



FORMULA DÉ

REGOLAMENTO PER TORNEI E CAMPIONATI

A cura di Pietro Cremona

16

I TESTONI 6

1

18.0. - ESITO DELLA CORSA E PREMI

18.1. - Punteggio Mondiale. Le prime 6 auto a tagliare il traguardo guadagnano rispettivamente **10, 6, 4, 3, 2, 1 punti** per la classifica generale. Al termine di ogni Gran Premio i punti ottenuti si sommano a quelli che i piloti avevano guadagnato precedentemente per formare una **CLASSIFICA GENERALE**. Al termine dell'ultimo Gran Premio stabilito per il campionato il Pilota con più punti in classifica viene dichiarato **Campione del Mondo** di Formula 1. Se i partecipanti sono numerosi si possono anche formare delle "scuderie": in tal caso è possibile creare un'apposita Classifica "Costruttori" realizzata sommando i punti dei singoli piloti della scuderia, e proclamare anche il **Campione del Mondo Costruttori**.

18.2. - Punti Esperienza. Si tratta di premi speciali (in Punti Pilota provvisori: vedere paragrafo 19) da assegnare ai piloti che hanno saputo portare a termine un Gran Premio:

- ai primi tre classificati vengono assegnati **0,5 PP** ciascuno
- a tutti i piloti giunti al traguardo vengono assegnati **0,5 PP** ciascuno, cumulabili con quelli sopra indicati.

NOTA: si consiglia l'utilizzo degli allegati fogli "CLASSIFICA" per registrare tutti i punteggi e le variazioni.

19.0. - I PILOTI

19.1. - Punti Pilota (PP). All'inizio del campionato un giocatore può decidere di spendere uno o più PA per un pilota (PP): questi PP sono permanenti e possono essere utilizzati una volta per ogni gara (vedi sotto). Altri PP "provvisori" possono essere guadagnati durante le corse (vedi 18.2), e un pilota può accumularli durante l'intero campionato, ma una volta spesi essi non sono più disponibili per le corse successive. Questi PP permettono di ripetere un qualsiasi lancio di dado, a scelta del pilota (eventuali lanci sfortunati per la rottura di un motore, un tentativo andato a male di fare un punteggio particolare, ecc.): ogni PP speso consente di ripetere un lancio di dado. Il nuovo risultato però deve essere accettato, anche se fosse peggiore del primo, a meno che non si usi un altro PP, e così via. Inoltre i PP incrementano il valore di **1D20** durante le prove di qualificazione (vedere 5.0).

1.0. - PREPARAZIONE DELL'AUTO

Ogni squadra ha a disposizione un certo numero di **Punti Auto (PA)** con i quali preparerà la sua auto prima dell'inizio del campionato. Una volta iniziato il campionato le caratteristiche di un'auto non possono più essere cambiate radicalmente: è infatti ammesso modificare soltanto un massimo di 3 PA prima dell'inizio di ogni nuova corsa e tali modifiche valgono solo per quella gara, al termine della quale l'auto ritorna esattamente come all'inizio del campionato.

Nel caso di partite in cui ogni giocatore utilizza due auto, la seconda auto di una squadra è un semplice duplicato della prima e deve avere dunque le stesse caratteristiche (con l'esclusione dei Punti Pilota, che possono essere diversi da auto ad auto, anche in seguito ai risultati precedenti).

Per corse su due giri verranno assegnati **20 PA**.

Per corse su tre giri verranno assegnati **24 PA**.

I PA potranno essere spesi e distribuiti come segue:

Pilota:	1 PA per ogni Punto Pilota (PP)
Pneumatici:	1 PA per ogni Punto Gomme (PG) fino ad un massimo di 6PG.
Freni:	1 PA per ogni Punto Freni (PF)
Cambio:	1 PA per ogni Punto Cambio (PC)
Motore:	1 PA per ogni Punto Motore (PM)
Telaio:	1 PA per ogni Punto Telaio (PT)
Sospensioni:	1 PA per ogni Punto Sospensioni (PS)
Qualifica:	1 PA per ogni Punto Qualifica (PQ)
Meccanici:	per ogni PA assegnato viene ridotta di 3 punti la penalità di Pit Stop, che però non può scendere sotto 1 punto movimento.

