate nel gioco avanzato, riportano il simbolo "no ET". Questa carta può essere giocata per riuscire automaticamente in un Blind Check per Traiettoria Estrema nel tratto rettilineo prima della curva specificata sulla carta. Il giocatore scarta questa carta al posto di eseguire il Blind Check.

Robot: nel Gioco Base i robot non occupano mai un punto iniziale di Traiettoria Estrema. Ignorano semplicemente questi punti. Nel Gioco Avanzato, il giocatore che controlla la bandiera arancione può forzare un robot che termina il suo movimento in una sezione contenente il punto iniziale di una Traiettoria Estrema a occupare quel punto. Nel turno successivo, il robot tenterà un Blind Check contro il valore di check ET sulla mappa e, in caso di successo, aggiungerà questo bonus di traiettoria ai suoi punti totali di movimento. Se fallisce, il robot andrà fuoripista.

Pit stop

Il numero minimo di sezioni di cui si indietreggia quando ci si ferma ai box a SPA e di 6 sezioni.

ESEMPIO



Fig 1 - L'auto rossa ha terminato il suo movimento nella sezione rettilinea prima della Eau-Rouge. Qui sono disponibili due punti di traiettoria: una traiettoria normale verde e una Traiettoria Estrema verde. Il giocatore rosso sceglie di occupare il punto della Traiettoria Estrema. Nel suo prossimo turno, il giocatore rosso dichiara che tenterà il check di Traiettoria Estrema e effettua un Blind Check contro un valore Target di 60. La carta corsa pescata dal mazzo è un 57 ... uff ... check superato con successo.



Fig 2 - Il giocatore rosso ora gioca una carta guida +3 che corrisponde al tipo di traiettoria. Dopo aver pagato 1 punto di pneumatico e effettuato un check a +20 contro il valore target della sua vettura, come richiesto dalla carta, può ora muoversi con un totale di +7 punti di movimento. Dal momento che ha pista libera davanti può tranquillamente terminare nel punto arancione della traiettoria della Rivage.



Fig 3 - Qui si vede che cosa succederebbe se il giocatore rosso non superasse il check ET. Pesca una carta 65 e va fuori pista. La traiettoria Fuoripista richiede un nuovo check a -20 contro il target ET, così ora il valore target scende a 40. E' difficile riprendere il controllo dopo aver perso l'auto alla Eau-Rouge, ma il giocatore rosso scarta una carta 28 dalla sua mano e si posiziona sul primo punto di rientro. Il suo turno è finito. Non ha giocato nessuna carta per muoversi in questo turno e nel turno successivo dovrà rientrare in pista con una penalità di movimento di -2.

Note del Disegnatore

Spa-Francorchamps è un circuito storico. Progettato nel 1924 misura attualmente circa 7 km e dal suo profilo si intuisce subito che tra tutti i tracciati del mondiale di Formula 1 è uno dei pochi appartenenti alla vecchia scuola. Sul circuito di SPA tutti i grandi campioni hanno lasciato il loro segno: Ascari, Nuvolari, Fangio, Brabham, Clark, Stewart, Lauda, Prost, Senna e Schumacher giusto per citarne alcuni.

Oltre alle numerose imprese ci sono stati anche numerosi incidenti spesso causati dalla pioggia. Nel 1966 sotto un forte acquazzone e con le riprese delle telecamere di Hollywood, presenti per alcune scene del film "Grand Prix", ci fu una delle carambole più incredibili della Formula 1. A pagarne le conseguenze maggiori fu Jackie Stewart che per l'occasione disse: "Correre a Spa è come camminare in equilibrio su una corda in una giornata ventosa".

A causa dei numerosi tamponamenti e dei grandi pericoli a cui i piloti si sottoponevano, durante gli anni '70 il circuito fu messo in sicurezza e ridotto nella sua lunghezza. Nonostante tutto il Grand Prix del Belgio non ha mai perso il suo fascino.

