



'Gran Premio' - Quick Home Rules

I. **Introduzione:**

Una Monoposto ed il suo Team possiedono 6 caratteristiche a cui assegnare 12 Punti extra nella Scheda 'Gran Premio' (dove hanno già 1 Punto ciascuna senza un massimo, per i PMec si parte da 0 Punti su 2 di massimo):

- PGomme -> per tenere la strada all'uscita delle Curve.
- PFreno -> per rallentare e non consumare le Gomme.
- PMotore -> per scalare indietro più marce, per i Fuori giri ed i Guasti.
- PTelaio -> per resistere ai danni nelle Collisioni.
- PSospensioni -> per utilizzare i Cordoli della Pista.
- PMeccanici -> per ridurre i tempi di Pit-Stop (sosta nei Box).

Il 'Gran Premio' ha una durata di minimo 3 giri (OPZIONALE).

II. **Qualifiche:**

Se si desidera partire subito, tirare il dado nero (D20) per ogni Monoposto, quelle con i risultati più bassi partono nelle prime posizioni dalla Pole Position a discendere (ritirare i pareggi).

Con la regola del "Giro di Qualifica" (OPZIONALE), ogni Monoposto deve correre un giro (sempre con Tempo "Sereni" e Gomme da asciutto) ed annotare il numero di Turni necessari a completarlo (tempo sul giro).

Le Monoposto possono partire da qualunque spazio dietro la linea di partenza ed in qualunque marcia.

Il tempo sul giro inizia e finisce, rispettivamente, quando la Monoposto attraversa la linea dello Start all'inizio e poi quando la attraversa alla fine. Il tempo finale sul giro sarà pari al numero di Turni, con Penalità di +1 per ogni Punto delle caratteristiche (in questo caso conteggiate come infinite) utilizzate per completarlo.

Le posizioni di partenza sono quindi assegnate in base al tempo finale conseguito, il Pilota con il tempo più basso parte in Pole Position ed a discendere gli altri (per i pareggi ritirare il dado nero (D20), i risultati più bassi hanno la precedenza).

III. **Tempo meteorologico:**

Il Tempo meteorologico (OPZIONALE) si determina subito dopo le Qualifiche, tirare il dado nero (D20) e confrontare il risultato sulla Tabella stampata sul Circuito.

Se il tempo è "Sereni" o "Piovoso", si correrà sempre in quella situazione meteorologica, se invece il tempo è "Variabile", allora ci si trova in una situazione di tempo "Sereni" momentaneo.

Il tempo cambia quando i piloti tirano un "7" o un "20" non modificati, immediatamente si dovrà tirare il dado nero (D20) e ricontrollare la Tabella.

Il controllo del tempo prosegue finché non si ripete per due volte consecutive uno dei due tempi meteorologici netti, quando questo avviene, non bisogna più controllarlo. Il risultato di "Variabile" non modifica niente.

IV. **Partenza:**

Alla partenza, tutte le Monoposto devono tirare il dado nero (D20):

- Se esce "1" la Monoposto ha una partenza ritardata, muoverà poi nel Turno successivo in prima marcia.
- Se invece esce "20" la Monoposto esegue una partenza bruciante, muove subito di 4 caselle.

Ogni altro risultato implica una partenza normale con tiro del dado della prima marcia.

V. **Movimento nei Rettilinei e nelle Curve:**

Le Monoposto da F1 sono alimentate a dadi, un dado diverso per ogni marcia (il Cambio ha 6 marce).

Al proprio Turno, ogni Pilota innesta la marcia desiderata e tira il dado corrispondente avanzando di tante caselle quanto indicato dal risultato (questo rappresenta la velocità), obbligatoriamente in aggiunta o sottrazione, si devono applicare tutti i Bonus e Penalità derivanti da Gomme, Carburante, ecc.

Nei Rettilinei, le Monoposto possono effettuare fino a due spostamenti laterali di corsia per Turno (NO zig-zag), per ridurre il numero delle caselle movimento e diminuire la velocità.