14

I TESTONI 6

FORMULA DÉ

3



Una piccola introduzione...

Questo Testone raccoglie le regole da torneo per il gioco di simulazione FORMULA DÈ, col quale i giocatori possono riprodurre il Campionato del Mondo di Formula 1: Pietro Cremona ne ha curato l'elaborazione, l'adattamento e le modifiche finali da un'idea iniziale di Tim Trant (Canada), e lo ha fatto con la collaborazione del Club 3M di Modena, dell'Associazione AICS di Palermo e del Club C&D di San Marino. Questa edizione è aggiornata al 31 Agosto 1998, con adattamenti alla nuova versione Eurogames. Ma adesso tutti in pista!

2

I TESTONI 6

2.0. - DURATA DELLA CORSA

Un Gran Premio valevole per il Campionato Mondiale (o un Torneo Ufficiale) dura normalmente **due giri**. È tuttavia possibile portare la durata a tre giri su alcuni circuiti (o con un numero ridotto di auto in gioco) ma solo se circuiti e numero di auto vengono concordati ufficialmente prima dell'inizio del Campionato.

La griglia di partenza verrà determinata con il metodo descritto al punto 5.0. di questo Regolamento.

3.0. - CONDIZIONI METEOROLOGICHE

Prima di iniziare le qualificazioni e piazzare le auto si devono determinare le condizioni meteorologiche. Lanciare **1D20** e verificare il risultato con le indicazioni stampate su ogni circuito:

3.1. - Se il risultato è **Sereno** oppure **Pioggia** la corsa si svolge tutta nelle condizioni indicate.

3.2. - Se il risultato è **Variabile** le prove avvengono tutte in condizioni di cielo "coperto" ma senza pioggia. La gara invece inizia in condizioni di tempo **Sereno** ma si devono fare dei tiri successivi (tre volte al giro) per vedere se il tempo cambia.

Questi "tiri" vengono effettuati al termine del turno in cui la prima auto supera una certa posizione nel circuito (ogni "terzo" circa del percorso, di cui una all'uscita dell'ultima curva prima dell'ingresso ai box).

Tali "posizioni" devono essere fissate chiaramente prima dell'inizio della corsa e, possibilmente, marcate con appositi segnalini. Il tempo (pioggia, sereno, variabile) può cambiare anche ad ogni lancio del dado: se però "esce" due volte consecutive lo stesso risultato (pioggia o sereno) allora il tempo non cambia più e resta quello in corso fino al termine della gara.

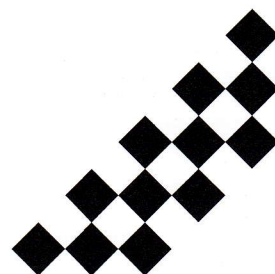
4.0. - PREPARARSI ALLA CORSA

Ogni pilota prende un foglio "CARATTERISTICHE AUTO" e lo compila tenendo conto dei Punti Auto (PA) inizialmente assegnati e della possibilità di variare un massimo di 3 PA (vedere 1.0.) togliendo o aggiungendo 1 punto al max ad ogni categoria, esclusi PILOTA e MECCANICI che non possono variare. Nel caso di corse su TRE GIRI i piloti possono assegnare altri 4 PA alle loro vetture, max uno per categoria.

19.2. - Danni ai Piloti. Quando un'auto viene eliminata bisogna vedere se il pilota subisce dei danni: lanciare **1D20** (aggiungendo +3 al risultato in caso di eliminazione per uscita in curva) e se il risultato è superiore o uguale alla "marcia" attuale dell'auto non succede nulla. Se il risultato è inferiore alla marcia usata dal pilota lanciare ancora **1D20** e verificare cosa succede al pilota:

- se il nuovo numero è inferiore alla "marcia" usata, il pilota è fuori uso per tutto il campionato (tirare ancora **1D20**: se il valore è nuovamente inferiore alla "marcia" il pilota muore)
- se il nuovo numero è fra il valore della "marcia" e **10** il pilota salterà solo la corsa successiva.
- se il numero è compreso fra **11** e **15** il pilota salterà due gare
- se il numero è compreso fra **16** e **20** il pilota salterà tre gare.

