

Il Gioco Williams Renault Gran Prix Championship

Il **Williams Renault Formula 1 Racing Team** conquistò nel 1992 e 1993 World Championship tutte le classifiche, vincendo sia il titolo Costruttori che quello Piloti in entrambi gli anni.

I due piloti vincitori furono rispettivamente Nigel Mansell ed Alain Prost. Abbiamo dedicato questo gioco come un tributo a questi successi ed al Centenario della prima corsa di motori che ebbe luogo in Francia nel 1894.

March Strachan – Managing Director
Domark ltd. 1994

Introduzione

Noi stiamo per giocare il **Williams Renault Gran Prix Championship Game**.

Immagina giusto per un attimo di essere Frank Williams. Le atmosfere ed i suoni dei precedenti anni di Gran Prix vibrano ancora nella tua testa.

Ogni manovra di sorpasso è ancora vivida nella tua mente. Comunque tu sei adesso seduto nel tuo ufficio con nulla in mano: nessuna vettura, nessun motore, nessun meccanico e nessun un pilota. Tu hai giusto l'entusiasmo per partire e costruire un nuovo team di corse per rivaleggiare al meglio nel mondo, e per raggiungere nuovamente il massimo riconoscimento vincendo entrambi i campionati Costruttori e Piloti.

Il tuo sogno adesso è di avere la miglior vettura, il motore più veloce, i piloti più esaltanti e il team di meccanici e designatori per competere con il meglio che l'industria può offrire. Tutti questi elementi lavorando insieme daranno alla tua macchina quel vantaggio decisivo sulla concorrenza come le auto che lottano per il predominio sui rettilinei e sulle curve durante quelle manovre vitali per sorpassare. Una decisione del team leader può essere il sottile confine tra il successo ed il fallimento.

Come Frank Williams pensa, un elemento chiave per ottenere il miglior team è l'ammontare del denaro degli sponsor su cui uno può contare, investirlo saggiamente costruendo un team mche ti dia la miglior chance possibile.

Benvenuto nel Mondo di Formula 1

Obiettivo

Obiettivo del gioco è per ogni giocatore ottenere denaro dagli sponsor da poter investire per costruire un team di formula 1.

Un team da corsa è composto dai seguenti elementi:

1) auto 2) motore 3) meccanici 4) pilota.

Una volta che un giocatore ha costruito la sua scuderia nella prima parte del gioco sarà poi in grado di competere nei Gran Prix nella seconda parte del gioco sul secondo tabellone, dove potranno essere composti 16 tracciati come massimo per un gioco completo, e questo costituirà una stagione completa di Gran Prix.

Ogni Gran Prix sarà di un giro dello speciale tracciato di corsa. Il percorso può essere sagomato in 16 differenti tracciati, come mostrato nelle illustrazioni sul tabellone principale. Viene usato lo stesso sistema di punteggio come nella Formula 1 (vedi tabellone 1). I punti sono totalizzati alla fine di ogni cosa ed il vincitore sarà chi avrà il maggior numero di punti alla fine dell'ultimo Gran Prix sia nel CAMPIONATO PILOTI che nel CAMPIONATO COSTRUTTORI.

Introduzione al gioco

Il gioco è diviso in due parti.

Parte 1

Costruzione della tua scuderia di gran prix

(Vedere tabellone di gioco 1)

1) Tutti i giocatori devono percorrere in senso orario 4 giri attorno al tabellone 1 prima di gareggiare nel primo Gran Prix. Ci si muove con il lancio di un dado, **un giocatore non può ritirare se ha fatto sei.**

2) Ogni giocatore riceverà £ 1.000.000 all'inizio del gioco. Egli riceverà ancora £ 1.000.000 al passaggio, non solo fermandosi sopra, della casella START/FINISH.

Durante il gioco ogni volta che un giocatore si ferma sulla casella sponsor riceverà £ 500.000.

3) Ogni volta che un giocatore si ferma sulle seguenti caselle:

AUTO, MOTORE, MECCANICI, PILOTA potrà acquistare una delle carte rimaste nella stessa categorie, se essi hanno ancora denaro. Le carte possono essere scelte solo durante il proprio turno.

4) Quando tutti i giocatori hanno percorso il tabellone 4 volte, saranno in grado di acquistare un team per competere nel primo Gran Premio.

Se un giocatore fallisce la costruzione di un team completo può competere nel primo Gran Prix ma non segna punti/valore nella categoria in cui non ha comperato una carta.

Nota: i giocatori possono acquistare una qualunque delle 4 carte al loro passaggio sulla casella “CHOOSE EITHER” del tabellone 1, ma devono terminare la loro mossa sulla casella solo se comprano una carta team.