A Spa sono legati anche due particolari incidenti che sono poi sfociati in rissa nei box. Il primo è un sorpasso azzardato di Mansel su Senna nel 1987 che si concluse con l'uscita di entrambi e con un Nigel Mansel inferocito che prese per il collo il brasiliano. Il secondo nel 1998 in cui Schumacher in fuga fu costretto a ritirarsi perché tamponò la McLaren di Coulthard nel tentativo di doppiarlo.

Ad amare questo circuito sono anche i piloti e si intuisce subito il perché. Il tracciato si presenta con un mix completo di curve veloci, sali-scendi mozzafiato, lunghi rettilinei con staccate da brivido. Solo i grandi campioni sanno interpretare correttamente questo mix e solo chi vince qui può definirsi tale.

Nei videogiochi Spa è il circuito in cui correvo più spesso. Affrontare in sequenza l'Eau-Rouge e Raidillon dosando bene l'acceleratore per poi prepararsi alla dura frenata de Les Combes era un'esperienza unica. Bisogna avere un set-up dell'auto accurato ed una guida impeccabile per poter far la differenza sugli avversari.

Spa è tutto questo, è la storia delle gare automobilistiche e pertanto non può mancare assolutamente tra i circuiti da giocare con Race! Formula 90. Ecco perché ho deciso di disegnare questo circuito per Race! Formula 90. Poter rivivere le imprese dei grandi campioni è il sogno di ogni appassionato. Spero tanto che il lavoro svolto da me e Alessandro possa ricreare tutte queste emozioni. Buon gioco.

G. Rossini

Ho co-progettato questa pista con Giuseppe Rossini poiché entrambi amiamo SPA. E' stato abbastanza chiaro fin dall'inizio che dovevamo introdurre qualcosa di "nuovo", al fine di trasmettere la sensazione (e il rischio) di affrontare le curve veloci a tavoletta e per premiare la "guida" rispetto agli altri elementi della corsa. La mia idea era quindi di estendere il concetto di frenata ritardata alle traiettorie e da qui ha avuto origine il meccanismo di Traiettorie Estrema.

Come tipico in Race! Formula 90, assumere rischi supplementari ha senso solo in momenti critici della gara e riconoscere quando e come tentare una manovra rischiosa è dove i piloti migliori si differenziano dai loro avversari.

L'altro elemento preso in considerazione è stata l'elevata incertezza climatica a SPA che abbiamo affrontato stressando la tabella meteorologica e aggiungendo un numero maggiore di simboli meteorologici sulle carte pista.

Un problema che abbiamo dovuto affrontare durante la progettazione di SPA è che questo è un circuito lungo. Così lungo che anche dopo averlo scalato nel formato minimalista utilizzato in Race! Formula 90, le auto sono tanto sparse che l'elemento di doppiaggio della gara diventa molto meno importante che in altre piste. C'è voluta una lunga e laboriosa messa a punto del numero di turni, del valore delle traiettorie e del tempo di arresto al pit stop per giungere a questa versione che finalmente amalgama correttamente tutti gli elementi.

A. Lala

SCUDERIA

In Race! Formula 90 ogni giocatore assume il ruolo di un pilota che controlla una singola macchina. Le regole seguenti descrivono come due conducenti possono abbinarsi insieme per correre per la stessa scuderia.

Due giocatori umani possono sempre decidere di guidare nella stessa scuderia e quindi sono considerati compagni di squadra. Nel caso in cui non si abbia un compagno umano, le seguenti regole consentono anche di correre insieme a un compagno di squadra robot, in modo tale da avere un certo grado di controllo su una seconda auto.

INTERAZIONE TRA I COMPAGNI DI SQUADRA (VALIDO SIA PER UMANI CHE PER ROBOT)

Durante il movimento si ignora il proprio compagno di squadra, in modo da non dover spendere punti movimento per sorpassare o doppiare il proprio compagno di squadra; inoltre il proprio compagno di squadra non vi blocca quando è in una sezione di frenata o curva e viceversa. Si può proseguire nel movimento, come se la macchina del compagno di squadra non ci fosse.