Se il pilota è ferito o muore durante le prove di qualificazione, non potrà partecipare neppure alla corsa e la squadra dovrà usare un "rimpiazzo" (senza PP a disposizione).



FORMULA DÈ

15

che entra ai box con una marcia superiore subirà un turno intero di STOP (oltre alle altre penalità previste sotto) e dovrà ripartire comunque in "quarta" (o una marcia inferiore).

L'ingresso e l'uscita dalla corsia dei box possono avvenire da una qualsiasi casella adiacente (o con un vertice in comune): un'auto che occupa la prima o l'ultima casella della corsia dei box (quelle di forma "trapezoidale") blocca il passaggio alle altre auto ma non può effettuare i cambi gomma o le riparazioni.

Quando un'auto arriva ai box il pilota deve dichiarare subito che tipo di gomme vuole montare e se e quanti punti telaio o sospensione farà riparare. Una volta fatta questa dichiarazione non potrà più cambiarla e la sua auto ripartirà solo dopo aver pagato tutte le penalità richieste dai lanci di dado. Scrivere subito sulla TABELLA DELLE CARATTERISTICHE AUTO i nuovi valori.

17.1. - Cambio Gomme. Un'auto che entra ai box per cambiare le gomme (ripristinando il totale max che aveva all'inizio della gara) deve lanciare **1D10** nel turno successivo, dopo aver scritto gli ordini ma prima del lancio per il calcolo dei punti di movimento: il risultato ottenuto indica il numero di punti movimento che l'auto dovrà perdere per poter ripartire (se questo numero è superiore ai punti movimento disponibili, l'auto starà ferma e sconterà il resto della penalità nel turno successivo). In ogni caso, indipendentemente dal lancio ottenuto col dado, ogni auto deve spendere un minimo di **3 punti movimento** per il cambio delle gomme, a meno che non usi il bonus dei meccanici (vedi sotto).

Se un giocatore ha speso dei PA per i **meccanici ai box** (vedere paragrafo 1.0.) può detrarre 3 punti dal totale del dado per ogni PA speso: un'auto deve comunque pagare una penalità minima di 1 punto movimento, indipendentemente dal numero dei meccanici.

17.2. - Riparazioni. Durante la sosta ai box è possibile effettuare anche qualche riparazione al telaio o alla sospensione delle auto: lanciare **1D10** per ogni punto riparato, aggiungendo il valore ottenuto a quelli già registrati precedentemente (cambio gomme, ecc.). Anche in questo caso considerare un minimo di **3 punti movimento** per ogni punto riparato.

4

I TESTONI 6

FORMULA DÈ

13

- (c) - un'auto munita di **gomme da bagnato** raddoppia tutte le penalità in PG in caso di uscita di curva non regolare (vedere 8.0) oppure in caso di frenata brusca per evitare un tamponamento (vedere 11.0)

15.2. - Pioggia

- (a) - le auto muniti di **pneumatici da asciutto** (duri o teneri) che terminano un turno in curva devono **aggiungere 3 punti movimento** alla loro velocità.
- (b) - le auto muniti di **gomme da bagnato** che terminano il turno in curva aggiungono invece **un solo punto movimento** alla loro velocità.
- NOTA: parlando di pioggia, si ricorda che le probabilità di avere collisioni o di danneggiare le sospensioni aumentano (si sottrae un punto al valore del dado).