Essi possono inoltre iniziare a costruire il loro secondo team in ogni momento

Parte 2

Il gran premio (tabellone 2 jigsaw)

Gran Premio 1 Brasile

Il tabellone Jigsaw

Sul tabellone 1 si vede la lista dei 16 Gran Premi. Si vedrà anche un piano di corsa di ogni tracciato. Il tracciato è diviso in 6 quadrati. In ognuno c'è una lettera ed un numero. Esempio: il primo Gran Premio è il Brasile.

Il grigliato dice B4 nell'angolo in basso a sinistra. Piazzare il pezzo di jigsaw marcato B4 sul tavolo nella stessa posizione. Ora prendere il pezzo A2 e piazzarlo vicino al primo pezzo come mostrato nel grigliato.

Continuare fino a che l'intero tabellone viene composto.

Ogni tracciato è differente, alcuni con più o meno Curve o Rettilinei che gli altri. Questo sarà importante più tardi nel gioco.

1) Con una attenta ispezione del tabellone si noterà una striscia più scura che scorre lungo il centro del tracciato, questa è la linea di corsa. Questa è stata divisa in sezioni con una media di 30 quadrati per tracciato, ogni sezione rappresenta 5 secondi di tempo.

2) I giocatori devono piazzare le loro vetture sulla linea di corsa con il muso della prima vettura di fronte alla linea di partenza (con la bandiera a scacchi), ed in sequenza ciascuna uno spazio dietro all'altro. **(Durante lo svolgimento del gioco tutte le vetture devono sempre essere uno spazio dietro l'altro, all'inizio e alla fine di un round di gioco, no spazi vuoti).**

La posizione delle vetture per la **POLE POSITION** è determinata sommando tutti i **POLE POINT** di ciascuna delle 4 carte del tuo team.

(Questi sono nella parte inferiore di ogni carta). Il giocatore con il maggior totale si posiziona per primo, il successivo per secondo e così via.

I giocatori con lo stesso punteggio totale devono tirare il dado per vedere chi si posiziona per primo

3) Adesso il giocatore in POLE POSITION muove per primo e sposta la sua vettura uno spazio in avanti, tenendo il muso della sua vettura sulla linea. La vettura successiva muove poi uno spazio in avanti e così via fino a che tutti i giocatori hanno mosso. Se nessun giocatore ha superato (vedere Sorpassi, Sezione 6), ciò costituisce un turno di gioco.

Ricordare di muovere a turno, ogni giocatore deve essere alla fine di un turno uno spazio dietro all'altro.

4) Le vetture devono sempre seguire la linea di corsa a meno che stiano tentando di sorpassare la vettura davanti.

DIAGRAMMA DI SORPASSO

(Vedere grafico sul libretto di istruzioni originale).

1) La vettura di testa (A) muove avanti di uno spazio, non può superare poiché è la vettura leader.

2) La vettura seguente (B) muove uno spazio avanti e non può superare (A) poiché non c'è uno spazio di sorpasso a lato di (A).

3) La terza vettura (C) adesso muove avanti di uno spazio, poiché la vettura che la precede (B) adesso ha uno spazio di sorpasso sul suo lato può cercare di sorpassarla, deve muovere avanti di uno spazio e poi appaiarla per gareggiare con (B), muovendosi verso lo spazio di sorpasso a lato.

4) Se la vettura (C) fallisce il sorpasso deve muovere indietro, nello spazio dietro la vettura che ha cercato di superare, l'ordine rimarrà A-B-C.

5) Se riesce il sorpasso su (B), (C) muove di lato al posto dell'altra, e muove la vettura che è stata superata (B) che viene retrocessa di uno spazio.

Il nuovo ordine di corsa adesso è A-C-B tutte uno spazio dietro l'altro ed un round di gioco è completo.

5) Guardando attentamente il tracciato di corsa si noterà che sulle curve ci sono zone lampeggianti rosse che indicano le aree di sorpasso e sui rettilinei lampeggianti blu che pure indicano le aree di sorpasso (**vedere diagramma di sorpasso/Overtaking Diagram**).

6) Per superare e migliorare la posizione in corsa durante il corso di un

movimento bisognerà muovere la vettura in queste aree di sorpasso e muovere la vettura in avanti per competere con la vettura che precede. Quando stai effettuando questo tentativo devi permettere al tuo avversario di capire che stai tentando un sorpasso e poi prendere la carta relativa a questa manovra.

Esempio: Overtake-Bend (se tu sei nell'area di sorpasso Rossa) o Overtake-Straight (se sei nell'area di sorpasso Blu).