ESEMPIO



Fig 4 - Le vetture verde e rossa sono compagni di squadra. E' il turno del verde che gioca una carta +2 cambio. Aggiungendo il bonus traiettoria ha ora 3 punti movimento da spendere. Ignora il proprio compagno di squadra rosso e spende 2 punti movimento per raggiungere la sezione di frenata prima della Rivage. Qui si deve fermare e perdere il movimento rimanente in quanto la vettura blu è un avversario in una sezione di frenata.

COMPAGNO DI SQUADRA ROBOT

Ogni giocatore che vuole un compagno robot prende uno dei robot della categoria più alta del gioco, ovvero un robot FAST nel gioco di base o un robot SUPERFAST nel gioco avanzato, e lo sostituisce con una miniatura auto di un colore associato alla propria squadra. Se non ci sono i robot rimasti di quel tipo (perché gli altri giocatori hanno già sostituito tutte le auto robot disponibili di quel tipo), il compagno di squadra robot sarà un ulteriore robot della massima categoria che prenderà parte al gioco.

ESEMPIO – GIOCO BASE

Numero di Giocatori	# Robot Gioco Base
2-3	3 FAST, 3 SLOW
4-6	2 FAST, 2 SLOW

Qui sopra è indicata la configurazione iniziale raccomandata nel Gioco Base a seconda del numero di giocatori. Si supponga una partita a 4 giocatori. Tutti i giocatori vogliono un compagno di squadra di robot. I partecipanti saranno 4 giocatori umani, 4 compagni di squadra robot FAST e 2 robot SLOW: 10 vetture in totale. Si supponga una partita a 3 giocatori. Due giocatori si uniscono formando una squadra ed il giocatore rimasto prende un compagno di squadra robot. I partecipanti saranno 3 giocatori umani, 1 compagno di squadra robot FAST, 2 robot FAST e 3 robot SLOW: 9 vetture in totale.

ESEMPIO – GIOCO AVANZATO

Numero di Giocatori	# Robot Gioco Avanzato
2-3	2 SUPERFAST, 3 FAST, 3 SLOW
4-6	2 SUPERFAST, 2 FAST, 2 SLOW

Qui sopra è indicata la configurazione iniziale raccomandata nel Gioco Avanzato a seconda del numero di giocatori. Si supponga un gioco a 3 giocatori. Tutti i giocatori vogliono un compagno di squadra robot. I partecipanti saranno 3 giocatori umani, 3 compagni di squadra robot SUPERFAST, 3 robot FAST e 3 robot SLOW: 12 vetture in totale. Si supponga una partita a 4 giocatori. Due giocatori si uniscono formando una squadra ed i due giocatori rimasti prendono un teammate robot ciascuno. I partecipanti saranno 4 giocatori umani, 2 compagni di squadra robot SUPERFAST, 2 robot FAST e 2 robot SLOW: 10 vetture in totale.

In qualifica i compagni di squadra robot usano un tassello di qualifica pescato a caso del tipo di robot corrispondente, ovvero un tassello di qualifica FAST nel gioco base o uno SUPERFAST nel gioco avanzato. Tuttavia, dopo aver stabilito la griglia di partenza e prima di mettere i tasselli di rifornimento sull'indicatore dei turni, si sostituisce questo tassello con il tassello di rifornimento corrispondente al colore del compagno di squadra robot. In questo modo, durante la gara, si sarà in grado di identificare quale compagno di squadra robot deve fermarsi per il rifornimento di carburante.

I compagni di squadra Robot seguono tutte le regole che si applicano ai robot. In particolare, un compagno di squadra robot non ha una Scheda Auto e beneficia automaticamente del bonus di traiettoria in pista come qualsiasi altro robot.

Nel Gioco Base un compagno di squadra robot avrà 3 punti movimento all'inizio di ogni turno, e nel gioco avanzato 4. Durante il movimento, i compagni di squadra robot ignorano altri robot e sorpassano e doppiano le altre vetture secondo le normali regole.

Durante il turno di un compagno di squadra robot, il giocatore associato può scartare una e una sola delle proprie carte per aiutare la vettura del compagno di squadra robot con una delle azioni elencate di seguito:



DURANTE IL MOVIMENTO DEL COMPAGNO DI SQUADRA ROBOT

Scartare una carta velocità (rossa) per incrementare il movimento totale del robot di un punto. Si ignorano i simboli sulla carta.