Soltanto se si deve sorpassare una Monoposto, davanti nella stessa corsia, è invece possibile spostarsi nella corsia adiacente e poi rientrare, rimanendo ancora utilizzabili le possibilità di spostamenti laterali per quel Turno.

Nelle Curve, è richiesto un numero minimo di soste nel loro interno pari al numero scritto sulla bandiera gialla disegnata nella Pista (grado di difficoltà della Curva), altrimenti si perderanno PGomme per tenere la strada alla loro uscita e rimanere in Pista.

Le frecce disegnate (in grassetto e non) nelle caselle delle Curve indicano le possibilità di spostamento tra le corsie.

Una Monoposto può rimanere in Curva un Turno in meno di quanto indicato (uscita di Curva non regolare), consumando tanti PGomme quante sono le caselle di cui l'ha superata oltre.

Il movimento può essere diminuito (rallentamento) utilizzando i PFreno (uno per ogni casella in meno di movimento) per tentare di rimanere dentro la Curva e ridurre il consumo dei PGomme.

Una Monoposto che esce da una Curva e deve utilizzare 1 PGomme in più di quelli ancora disponibili, compie un testacoda, li perde allora tutti, e viene piazzata in senso inverso nella Pista sulla casella dove ha perso l'ultimo PGomme. Il Turno successivo viene rigirata nel verso corretto della Pista e può ripartire in prima marcia.

Una Monoposto che uscendo da una Curva, invece deve utilizzare 2 o più PGomme di quelli ancora disponibili, finisce direttamente fuori Pista ed è eliminata (o se in Qualifica, allora partirà in ultima posizione). Stessa sorte subiscono le auto che si fermano **2 Turni** in meno di quanto previsto sulla bandiera gialla o che entrano nella Curva successiva senza fermarsi nella precedente.

VI. Marce e Cambio:

Un Pilota può cambiare marcia spostando la posizione del segnalino del Cambio sulla propria Scheda 'Gran Premio', i cambi devono essere effettuati all'inizio del proprio Turno prima del lancio del dado rispettivo.

Non è possibile aumentare la velocità saltando una marcia in avanti (l'ordine in cui si sale di marcia deve essere progressivo: prima-seconda, seconda-terza, ecc.).

E' possibile invece, soltanto se si possiedono ancora PFreno, diminuire la velocità scalando indietro una o più marce con le seguenti Penalità:

- Per scendere di 2 marce utilizzare 1 PFreno.
- Per scendere di 3 marce utilizzare 1 PFreno ed 1 PMotore.
- Per scendere di 4 marce utilizzare 2 PFreno ed 1 PMotore.

Non è possibile scalare indietro più di 3 marce.

VII. Collisioni e danni al Telaio:

Una Monoposto che conclude il suo movimento dentro una Curva ed adiacente ad altre Monoposto (anche se queste non vi si trovano dentro), deve immediatamente verificare che non avvengano Collisioni (OPZIONALE).

Il Pilota deve tirare il dado nero (D20), e con un risultato inferiore o uguale alla propria marcia innestata, tutte le Monoposto adiacenti perdono rispettivamente 1 PTelaio.

Quando una Monoposto perde il suo ultimo PTelaio, il Pilota deve tirare il dado nero (D20):

- Con un risultato da 1 a 5 il Pilota ha distrutto la Monoposto ed è eliminato.
- Con un risultato di 6 o più il Pilota può soltanto proseguire verso i Box in terza marcia o inferiore.

Una Monoposto priva di PTelaio e costretta a perderne ancora, è eliminata.

E' possibile utilizzare i PSospensioni al posto dei PTelaio.

VIII. Motore "fuori giri":

Un Pilota alla fine del suo movimento (applicati tutti i Bonus e le Penalità) può decidere di spingere al massimo il motore della Monoposto provocando un "Fuori giri" (OPZIONALE).