7) Leggere attentamente la carta. Questa spiegherà l'atmosfera del movimento ed esattamente ciò che devi fare per riuscirci. (VEDERE VALORE DELLE CARTE). Se ci riesci muovi la vettura del tuo avversario uno spazio indietro, quello dove dovresti occupare se non fossi riuscito a sorpassare, poi muovi la tua vettura nella linea di corsa nella casella della vettura del tuo avversario. Se fallisci semplicemente muovi indietro la tua vettura nello spazio immediatamente dietro alla vettura del tuo avversario. (**Vedi diagramma dei sorpassi/Overtaking Diagram**).

8) Durante il suo movimento un giocatore può tentare di sorpassare spesso quanto desidera. Comunque i giocatori possono solo tentare il sorpasso durante la corsa di un numero di volte specificato sulla carta del tempo. (**Vedere Carta del tempo/Weather Card**)

9) Appena ogni vettura passa la linea del traguardo alla fine della corsa si stabilisce la sua posizione, ma non finché non è completamente oltre il traguardo. Se la vettura davanti attraversa il traguardo, gli altri giocatori devono continuare con successivi turni, fino a che tutti hanno passato il traguardo. Piazzare le vetture sul podio sul tabellone in sequenza per mostrare la posizione finale. Ai giocatori verranno poi pagati i premi vinti ed assegnati i punti nel seguente modo:

Primo	600.000	10 punti
Secondo	500.000	6 punti
Terzo	400.000	4 punti
Quarto	300.000	3 punti
Quinto	200.000	2 punti
Sesto	100 mila	1 punto

Quando le prime 6 vetture hanno passato il traguardo i giocatori possono terminare il gran prix se lo desiderano.

Gran Premio 2 - Pacifico

1) Tutti i giocatori devono ora ritornare al primo tabellone dove devono compiere un giro del percorso del tabellone. I giocatori possono adesso migliorare i loro team con l'acquisto di nuove carte con un valore migliore o comperare il loro secondo team. Ciò sarà raggiunto ottenendo più denaro dagli sponsor sul circuito e usando una combinazione di: Denaro vinto con la corsa, con il denaro addizionale dagli sponsor o vendendo le carte da loro possedute per metà del loro valore facciale.

I giocatori possono avere un massimo di due vetture nel loro team. Queste possono essere acquistate in qualunque momento. Queste comunque necessitano di un secondo motore, di un secondo pilota e di una seconda vettura. La carta meccanici già posseduta può essere usata per entrambe le vetture. Queste carte devono essere tenute separate nei Gran Premi. La seconda vettura non può gareggiare fino a che tutte e tre le carte addizionali sono state comprate. Quando acquisti le seconde carte queste possono solo essere la seconda vettura o il secondo motore avendo già la prima vettura ed il primo motore, non mischiare queste carte.

2) Alternandosi tra il tabellone 1 ed il 2 si deve continuare fino a che il numero stabilito di Gran Premi sono stati completati. (I giocatori possono stabilire prima dell'inizio quanti e quali Gran Premi vogliono giocare. Il tempo necessario è da considerare tra i 15 e 30 minuti per la parte 1 e tra i 15 e 30 minuti di media per Gran Premio, e dipende dal numero di giocatori). I punteggi sono totalizzati durante il gioco ed il giocatore con il più alto punteggio viene dichiarato vincitore nelle seguenti categorie:

1) Campionato costruttori

2) Campionato piloti

Valori delle Carte

Su ogni carta c'è una serie di valori, questi valori sono fondamentali per ogni team quando c'è un tentativo di sorpasso da parte di una vettura avversaria:

Le categorie sono le seguenti:

Vettura 1/Vettura 2

Curva, Rettilineo, Chassis, Aerodinamica

Meccanici

Curva, Rettilineo, Strategia

Motore 1/Motore 2

Curva, Rettilineo, Scatola del cambio, Potenza

Pilota

Curva, Rettilineo, Coraggio, Bagnato

Come si può vedere sulle carte Pilota e Meccanici i punteggi sono già stati stabiliti per le varie categorie, ma che le carte Motore e Vettura hanno un valore stabilito ma i punti non sono stati frazionati nelle caselle.

Tu puoi stabilire i punti per ogni categoria fino al totale del valore della carta per ogni Gran Premio, ciò ti permetterà di cambiare il setup del tuo team per ogni Gran Premio permettendo così una continua varietà di gioco.