ALLA FINE DEL MOVIMENTO DEL COMPAGNO DI SQUADRA ROBOT

Scartare una carta guida (verde) per forzare il proprio compagno di squadra a tentare una Frenata Ritardata o a prendere una Traiettoria Estrema alla fine del suo turno. Si ignorano i simboli sulla carta. Il Blind Check che segue beneficerà sempre di un bonus di +20.

Eventuali check seguenti richiesti da una traiettoria Fuoripista non beneficeranno di questo bonus.



QUANDO LA SEZIONE DEL COMPAGNO DI SQUADRA ROBOT E' ATTIVATA

Scartare una carta cambio (arancione) per forzare il proprio compagno di squadra a dichiarare un contest contro le altre vetture nella sezione di frenata con un bonus di +3 o per difendersi in un contest dichiarato da altre vetture con un bonus di +3. Ignorare i simboli

sulla carta. Le vetture contro cui si forza il contest potrebbero essere robot, umani o qualsiasi combinazione. In un contest il compagno di squadra robot pesca due carte a caso dal mazzo di carte corsa, come gli altri robot.



ALL'INIZIO DEL MOVIMENTO DEL COMPAGNO DI SQUADRA ROBOT

Scartare una carta evento (gialla) per piazzare una bandiera gialla o rimuovere una bandiera gialla sulla pista (bandiera verde) o per spostare il pedone indicatore del tempo meteorologico di un passo nella direzione desiderata. La carta evento usata deve avere il simbolo corrispondente su di essa. Ignorare gli altri simboli sulla carta.



Solitamente durante la gara proverete ad aiutare il vostro compagno di squadra robot. Tuttavia tenete presente che sta facendo la sua corsa competendo contro di voi.

SITUAZIONI SPECIALI

Contest tra compagni di squadra – Potrebbe capitare che entrambi i compagni di squadra inizino il turno nella stessa sezione di curva. In questo caso il compagno di squadra indietro nella sezione può dichiarare un contest per superare l'altro membro della squadra. Ciò è assolutamente legale e si effettua un normale contest.

Controllo di altri giocatori sul proprio compagno di squadra robot – Se la bandiera arancione è in gioco, il giocatore che la controlla potrebbe forzare il vostro compagno di squadra a tentare una Frenata Ritardata o a prendere una Traiettorie Estrema. Non è possibile prevenire questi tentativi.

Quando in dubbio su come un compagno di squadra robot si dovrebbe comportare, considerarlo sempre come un robot.

ESEMPIO



Fig 5 – Gioco Avanzato con due giocatori. Blue e verde sono umani e ciascuno di loro decide di associarsi con un compagno di squadra robot. Il giocatore blu rimpiazza un robot SUPERFAST con la vettura rosa e il giocatore verde rimpiazza il secondo SUPERFAST con la vettura rossa



Fig 6 - Il giocatore blu sta correndo associato a un compagno di squadra robot (vettura rosa). Anche il giocatore verde è associato a un compagno di squadra robot (vettura rossa). E' il turno della vettura rosa. Supponiamo di usare il Gioco Base. Il rosa muove di tre sezioni ignorando il robot rosso e termina la mossa a poca distanza da un interessante traiettoria rossa +2, disponibile dopo la Stavelot. Il giocatore blu decide di scartare una carta velocità (rossa) dalla propria mano per incrementare il movimento del robot rosa di un punto, che è sufficiente a terminare la mossa sul punto iniziale della traiettoria.



Fig 7 - Il robot rosa sta inseguendo la vettura verde di un umano. Muove nella sezione di frenata prima della Rivage, dove dovrebbe fermarsi. Tuttavia il giocatore compagno di squadra decide di scartare una carta guida (verde) dalla propria mano per forzare il proprio compagno di squadra a tentare la Frenata Ritardata. La vettura rosa quindi effettua un Blind Check contro un Target di 80 (60 + 20 per il bonus) e alla fine riesce a superare la vettura verde del giocatore umano.