16.0. - SCIA

Questa particolare manovra può essere effettuata da auto che viaggiano in 4a, 5a o 6a marcia (non c'è scia alle marce più basse). Una vettura può utilizzare la scia se la sua velocità è uguale o superiore a quella della vettura che la precede. La manovra avviene come segue:

- l'auto deve arrivare esattamente (e senza usare i freni) nella casella immediatamente dietro ad un'altra auto (per fare questo può sfruttare anche i due cambi corsia consentiti).
- a questo punto essa ha diritto a 3 punti di movimento supplementari: questi punti devono essere spesi interamente (non se ne possono usare solo 1 o 2). Anche in questo caso l'auto può effettuare altri due cambi corsia.
- se termina nuovamente dietro un'altra auto la manovra può essere ripetuta.
- se con questa manovra un'auto entra in curva deve pagare 1PF
- nelle curve è possibile sfruttare la scia ma solo seguendo le frecce

17.0. - FERMATE AI BOX

La corsia dei box può essere percorsa senza penalità soltanto in "quarta" (o in una marcia inferiore). Non c'è limite al numero di auto che possono entrare ai box nello stesso turno (esse non si ostacolano affatto: è però vietato avere due auto nella stessa casella, perciò quella che arriva per seconda deve fermarsi nello spazio libero immediatamente precedente). Un'auto

4.1. - Pneumatici. In base alle condizioni del tempo possono essere montati pneumatici da asciutto o da bagnato (vedere paragrafo 15.0.). Tale scelta deve essere scritta chiaramente sul foglio delle Caratteristiche.

4.2. - Alettoni. È permesso modificare gli alettoni prima dell'inizio della corsa (scrivendolo sul foglio delle Caratteristiche) per avere maggiore aderenza. Un'auto con gli alettoni modificati non può più cambiare tale assetto durante la corsa e il suo movimento subisce le seguenti modifiche:

- ogni mossa che termina in curva **viene ridotta** di una casella
- la velocità massima in **quarta** non può superare le 11 caselle
- la velocità massima in **quinta** non può superare le 18 caselle
- la velocità massima in **sesta** non può superare le 26 caselle.

Se l'auto non ha più Punti Telaio il bonus in curva viene perso.

5.0. - QUALIFICAZIONI

Ogni giocatore lancia **1D20** e le auto vengono schierate in ordine decrescente (prima posizione nella griglia per chi ha ottenuto il numero più alto, e così via fino all'ultima posizione per chi ha ottenuto il numero più basso). Le scuderie che hanno assegnato all'auto uno o più PQ (vedi 1.0.) possono tirare **1D20** supplementare per ogni PQ e scegliere naturalmente il risultato più vantaggioso.

Il risultato del **primo lancio** di dado viene modificato aggiungendo **1 punto al dado per ogni Punto Pilota (PP)** posseduto dal giocatore al momento delle qualifiche (sommando i PP permanenti a quelli "provvisori": vedere 19.1). Questi PP non vengono "consumati" come succede per la "correzione" degli altri lanci di dado: si tratta dunque di un beneficio extra.

6.0. - LA PARTENZA

Alla partenza tutte le auto sono in "prima" marcia e devono tirare **1D20**:

- se esce un "1" l'auto ha una partenza ritardata e non muove affatto. Nel turno successivo deve ripartire in "prima", ma senza pericolo di ulteriori ritardi.
- se invece esce un "20" l'auto esegue una partenza bruciante e muove di **TRE** caselle.

12

I TESTONI 6

FORMULA Dè

5



numero di caselle supplementari pari al numero della "marcia" innestata (1 casella in prima, 2 in seconda, 6 in sesta, ecc.).

Un'auto con il motore "fuori giri" non può però utilizzare i punti movimento extra e sfruttare anche la scia di un avversario (vedi 16.0.); essa non può neppure utilizzare i freni.

Si può eseguire questa manovra una sola volta per turno e fino al massimo di PM disponibili.

Se si usano i PM in questo modo non si devono piazzare detriti in pista.

13.2. - Danni al motore. Quando un pilota ottiene dal dado una velocità di **20 caselle** mentre si trova in **5a marcia**, o di **30 caselle** in **6a**, rischia di surriscaldare e danneggiare il motore: tirare **1D20** e se esce un numero compreso fra "1" e "5" cancellare immediatamente 1PM e piazzare un segnalino di "macchia d'olio" sulla pista in corrispondenza della casella in cui si trova l'auto.

