

Formula dé... eterodossa

di Pietro Cremona

Regole opzionali e varianti in margine al regolamento da torneo presentato nel numero scorso

Durante lo svolgimento dei primi Campionati di FORMULA DÉ sono emerse varie possibilità di modifica o miglioramento del Regolamento. Molte di esse sono già state inglobate nel testo ufficiale: le altre sono elencate qui di seguito.

I giocatori sono invitati ad effettuare alcune corse con le regole originali prima di adottare una o più regole opzionali: per chiarezza si è adottato lo stesso numero di paragrafo del "Testone" già pubblicato, preceduto dalla lettera A.

A/4.0. - ALETTONI

VARIANTE N8 1

I piloti che hanno modificato gli alettoni hanno la possibilità di ridurre o meno di 1 punto la velocità in curva. (Nel gioco standard sono obbligati a farlo in ogni caso).

VARIANTE N8 2

I piloti che hanno modificato gli alettoni devono ridurre sempre la loro velocità in base al carico aerodinamico utilizzato, secondo la tabella seguente:

Carico Aerodinamico	Marcia			
	3a	4a	5a	6a
Nulla	0	0	0	0
Molto Leggero	0	0	0	-1
Leggero	0	0	-1	-2
Medio	0	-1	-2	-3
Pesante	-1	-2	-3	-4
Molto Pesante	-2	-3	-4	-5



POWERKAOS APRILE MAGGIO

A/5.0. - QUALIFICAZIONI

Oltre al metodo di base esistono altre possibilità per determinare la griglia di partenza di un Gran Premio: la più completa e interessante è senz'altro la Variante n81, certamente consigliata a chi ha almeno un'oretta supplementare per il gioco.

VARIANTE N8 1

Sessione completa di prove di qualificazione

Ogni giocatore fa un giro completo di pista con la sua auto, segnando il numero di turni e il tempo impiegato. Quando tutti hanno terminato, la griglia viene determinata assegnando la prima posizione al pilota con meno turni o, a parità di turni, all'auto che ha percorso più caselle oltre la linea del traguardo. Se sussiste ancora parità si guarda a chi ha impiegato meno tempo nel percorrere il giro di qualificazione e, nei rarissimi casi in cui esista ancora parità, si assegna il vantaggio a chi ha più Punti Qualifica.

Le auto hanno inizialmente il solito numero di PA per corse su due giri, però ogni due punti consumati il numero dei turni sale di uno. Se un'auto non compie alcun arresto in una curva da "2" (oppure fa un solo arresto in una da "3") si considera fuori gara e partirà in ultima fila. Le qualificazioni vengono sempre effettuate con tempo Sereno e i piloti possono montare gomme Tenere o Dure a loro piacimento (vedi 15.0.).

Le auto devono partire da dietro la linea del traguardo, con la marcia che desiderano.

Si consiglia questo sistema per singole gare con 6-8 partecipanti e un intero pomeriggio davanti

VARIANTE N8 2

Sistema dell'ordine inverso alla classifica

Per bilanciare il campionato si possono fare partire le auto in ordine inverso alla loro posizione in classifica: la prima in classifica partirà dall'ultimo posto, la seconda dal penultimo, ecc.

VARIANTE N8 3

Sistema a rotazione della griglia

Con questo metodo ogni squadra partirà con un'auto in prima fila in una corsa, in seconda fila nella successiva, e così via fino al termine del campionato. Questo sistema è consigliato solo se il numero delle gare è un multiplo esatto delle squadre, in modo che tutti abbiano la possibilità di partire per primi lo stesso numero di volte.

A/7.0. - MOVIMENTO

REGOLA OPZIONALE

Invece di utilizzare 1D20 o 2D10 i piloti potrebbero utilizzare 4D6 sottraendo 3 punti al risultato finale. Nel caso che il risultato finale risulti pari a 21 l'auto consuma automaticamente un punto motore.

(continua qui a fianco)

Can't Stop

di Domenico Di Giorgio

Un gioco di dadi di rara bellezza

Genere: Gioco di azzardo per 2-4 giocatori
Editore: EG
Autore: Non indicato... ma noi lo sappiamo: Sid Sackson!
Periodo: Anni '80
Materiali: Tabellone in cartone, 4 dadi, 47 segnalini (11 arancioni, verdi, gialli e blu, e 3 bianchi "temporanei").

CAN'T STOP è un bellissimo giochino di azzardo: ognuno dei 2-4 sfidanti deve decidere turno per turno fino a che punto sfidare la sorte, nel tentativo di spingere su per le colonne del tabellone i propri segnalini, evitando però di tirar troppo la corda bruciando tutto il proprio guadagno.