Fig 8 - Il robot rosa è in una sezione insieme a un altro robot (il rosso) e entrambi hanno dei compagni di squadra umani. Normalmente in questa situazione non avviene nessun contest in quanto i robot non fanno contest tra loro. Il giocatore blu tuttavia decide di scartare una carta cambio (arancione) dalla sua mano per forzare il proprio compagno di squadra rosa a dichiarare un contest. Il giocatore verde rinuncia alla possibilità di sostenere il proprio compagno di squadra con una carta cambio. Il robot rosa pesca quindi due carte corsa dal mazzo e aggiunge al loro valore un totale di +2 (-1 per la curva e +3 per il sostegno del compagno di squadra). Il robot rosso pesca due carte corsa senza modifiche.



Fig 9 – Il robot rosa è di nuovo in azione. Prima di muoverlo, il suo compagno di squadra umano scarta dalla propria mano una carta evento (gialla) con un simbolo di bandiera gialla. Posiziona quindi la bandiera nella Rivage nel tentativo di rallentare il concorrente umano verde.

CAMPIONATO DI SERIE RF90

Il Campionato di Serie RF90 consente ai giocatori di impegnarsi in un'intera stagione di corse automobilistiche, composta da diverse gare. La competizione nella Serie può avvenire come guidatore individuale oppure come squadra o come entrambe le cose. I piloti e le squadre ottengono punti in base alla posizione di arrivo delle auto in gara.

Al completamento di tutte le gare il pilota e la squadra con il maggior numero di punti vengono incoronati Campioni della Serie RF90!

All'inizio, un giocatore è selezionato come Direttore della Serie RF90. Il Direttore agisce come organizzatore del torneo e come arbitro, garantendo l'applicazione delle regole e dirimendo eventuali dispute durante la gara.

Un campionato di Serie RF90 si svolge su un minimo di 4 circuiti e un massimo di 12. Il Direttore decide quali e quante piste saranno utilizzate e in che ordine. Ciò va comunicato a tutti gli altri giocatori prima dell'inizio della Serie. E' possibile correre più volte sullo stesso circuito. Queste informazioni sono registrate nel resoconto (report) della Serie RF90 e non possono essere cambiate durante la stagione. Il torneo può essere giocato con le regole del Gioco Base oppure con quelle del gioco Avanzato. Sta al Direttore decidere quali usare.

Una volta che il calendario del torneo è stato stabilito, i giocatori procedono nella definizione delle squadre. Le squadre sono sempre formate da due vetture. I giocatori possono formare una squadra tra loro oppure associarsi a un compagno di squadra robot che sarà in aggiunta agli altri robot nel gioco.

I robot invece formano tre squadre: una squadra SUPERFAST, una FAST e una SLOW. La raccomandazione sul numero iniziale di vetture robot nel gioco è annullata dalla seguente configurazione di tre squadre robot. Altre configurazioni dei robot sono possibili e il Direttore ha l'ultima parola su quante e che tipo di squadre di robot parteciperanno alla Serie.

SQUADRA SUPERFAST (Solo Gioco Avanzato)

Prima Guida: Bruno Gourdo
Seconda Guida: Don Matrelli

SQUADRA FAST

Prima Guida: Travis Daye
Seconda Guida: Cal Tyrone

SQUADRA SLOW

Prima Guida: Peter Kurtz
Seconda Guida: Vito Giuffrè

ESEMPIO

Tre giocatori, Alan, Bob e Carl, iniziano un Campionato di Serie RF90. Alan è il Direttore del torneo e compila il resoconto della Serie RF90 indicando che la Serie seguirà le regole del Gioco Avanzato con sei corse in totale sulle seguenti piste: Monza, Hungaroring, SPA, Monaco e ancora Monza e SPA. Alan e Carl decidono di formare una squadra insieme. Bob decide di associarsi

con un compagno di squadra robot.

Le 5 squadre partecipanti sono: Alan/Carl, Bob/Robot, Gourdo/Matrelli, Daye/Tyrone, Kurtz/Giuffrè. Se Alan e Carl non si fossero accordati per formare una squadra allora ciascun umano avrebbe avuto un compagno di squadra robot e le 6 squadre partecipanti sarebbero state: Alan/Robot, Bob/Robot, Carl/Robot, Gourdo/Matrelli, Daye/Tyrone, Kurtz/Giuffrè.

