

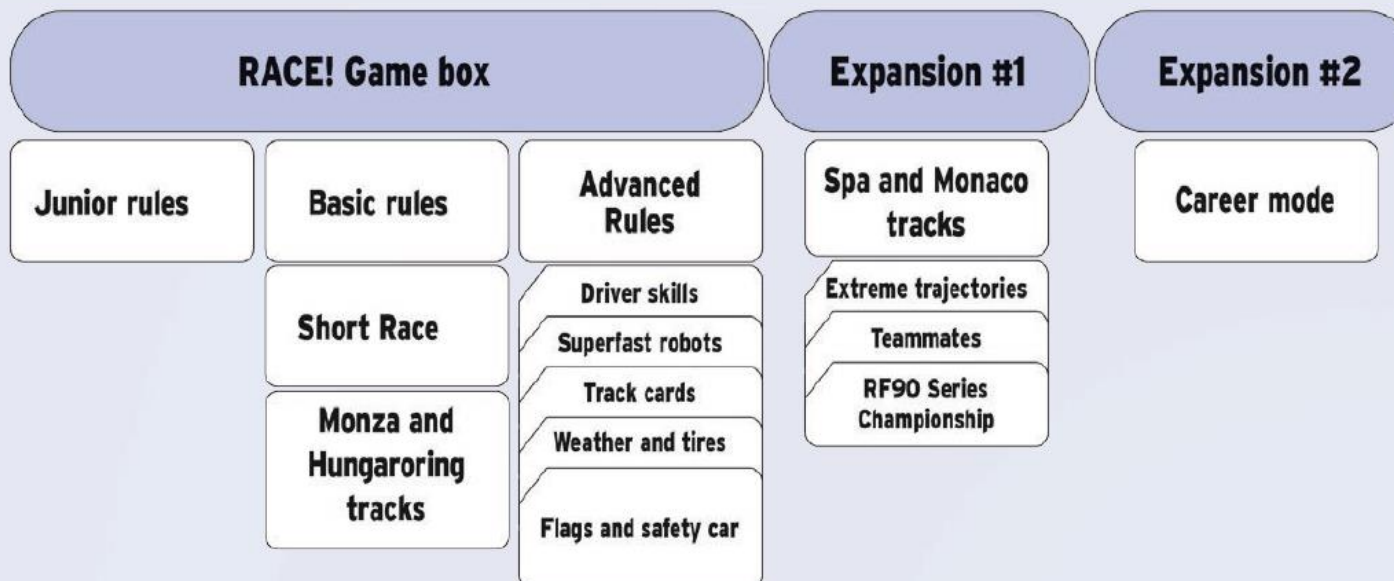


**Expansion #1: RF90 Series Championship**

**RULES**

# RACE! FORMULA 90

## Expansion # 1 - RF90 Series Championship



### RACE! CONCEPTO MODULAR

Race! Fórmula 90 y sus expansiones están diseñadas como un sistema modular que ofrece diferentes niveles de complejidad de forma que el juego puede adaptarse al gusto individual.

Esta expansión # 1 introduce dos circuitos adicionales, Mónaco y SPA Francorchamps, así como un conjunto de reglas para correr en equipo y para disputar un Campeonato.

De acuerdo con el sistema modular del juego, estas reglas se puede utilizar en combinación con cualquiera de los módulos originales es decir, con el juego básico o con el avanzado.

La futura expansión # 2 proporcionará un módulo para jugar en solitario permitiendo a los conductores progresar a través de una carrera profesional como piloto con una dificultad creciente.

Las futuras ampliaciones seguirán el mismo principio modular, así que los jugadores serán capaces de acomodar el juego a sus preferencias personales.

### MONACO

#### DESCRIPCIÓN DEL CIRCUITO

El pequeño Principado de Mónaco, con un área total de poco más de dos kilómetros cuadrados, tuvo su primer Gran Premio en 1929, más de dos décadas antes de que el campeonato del mundo comenzara.

Anthony Noghes, el comisionado general de la Automóvil Club de Mónaco, concibió un circuito a través de las calles de Monte Carlo. El circuito actual incluye muchos de los mismos tramos, aunque las construcciones en la ciudad y los crecientes requisitos de seguridad han dado lugar a algunos cambios.

Esto incluye la sección que pasa frente al puerto, famosa desde que Alberto Ascari estrelló su Lancia durante la carrera en 1955. En los años setenta se construyó una piscina delante del puerto y el circuito adquirió cuatro curvas adicionales para esquivarla.

Se construyó una chicane rápida en el puerto, y esto también fue cambiado por motivos de seguridad en 1986.

El Gran Premio de Mónaco es la carrera que todo piloto sueña ganar. Al igual que la Indy 500 o Le Mans, es única, incluso diferente del deporte para el que se concibió. Una combinación de precisión de conducción, excelencia técnica y gran valentía son necesarias para ganar en Monte Carlo, facetas que ponen de manifiesto las diferencias entre los buenos y los grandes pilotos de Fórmula Uno. La barrera Armco del circuito no permite margen de error, exigiendo más concentración que cualquier otro circuito de Fórmula Uno. Los coches soportan la máxima carga aerodinámica y los frenos son duramente exigidos. Adelantar es casi imposible así que la calificación en Mónaco es más importante que en cualquier otro Grand Premio.