13.3. - Macchie d'olio in pista. Un'auto che passa su una macchia d'olio deve lanciare **1D20**: se il risultato ottenuto è inferiore o uguale a quello della marcia innestata l'auto scivola sull'olio di 1 o 2 caselle e va in testacoda. A questo punto si deve lanciare **1D10**:

- se esce "1-2-3" l'auto si sposta in una casella adiacente della corsia di sinistra (quella più avanzata);
- se esce "4-5-6-7" l'auto scivola in avanti di 2 caselle;
- se esce "8-9-0" l'auto si sposta in una casella adiacente della corsia di destra (quella più avanzata).

Se un'auto è al bordo pista e non può spostarsi lateralmente deve avanzare di 2 caselle. In ogni caso mettere l'auto alla rovescio (per indicare il testacoda): nel turno successivo l'auto sarà rigirata nel senso di marcia e ripartirà in "prima". Se durante questa procedura l'auto finisce su un'altra si applicano le stesse regole delle collisioni (vedere 12.0).

14.0. - SOSPENSIONI E CORDOLI

Un'auto che si sta muovendo in curva e che ha ancora almeno 1 PS disponibile può annunciare di voler "salire sui cordoli" per guadagnare **1 cambio corsia supplementare**. Al termine del movimento però il pilota deve lanciare **1D20** per vedere se le sospensioni hanno subito danni: con un risultato di "1-3" l'auto perde 1 PS e lascia detriti in pista (sottrarre un punto al valore del dado in caso di pioggia).

In curva non ci sono restrizioni e sono sempre possibili due cambi corsia, ma possono essere effettuati soltanto seguendo le frecce stampate sulle caselle. Se poi un pilota dichiara di "sfruttare i cordoli" può anche effettuare un cambio corsia supplementare (è l'unico caso in cui un pilota può effettuare TRE cambi corsia e vale solo in curva). Rischia però di danneggiare le sospensioni (vedere 14).

8.0. - MOVIMENTO NELLE CURVE

Per superare una curva senza subire penalità un'auto deve restare al suo interno per un numero di turni pari al numero indicato sulla bandiera gialla.

Un'auto può restare in curva un turno in meno di quanto indicato pagando però una penalità pari a tanti Punti Gomme (PG) quante sono le caselle di cui ha superato la curva. (Ricordare che le auto con gomme tenere hanno ulteriori penalità: vedere paragrafo 15.0.).

Un'auto che terminerebbe il turno oltre la curva può frenare per restare all'interno della curva ed evitare di pagare PG (vedi 9.0.) oppure per ridurre il numero di tali penalità.

Un'auto che esce da una curva e deve spendere 1PG in più di quelli che ha ancora a disposizione fa testa-coda: essa perde tutti i PG ancora disponibili, viene piazzata (in senso inverso) sulla casella in cui ha speso il suo ultimo PG e scende a velocità zero. Al turno successivo viene rigirata nel senso giusto e riparte in "prima".

Un'auto che esce da una curva e deve spendere 2 o più PG di quelli disponibili va direttamente fuori pista ed è eliminata (senza lasciare detriti sulla pista).

Un'auto che si ferma in una curva DUE turni in meno del previsto o che entra nella curva successiva senza fermarsi nella precedente esce di pista ed è eliminata (senza lasciare detriti sulla pista).

9.0. - FRENATE

Un pilota può ridurre il numero di punti movimento della sua auto utilizzando dei Punti Freni (PF) in ragione di 1PF per ogni punto movimento cancellato.

10

I TESTONI 6

FORMULA Dè

7

7.0. - MOVIMENTO

7.1. - Velocità. Al suo turno ogni pilota può scegliere di lanciare **1D20** oppure **2D10**. Effettuato il lancio si controlla la "velocità" nella tabella relativa alla "marcia" corrente e si fa avanzare l'auto del numero di caselle indicato. In alternativa si possono utilizzare i dadi "marcia" della nuova edizione del gioco Eurogames.