Il tabellone è costituito da 11 colonne, composte da un numero diseguale di caselle, e corrispondenti ognuna a un risultato ottenibile con 2 dadi: avremo quindi 2 e 12 (3 caselle ciascuna), 3 e 11 (5 caselle), 4 e 10 (7 caselle), 5 e 9 (9 caselle), 6 e 8 (11 caselle), 7 (13 caselle). Chi ha familiarità col calcolo combinatorio avrà notato che più un numero è probabile, più è lunga la sua colonna: e i più perspicaci avranno intuito che lo scopo del gioco è spingere sulla cima delle colonne le proprie pedine realizzando con i dadi i numeri corrispondenti. Ogni giocatore al proprio turno tira i 4 dadi, e ne combina i risultati in due coppie, ottenendo i suoi 2 numeri: con 2, 3, 5, 6 potrebbe scegliere 5 (2/3) e 11 (5/6), oppure 7 (2/5) e 9 (3/6), oppure anche doppio 8 (2/6 e 3/5). Mette quindi in campo uno o due segnalini bianchi (che indicano il "guadagno" provvisorio del giocatore in quella mano, che si consoliderà quando questo deciderà di fermarsi dopo un tiro valido) nelle colonne corrispondenti, nella prima casella oppure in quella subito sopra il proprio segnalino, se già questo è presente nella colonna: un "doppio" fa avanzare di 2 caselle il segnalino bianco, o lo fa entrare direttamente alla seconda casella. Attenzione: i segnalini

sul tabellone sono dei semplici segnapunti, e non rappresentano ostacolo per quelli avversari, né ci sono limiti al numero di segnalini per casella. Dopo ogni tiro valido (capirete presto cosa significa...), il giocatore può quindi fermarsi, e sostituire ai segnalini bianchi i propri segnalini, o decidere di ritirare i dadi: in questo secondo caso, dovrà combinare i numeri che escono in modo da poter fare entrare almeno un altro segnalino bianco (se non li ha già messi in campo tutti e tre: e se non lo ha fatto, e un tiro gli consente di piazzarne un altro, è obbligato a farlo!), oppure da fare avanzare almeno di una casella uno dei segnalini bianchi già in campo. Se questo non è possibile, il tiro è "bruciato", i segnalini bianchi si tolgono dal tabellone e il turno passa al giocatore successivo. Dopo ogni tiro valido, il giocatore sceglie se fermarsi, piazzando i propri segnalini (che testimoniano la sua avanzata in ogni colonna) al posto di quelli bianchi, o insistere a rischiare. Quando un giocatore raggiunge la cima di una colonna, ne prende possesso, e questa esce dal gioco: si tolgono tutti i segnalini presenti, e da quel momento nessuno (neanche lui!) ci potrà piazzare segnalini bianchi. Questo vuol dire anche che se le colonne 4, 6 e 8 sono prese, un primo lancio 2, 2, 4, 4 è bruciato (in quanto non permette il piazzamento di segnalini bianchi), e chi lo ha realizzato deve subito passar la mano... che sfiga!

Vince chi per primo occupa 3 colonne: eseguiti contemporaneamente affermano però che, se si gioca in due, è meglio elevare a 4 colonne la soglia di vittoria. Il gioco è tra i capolavori dell'oggi ottantenne Sid Sackson: non vinse lo *Spiel des Jahres* 1981 per una mera questione di... concorrenza interna, battuto da Focus, un'opera dello stesso geniale autore americano (vedi GiocAreA 5).

Regole:

Materiali:

Grafica:

L'impressione:

●●●●●

●●○○○

●●●○○

Rapido e compulsivo: vien subito voglia di rigiocarci.

A/13.0. - MOTORE

REGOLA OPZIONALE

Invece di dare un valore diverso a seconda della marcia utilizzata in quel momento, si può adottare il valore fisso di "+5" caselle per ogni PM, ma soltanto in 4a, 5a e 6a marcia.

21.0. - DOPPIATI

Questa regola è stata tolta dal regolamento di base perché, pur incrementando l'effetto "simulazione" del gioco, purtroppo allunga i tempi di gioco: essa resta tuttavia interessante, perché introduce un elemento di disturbo che può danneggiare (seppure leggermente) i piloti di testa, causando magari una ritardata entrata in curva. È consigliabile la sua adozione solo quando si dispone di un po' di tempo extra.

Al termine del turno in cui il primo pilota taglia il traguardo del

primo giro alcuni doppiati possono essere immessi sul circuito, in numero pari alla metà (per difetto) delle auto ancora in corsa.

Questi "doppiati" vengono posizionati sulla pista dai giocatori più indietro (il primo doppiato è piazzato dall'ultimo in gara, il secondo dal penultimo, ecc.): essi possono essere inseriti a partire dalla sezione di pista (curva o rettilineo) immediatamente precedente quella in cui si trova il leader della corsa. I doppiati muovono sempre in "terza" e usano **ID20**. Nel turno di piazzamento essi muovono "prima" del leader della corsa. In curva essi non devono rispettare il limite di fermate obbligatorio. Essi viaggiano sempre sulla corsia di centro, se possibile, ed eventualmente passano all'esterno per doppiare altre auto. Non possono mai bloccare totalmente la pista, da soli o con altre auto, e se si dovesse verificare questa possibilità esse devono fermarsi una casella prima.

In caso di collisione con altre auto, i doppiati non subiscono mai penalità e non lasciano detriti sulla pista. I doppiati vengono eliminati una volta che siano stati superati da tutte le macchine "regolari", e comunque non prendono punti al termine della gara.