Nel resoconto della Serie RF90 il Direttore annoterà:

- Il nome dei giocatori e la composizione delle squadre;
- la Scheda Auto scelta da ciascun giocatore, che non può essere cambiata durante la stagione;
- l'abilità selezionata da ciascun giocatore, che non può essere cambiata durante la stagione (solo Gioco Avanzato).

CAMPIONATO PILOTI

Alla fine di ciascuna gara, vengono assegnati i seguenti punti ai piloti:

POSIZIONE FINALE	PUNTI OTTENUTI
1° POSTO	10 PT
2° POSTO	6 PT
3° POSTO	4 PT
4° POSTO	3 PT
5° POSTO	2 PT
6° POSTO	1 PT

Per le squadre robot la prima guida ottiene sempre il punteggio più alto tra i due. In caso di pareggio alla fine del torneo, il pilota che prevale è quello con il maggior numero di primi posti ottenuti durante il torneo. Nel caso persista una situazione di pareggio allora il vincitore è il pilota con il maggior numero di secondi posti, e così via.

CAMPIONATO DI SQUADRA

Ciascuna squadra ottiene i punti di entrambi i propri piloti. La squadra che vince il campionato è quella con il maggior numero di punti alla fine del torneo.

In caso di pareggio alla fine del torneo, la squadra che prevale è quella con il maggior numero di primi posti ottenuti durante il torneo, contando entrambi i suoi piloti. Nel caso persista una situazione di pareggio allora il vincitore è la squadra con il maggior numero di secondi posti, e così via.

Un modello di resoconto per il Campionato di Serie RF90 è presentato alla fine del regolamento e può essere fotocopiato liberamente dal Direttore della Serie RF90.

ESEMPIO

Ci sono 5 squadre partecipanti e 10 piloti nella Serie: Alan/Carl, Bob/Robot, Gourdo/Matrelli, Daye/Tyrone, Kurtz/Giuffrè. Le posizioni finali nella prima gara di Monza sono: Bob 1°, Carl 2°, un SUPERFAST 3°, il compagno di squadra robot di Bob 4°, Alan 5°, l'altro SUPERFAST 6°. I punti pilota assegnati sono: Bob (10), Carl (6), Gourdo (4), compagno di squadra robot di Bob (3), Alan (2), Matrelli (1). I punti di squadra assegnati sono: Bob/Robot (13), Alan/Carl (8), Gourdo/Matrelli (5).

CHIARIMENTI ALLE REGOLE

Questo capitolo chiarisce alcuni aspetti del gioco che non sono stati pienamente affrontati nel regolamento originale.

Uso delle carte pista

In generale si può giocare una carta pista per il movimento solo quando è garantito che la propria vettura userà parte della curva associata. Ciò significa che non si può muovere usando una certa carta pista quando devi superare un Check del LEADER Check o tentare una Frenata Ritardata per poter arrivare o passare per la curva specificata.

Primo turno, ultimo turno e ripartenze della corsa

Le regole dicono che all'inizio della gara, durante una ripartenza, dopo che la Safety Car lascia la pista, e all'ultimo turno del gioco tutte le sezioni sono considerate come se fossero rettilinee ai fini del sorpasso. Ciò che si intende realmente è che quando si muove una vettura è possibile spendere solo un punto di movimento per superare/doppiare, ma null'altro cambia in relazione agli altri elementi del gioco. In particolare:

CONTEST

Se due o più vetture sono in una sezione di curva all'ultimo turno della corsa, allora un contest può avere luogo prima che una qualsiasi di queste vetture nella sezione di curva si possa muovere.