Le auto muovono in ordine di posizione sulla pista: il leader per primo, ecc. Per chiarire chi è davanti in alcuni casi particolari considerare i punti seguenti:

- in caso di parità muove prima l'auto all'interno della pista (considerare interno il lato corrispondente all'interno della curva che si sta percorrendo o, se si è in rettilineo, della successiva curva).
- le auto sul rettilineo di fianco ai box muovono prima di tutte quelle all'interno della corsia dei box, indipendentemente dalla loro posizione.
- le auto nella corsia dei box possono anche scavalcarsi: se però un'auto dovesse terminare il movimento in una casella già occupata deve fermarsi in quella immediatamente precedente.

Normalmente 1 punto movimento fa spostare l'auto di una casella (anche se alcuni circuiti potrebbero avere tratti di pista dove il costo per muovere è superiore. Tali penalità sono indicate sulla pista).

Al numero di caselle indicato dal lancio del dado possono essere aggiunti "bonus" o "penalità" a seconda delle caratteristiche dell'auto (gomme, motore, ecc.), delle condizioni della pista (tempo, caselle speciali, ecc.) e degli eventuali danni subiti (sospensioni, telaio, ecc.).

7.2. - Cambio Corsia. In rettilineo le auto possono effettuare fino a due cambi corsia per turno ma non possono mai zigzagare per ridurre il numero di caselle di cui devono muovere.

ECCEZIONI:

(1) - **SORPASSI:** se un'altra auto si trova nella stessa corsia il pilota può spostarsi in una corsia adiacente e poi rientrare in quella d'origine. Il sorpasso non si considera "zig-zag" (anche se il pilota ha comunque speso i suoi due "cambi" per quel turno).

(2) - **DETRITI IN PISTA:** funziona come il sorpasso e serve a scansare eventuali detriti in pista (vedere 11-12-13-14)

6

I TESTONI 6

10.0. - MARCE E CAMBIO

Ogni auto deve partire in "prima" marcia (all'inizio della corsa o dopo un testa/coda). Nei turni successivi il pilota può "cambiare" aumentando o diminuendo liberamente di una marcia.

I "cambi" devono essere registrati in segreto all'inizio del turno contemporaneamente da tutti i giocatori (sul foglio CARATTERISTICHE AUTO o sulle apposite tabelle)

Non è possibile aumentare la propria velocità salendo di due o più marce in un solo turno.

È invece possibile diminuire la velocità saltando una o più marce se si posseggono ancora Punti Cambio (PC), Freni (PF) o Motore (PM):

- "saltare" una marcia (scendendo di 2 marce in un solo turno) costa 1PC
- "saltare" due marce (scendendo di 3 marce in un solo turno) costa 1PC e 1 PF.
- "saltare" tre marce (scendendo di 4 marce in un solo turno) costa 1PC, 1 PF e 1 PM.

Non è possibile saltare più di tre marce.

11.0. - STRADA BLOCCATA

Un'auto che ha il suo percorso completamente bloccato da altre macchine deve immediatamente frenare al massimo per evitare la collisione, spendendo subito tanti PF quanti sono i punti movimento da cancellare. Se questo non è sufficiente possono essere cancellati altri punti movimento (fino ad un massimo di 6) usando eventuali PG ancora disponibili. Se anche questo non basta ad evitare la collisione l'auto va a sbattere ed è eliminata, lasciando dei **detriti** (pezzi meccanici, sporcizia, ecc.) sulla pista nella casella in cui si trovava al momento dell'urto. L'auto tamponata perde a sua volta un Punto Telaio (PT).

ATTENZIONE: se un pilota si accorge che al suo turno la pista davanti a lui è completamente bloccata può, se lo desidera, spendere 1PC e scalare di una marcia prima di lanciare il dado (in caso di Tornei tale decisione deve essere annunciata al GM al momento della lettura degli ordini del pilota interessato).

Un'auto che passa su uno spazio con **detriti** (usare un qualsiasi segnalino per marcare l'esistenza) rischia di danneggiare le sospensioni. Lanciare **1D20** e con un risultato di **1-3** togliere all'auto 1PS (in caso di pioggia sottrarre un punto al valore del dado).