Utilizzando 1 PMotore può far avanzare la Monoposto di tante caselle extra pari al numero della marcia innestata (1 casella in prima, 2 in seconda, ecc.). Il "Fuori giri" è l'ultima operazione di movimento consentita, non è possibile ridurla parzialmente con l'utilizzo di PFreno né si potrà sfruttare un eventuale effetto "Scia".

Si può utilizzare questa operazione soltanto una volta per Turno e fino al massimo dei PMotore disponibili.

Il "Fuori giri" può cominciare soltanto se la Monoposto si trova in Rettilineo (il movimento può finire comunque all'interno di una Curva), non può essere usato nei Box o in caso di Pista bloccata da altre Monoposto.

Inoltre, ogni volta che un Pilota in quinta marcia ottiene "20" oppure in sesta marcia "30" rischia di danneggiare il motore (OPZIONALE), alla fine del movimento (prima di effettuare un eventuale "Fuori giri" comunque utilizzabile) tirare il dado nero (D20) e con un risultato da 1 a 5 si subisce un guasto e si perde 1 PMotore.

Una Monoposto priva di PMotore e costretta a perderne ancora, rompe il motore e si ritira.

IX. Effetto "Scia":

Questa manovra (OPZIONALE) può essere effettuata soltanto in Rettilineo (no nei Box) da Monoposto che innestano la quinta marcia o superiore, e soltanto se la propria marcia è uguale o superiore a quella della Monoposto che precede.

Si deve arrivare esattamente (senza usare PFreno ma comunque con gli spostamenti di corsia consentiti) nella casella immediatamente dietro un'altra Monoposto, e si potrà avere un Bonus di 3 caselle movimento da utilizzare per intero (così facendo saranno consentiti i due diversi cambi di corsia del sorpasso e del rientro).

X. Cordoli e Sospensioni:

Una Monoposto che ha percorso almeno 3 caselle consecutive nella corsia esterna di una Curva, può decidere di utilizzare il cordolo esterno e ridurre la velocità di 2 caselle movimento (OPZIONALE).

Se si percorre almeno 1 casella nella corsia interna di una Curva, si può utilizzare il cordolo interno ed aumentare la velocità di 1 casella movimento (OPZIONALE).

Una Monoposto che passa su un cordolo, alla fine del movimento deve verificare lo stato delle Sospensioni e tirare il dado nero (D20) e con un risultato da 1 a 3 spendere 1 PSospensioni.

Una Monoposto che perde tutti i PSospensioni subisce le stesse Penalità previste per la perdita del Telaio, e se perde un ulteriore PSospensioni viene eliminata.

Non è possibile utilizzare i PTelaio al posto dei PSospensioni.

XI. Gomme e Tempo metereologico:

Un Pilota può scegliere tra due antitetici tipi di Gomme (**OPZIONALE**).

E' possibile montare indistintamente una qualsiasi di queste Gomme e cambiarle durante il Pit-Stop:

- **Gomme da asciutto (Slick)** sono quelle normali (usate anche in qualifica), ma in caso di Tempo "Piovoso" e di uscita di Curva non regolare, la Monoposto slitta ed aumenta la velocità di **3 caselle movimento**.
- **Gomme da bagnato (Rain)** consentono quando piove di tenere la strada, ma in caso di Tempo "Serenissimo" e di uscita di Curva non regolare, non si tiene la strada e si aumenta la velocità di **3 caselle movimento**.

XII. Pit-Stop (sosta nei Box):

Una Monoposto sosta nei Box (**OPZIONALE**) quando il suo movimento finisce in una qualsiasi delle dieci caselle colorate che li rappresentano. Il Rettilineo dei Box (caselle trapezoidali iniziale e finale comprese) può essere percorso soltanto in terza marcia o inferiore, altrimenti il Pilota dovrà rimanere fermo per un intero **Turno di STOP**.

Nei Box è ammesso attraversare una casella occupata da un'altra Monoposto (se il movimento lo consente), ma non potendo trovarsi entrambe sulla stessa, quella che arriva per seconda si dovrà posizionare nella casella libera immediatamente precedente. Inoltre non sono ammessi il "Fuori giri" e lo sfruttare l'effetto "Scia", ma si applicano comunque tutti i Bonus e le Penalità derivanti da Gomme, Carburante, ecc.