Esempio Sulla carta Motore The Fiorini SF40 C'è un valore di 20. Ci sono 4 box in cui dividere i 20 punti come tu vuoi. Per ottenere la miglior posizione nel gran premio potresti dividerli come segue:

Potenza 7 Cambio 3 Rettilineo 3 Curva 7

L'importanza di questi valori è che quando cercherai di sorpassare durante un Gran Premio ti verrà chiesto di sommare alcune delle varie categorie sulle tue carte. Ricorda quando fai il setup sulla tua carta che se il massimo è sulla curva, tu puoi essere vulnerabile sul rettilineo. Assicurati di usare il pennarello a secco in dotazione sull'area laminata delle carte. Questo potrà essere cancellato con uno straccetto dopo ogni gran premio

Esempio di carta di sorpasso sul rettilineo (Overtaking Straight Card)

“Puoi prendere la scia della vettura davanti alla tua. La tua vettura ha uno spunto per cercare il sorpasso che riesce se:

Vettura (chassis) + Motore (cambio) + Meccanici (rettilineo)

hanno un più alto punteggio rispetto ai corrispondenti del tuo avversario”. Il giocatore sfidante ed il giocatore sfidato devono ora totalizzare i punti dalle loro categorie sulle loro carte. Se lo sfidante ha un punteggio più alto andrà in testa, se no muoverà la sua vettura indietro e dietro al giocatore che ha sfidato (**Vedere Sorpasso**). Tenere le carte sorpasso in una pila

separata dopo averle usate, poi mescolarle e rimpiazzarle sul tabellone quando le 24 carte sono state finite. Questa è l'area più importante dell'intero gioco. I giocatori che hanno un grande numero di punti nell'area più portante avranno successo nei sorpassi, ed avranno una maggiore probabilità di vincere il gioco.

La distribuzione dei punti valore sulle carte motore e vettura è altrettanto importante. Nota che alcuni tracciati dei Gran Prix hanno più curve che rettilinei. Ricorda se tu hai un settaggio della vettura per superare in curva qualcuno può attaccarti sul rettilineo.

Carte del tempo (Weather cards)

Prima di ogni gran premio le carte del tempo devono essere mescolate e piazzate sul tabellone. Viene scoperta la carta in cima. Questa indica il tempo e quanti sono i sorpassi che ogni giocatore può fare durante un Gran Premio. (Avrai bisogno di tenerne nota su un foglio di carta).

Se la carta del tempo indica condizioni di bagnato(wet) tu devi sommare il Drivers WET totale al totale delle tre categorie per tutte le manovre di sorpasso. Se la carta di sorpasso ha già un Driver Wet non sommarlo di nuovo al totale. Se il sorpasso **wet and dry** viene estratto sarai nella condizione di scegliere quale delle condizioni desideri usare per un sorpasso, prima di ciascuno dei sette sorpassi durante un Gran Premio. Non eccedere i sorpassi sia nella categoria Wet che in quella Dry.

Contenuti

1 tabellone e 1 tabellone jigsaw

12 vetture (Notare che la seconda macchina di un team ha un colore leggermente più chiaro. nero e grigio, rosso e rosso pallido eccetera)

6 pedoni giocatore e 1 dado

Carte per il tabellone 1

Piloti 12 Motori 12 Vetture 12 Meccanici 6

Carte per il tabellone 2 jigsaw

Tempo 6 Sorpasso in curva 24 Sorpasso in rettilineo 24

Denaro 20 da 1.000.000 / 20 da 500.000 / 20 da 200.000 / 20 da 100.000

Un pennarello a secco

Versione per un giocatore

Il gioco in solitario è basato sul desiderio individuale di tracciare una stagione completa di Formula 1 usando le carte Team Williams Renault.

Un giocatore dovrebbe seguire le regole come per un gioco normale, ma

dovrebbe tenere traccia dei team per come si sviluppano. E' nell'interesse dei giocatori di sviluppare i teams che abbiano una buona varietà. Una volta che i teams sono stati costruiti e che vai al primo Gran Premio, le carte **Motore** e **Vettura** devono avere un valore diviso. Ciò viene fatto dividendo i Punti Valore per 4 e poi piazzando i Punti Valore nelle caselle. Esempio: 16 diviso 4 significa che piizzerai un valore di 4 in ogni sezione. Dove i punti solo più alti metti un extra punto nel box Potenza, dove i punti sono più bassi togli un punto dalla casella Cambio(Gearbox). (Un giocatore potrebbe sviluppare il suo team e dividere i punti valore come meglio crede, cercando di battere gli altri teams). Il giocatore dovrebbe adesso giocare la sezione Gran Prix e superare ovunque ritenga meglio per ogni squadra. Prendere nota dei punti alla fine di ogni corsa e tenere una classifica dei punteggi.

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(ben vengano correzioni ed interpretazioni delle regole diverse dalla presente). Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Traduzione Leonoel48 9/2012