Se un'auto perde tutti i suoi PS subisce le stesse penalità viste al punto 12.0. per i danni al telaio, non può più utilizzare il bonus di "+1" se ha montato delle gomme "tenere" (vedere 15.0) e non può più salire sui cordoli (dunque non può effettuare il terzo cambio corsia in curva).

Un'auto che non ha più PS disponibili e subisce una ulteriore penalità viene eliminata dalla corsa.

I detriti vengono eliminati non appena un'auto passa sopra la relativa casella.

ATTENZIONE: se un'auto non ha più né PS né PT raddoppia le penalità viste al punto 12.0.

15.0. - PNEUMATICI E TEMPO METEOROLOGICO

Si possono usare tre diversi tipi di pneumatici: da bagnato, da asciutto a mescola dura o da asciutto a mescola tenera. Un'auto può usare uno qualsiasi di questi pneumatici in qualifica e/o durante la gara, e può anche cambiarli al pit-stop. Il loro utilizzo dipende soprattutto dalle condizioni climatiche.

15.1. - Tempo "sereno"

(a) - i pneumatici da asciutto di **mescola dura** sono quelli normali, senza bonus speciali né penalità.

(b) - i pneumatici da asciutto di **mescola tenera** permettono di aggiungere un punto movimento ad ogni turno, però subiscono 1PG extra ogni volta che l'auto deve pagare una o più penalità in uscita da una curva (il bonus è comunque volontario e il pilota può decidere turno per turno se utilizzarlo o meno: esso viene perduto se l'auto non ha più PT o PS). I pneumatici di mescola tenera durano un solo giro: se l'auto prosegue, nel secondo giro perde il bonus di un punto movimento e subisce 2PG extra in caso di penalità in curva. Se l'auto prosegue ancora, nel terzo giro muove con un punto movimento in meno ad ogni turno e 3PG extra in caso di penalità in curva.

FORMULA DÈ

11

12.0. - COLLISIONI E DANNI AL TELAIO

Un'auto che termina il suo movimento in curva e adiacente ad un'altra auto deve immediatamente verificare che non avvengano urti che possano danneggiare il telaio: entrambi i piloti lanciano **1D20** e se esce un risultato inferiore od uguale al numero della curva (indicato sulla bandiera gialla) l'auto perde 1 PT (in caso di pioggia sottrarre un punto al valore del dado).

Mettere sulla pista un segnalino di "detriti" nella casella dell'auto che ha subito il danno

Quando un'auto ha perso tutti i PT disponibili il suo movimento viene penalizzato come segue:

- se l'auto parte e arriva in rettilineo, senza superare curve, perde 1 punto movimento.
- se l'auto arriva all'interno di una curva aggiunge 1 punto al suo movimento aumenta (col rischio di passare oltre la curva e perdere PG o PF).
- se l'auto ha sbagliato la curva (superando i limiti di uno o più spazi) aggiunge 1 punto al suo movimento (con conseguente aumento delle penalità in PG o PF).

Un'auto costretta a perdere un PT ma che non ne ha più a disposizione lascia come sempre dei detriti in pista e rischia di essere eliminata. In questo caso si deve lanciare **1D20**: se il risultato è **"6-20"** l'auto viene eliminata, se invece è **"1-5"** perde il "musetto".

Un'auto che perde il musetto può tentare ugualmente di rientrare ai box per sostituirlo: essa procederà in terza marcia fino ai box e, qui giunta, dovrà obbligatoriamente riparare almeno un punto telaio (oltre alle eventuali altre operazioni possibili durante la sosta - vedere 17).

Quando un'auto viene invece eliminata tutte le auto adiacenti devono effettuare immediatamente un check col dado e ogni risultato **"1-5"** comporta la perdita di 1PT.

13.0. - MOTORE

13.1. - Motore "fuori giri": Un'auto può mandare volontariamente il suo motore "fuori giri" per guadagnare alcune caselle extra (questa manovra è molto utile per entrare in curva quando il numero di caselle date dal dado non è sufficiente).

Dopo aver normalmente mosso la sua auto in base al numero di punti movimento ottenuti un pilota può decidere di "pagare" 1PM per ottenere un

8

I TESTONI 6

FORMULA DÈ

9