Dopo la sosta, una Monoposto ripartirà dalla stessa casella nella quale si era fermata, in terza marcia o inferiore.

- **SOSTITUZIONE Gomme:** è possibile ripristinare il totale iniziale dei PGomme, si potrà ripartire nel Turno successivo con una Penalità di **5 caselle movimento** da sottrarre al tiro di dado della marcia scelta. Utilizzando 1 PMeccanici la Penalità sul movimento sarà ridotta a **2 caselle**.
- **RIPARAZIONE Telaio:** è possibile recuperare PTelaio con una Penalità di **5 caselle movimento** per ogni PTelaio recuperato, da sottrarre al tiro di dado della marcia scelta per la partenza nel Turno successivo. Utilizzando 1 PMeccanici la Penalità sul movimento sarà ridotta a **2 caselle**.

Il Pilota tira il dado della marcia scelta per la partenza e sottrae al risultato tutte le Penalità accumulate per la sosta, e se le Penalità sono superiori alle caselle di movimento, la Monoposto dovrà rimanere ferma, e finire di scontare quelle ancora rimaste di differenza nel Turno successivo in cui proverà nuovamente a ripartire sempre in terza marcia o inferiore.

XIII. Carburante:

Una Monoposto consuma 1/2 serbatoio di carburante (**OPZIONALE**) in un giro completo di Pista (con una autonomia di massimo 2 giri). Per poter completare i 3 giri si è quindi obbligati a fare almeno un Pit-Stop per il rifornimento.

Durante il rifornimento, se si effettua anche la **SOSTITUZIONE Gomme** oppure la **RIPARAZIONE Telaio**, non si aggiungono ulteriori Penalità al tiro di dado per la partenza, altrimenti se si sosta soltanto per fare rifornimento si dovrà ripartire con Penalità di **2 caselle movimento** (in questo caso non si può utilizzare il PMeccanici).

Un Pilota alla partenza può decidere di avere il serbatoio pieno oppure a metà (segnarlo sulla doppia casella con il simbolo della pompa di carburante nella Scheda 'Gran Premio').

Una Monoposto con 1/2 serbatoio, aggiungerà **1 casella movimento** alla propria velocità a partire dal primo tiro di dado effettuato per intero nel giro iniziato.

Se una Monoposto rimane senza Carburante alla fine di un giro, si spegne il motore e si ritira.

XIV. Pista bloccata:

Una Monoposto che si trova davanti la Pista bloccata, deve immediatamente rallentare al massimo per evitare una Collisione, utilizzando tutti i PFreno e poi i PGomme disponibili, e se non dovessero essere sufficienti, provocherà un incidente e sarà eliminata. La Monoposto tamponata perderà a sua volta 1 PTelaio.

XV. Traguardo e Punteggio finale 'Gran Premio':

Vince il 'Gran Premio' chi taglia per primo il traguardo, con di seguito nell'ordine di arrivo tutti gli altri concorrenti, indipendentemente dal numero di Turni compiuti.

Il primo classificato guadagnerà **10 Punti** e di seguito **7 al secondo**, **5 al terzo**, **3 al quarto**, **2 al quinto** ed **1 al sesto**. Vincerà la classifica a squadre, la coppia di Piloti con la somma del punteggio individuale più alta.

Fabrizio Foschi

Luglio 2006 (v1.0)

e-Mail: piediluco@libero.it

Scheda 'Gran Premio' (da stampare e ritagliare):

The diagram shows a race track with six numbered sections. Below the track is a grid of icons and empty boxes for a game. The grid is organized as follows:

	<input type="text"/>		<input type="text"/>	
	<input type="text"/>		<input type="text"/>	
	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>

On the left and right sides of the grid, there are vertical columns of icons with arrows pointing towards the grid:

- Left side: Tire, Wrench, Fuel pump.
- Right side: F1 car, Wrench, Fuel pump.