BANDIERE GIALLE

Le bandiere gialle sono giocate prima di muovere la propria vettura. Si può giocare una bandiera gialla solo in una curva e questo, tra le altre cose, vieta sorpassi/doppiaggi nella sezione. Le bandiere gialle rimangono valide il primo turno, l'ultimo turno e alle ripartenze della corsa. Prevengono il sorpasso/doppiaggio nella sezione dove sono piazzate e costano un punto di movimento per essere superate. E' sempre possibile giocare una bandiera verde per rimuovere il problema e superare/doppiare le vetture davanti.

BANDIERE BLU

Le bandiere blu sono usate per doppiare più efficacemente durante il movimento. In una ripartenza della corsa e durante l'ultimo turno del gioco le bandiere blu consentono di doppiare come se ci si trovasse in una sezione rettilinea, cioè non spendendo punti di movimento. Un Check del LEADER potrebbe comunque essere necessario, nonostante la bandiera blu.

ABILITÀ DI DOPPIAGGIO (LAPPING)

Come sopra.

FRENATA RITARDATA

La Frenata Ritardata è disponibile il primo turno, l'ultimo turno e alle ripartenze della corsa. Una Frenata Ritardata è l'ultima cosa da fare nel proprio movimento, così dopo la Frenata Ritardata ci si ferma.

TRAIETTORIE

Le traiettorie sono disponibili l'ultimo turno della gara. Non sono disponibili all'inizio gara e alle ripartenze per simulare il fatto che non si sta ancora attaccando la pista a piena velocità.

Saltare un turno di gioco

Un giocatore può decidere di non giocare carte saltando il proprio turno. Quando non vengono giocate carte la vettura non si muove ed è possibile cambiare strategia. Se la vettura che salta il turno è collocata in una sezione di curva o di frenata allora può fungere da blocco stradale impedendo nei fatti a altri giocatori di farsi superare. Questa non è l'intenzione della regola di "saltare il turno", per cui diamo la seguente nuova regola: **"UNA VETTURA CHE SALTA IL PROPRIO TURNO PUÒ ESSERE SUPERATA/DOPPIATA SPENDENDO UN PUNTO DI MOVIMENTO INDIPENDENTEMENTE DALLA SEZIONE IN CUI SI TROVI"**.

CREDITI

AUTORI: Alessandro Lala, Giuseppe Rossini
Playtest: Lucio Abbate, Davide De Martino, Darrell Hanning, Pino Zagaria, Luca Di Fino, Cesare Lasorella
Grafica: Erebus-art.com (Giorgio De Michele)
Versione italiana del regolamento: Lucio Abbate

Se avete commenti, domande o suggerimenti, scriveteci a:
Gotha Games Ltd
Unit 201
Room2Spare
Great Weston Trade Park
Weston Super Mare
BS22 8NA
UNITED KINGDOM
O contattateci via email a: info@ilgotha.org

COPYRIGHT AND TRADEMARKS:

The Race! Formula 90 Integrated Game System (otherwise referred to as "Race!") is © 2012 Alessandro Lala, who is hereby declared the Author of Race! for all purposes. Unless otherwise specified, all materials appearing on our games, including the text, game design, graphics, logos, icons and images, as well as the selection, assembly and arrangement thereof, are the property of Gotha Games and are protected by international copyright laws. All other copyrighted materials are the property of their respective owners.

Trademarks and brands are property of their respective owners. Any reference to third party trademarks or brands (whether direct or indirect) is for educational purposes only and no proprietary interest is implied.



NOTA: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

RACE! FORMULA 90 SERIES CHAMPIONSHIP



Coordinatore: Distanza: Breve / Lunga
Regole: Base / Avanzate

Tracciato	Data	Pole position / Tempo	Tempo alla partenza	Vincitore
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				

Scuderia	Nome Pilota	Umano/Robot	Attributi	Classifica	Colore della Macchina
SUPERFAST	Bruno Gourdo	Robot	N/A	N/A	NERO
SUPERFAST	Don Matrelli	Robot	N/A	N/A	NERO
FAST	Travis Daye	Robot	N/A	N/A	GIALLO
FAST	Cal Tyrone	Robot	N/A	N/A	GIALLO
SLOW	Peter Kurtz	Robot	N/A	N/A	VIOLA
SLOW	Vito Giuffrè	Robot	N/A	N/A	VIOLA