La salida está en una recta corta, la conducción es en sentido horario; tras un breve período de aceleración se sucede rápidamente una lucha por la posición para tratar de negociar la curva de ST. DEVOTE por primera vez. Esta es la parte más peligrosa del circuito de Mónaco y con los años muchos accidentes espectaculares han ocurrido en esta primera curva. Curiosamente esta es una de las pocas curvas con una ruta de escape, si te ves obligado a seguir recto en esta curva podrás sobrevivir.

Acelerar subiendo la colina de St. Devote hacia la plaza del Casino es la primera oportunidad de subir de marchas; ten cuidado ya que la carretera puede estar llena de baches y las líneas de tráfico blancas son muy resbaladizas. Intentar adelantar a alguien en el inicio de la colina es posible, pero más adelante la línea de carrera es demasiado cercana a las barreras. Reduce la velocidad para girar a izquierda y derecha a través de la plaza del Casino y acelerar colina abajo pasando por el HOTEL METROPOLE.

Mantente a la derecha al acercarte al HOTEL MIRABEAU; éste es un lugar favorito para apurar la frenada si tienes hueco. Si te pasas, hay una zona de escape (trata de no perdértela). Después, siempre hacia abajo, toma la horquilla a 50 kph en el



GRAND HOTEL MONTE CARLO y el fuerte giro a la derecha más allá de las fuentes hacia VIRAGE DU PORTIER.

La oscuridad te rodea al entrar en el túnel, llevas 40 segundos de la carrera y es el momento de acelerar y trazar la amplia curva del túnel. Esta es otra oportunidad para sobrepasar al coche de delante si deja espacio. Salir de nuevo al sol en sexta a 270 kmh es lo más rápido que vas a ir el día de hoy. Una vez más, mantén la línea correcta al reducir la velocidad en la chicane o es posible que pierda una posición o dos.

La estrecha chicane izquierda-derecha conduce a una pequeña recta y luego el complejo de piscinas. Mantente a la derecha y no deberías tener problemas aquí o en la horquilla de VIRAGE RASCASSE. Una mala colocación o apurar demasiado terminará tu carrera muy rápidamente contra las barreras laterales de la pista.

Un poco cuesta arriba ahora hacia la muy desagradable curva a derechas de VIRAGE ANTHONY NOGHES. Si todavía estás en la pista lánzate a toda velocidad mientras subes de marchas para completar la primera vuelta. Sólo te quedan 77 más.

## REGLAS ESPECIALES MONACO

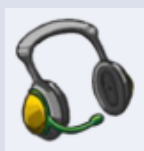
### Secciones de Frenado en Monaco

Hay varias secciones de frenado en este circuito sin símbolo de Apurada de Frenada. En estas secciones no se puede intentar una Apurada de Frenada. Cuando un coche alcanza una sección de este tipo que ya esté ocupada por otro coche con el mismo número de vueltas, tendrá que parar y perder cualquier punto de movimiento restante.

Doblar a un coche siempre es posible por 1 punto de movimiento por coche a doblar en esa sección de frenado. Asimismo, recuerda que Banging Wheels permite adelantamientos en secciones de frenado por 1 punto de movimiento por coche a adelantar, por lo que esta estrategia puede ser muy popular en Mónaco.

### Pit Stop

El número mínimo de secciones a retrasarse al hacer la parada en boxes en Mónaco es de 9 secciones. La combinación de este largo pit stop y larga duración de la carrera significa que tienes que gestionar tu coche sabiamente, en especial los neumáticos que serán duramente exigidos.



Evitar el tráfico es esencial en Monaco. Trata de salir de boxes con la pista despejada.

## NOTAS DEL DISEÑADOR

Mónaco es el circuito más técnico de los que he diseñado hasta ahora. Un montón de curvas y secciones de frenado hacen los adelantamientos particularmente difíciles y el largo tiempo de parada en boxes significa que hay que ser muy cuidadoso con el consumo de recursos.

Otra característica de Mónaco es la longitud de la carrera: 28 turnos. Esto tiene importantes implicaciones en la estrategia de paradas ya que los jugadores intentarán ir a 2 paradas, pero al mismo tiempo tener en cuenta si anticipar o retrasar su parada para entrar en pista con la carretera despejada.

Los robots son especialmente difíciles en Mónaco, ya que no se ven afectados tanto por el tráfico y también doblan más eficientemente. Además, los robots disponen de un montón de trayectorias en la segunda parte de la carrera, en las secciones Tabac, Piscine y Rascasse / Noghes.

Los jugadores humanos encontrarán la trayectoria +2 antes de la Chicane especialmente ventajosa con el fin de obtener un impulso antes de atacar la parte lenta del circuito. Y como siempre, en el juego avanzado, es fundamental obtener Cartas de Circuito mediante tu estrategia. Save Tires y Banging Wheels son dos buenas opciones en Mónaco. Algunas Cartas de Circuito con bonus para la Lucha por la Posición también pueden ser cruciales para lograr un adelantamiento crítico en una zona casi imposible como la Piscine o la Rascasse / Noghes.

A.Lala

## SPA FRANCORCHAMPS

### DESCRIPCIÓN DEL CIRCUITO

Spa-Francorchamps se encuentra en el bosque de las Ardenas de Bélgica. El circuito original de 1924, de 15 kilómetros, con forma de triángulo basado en carreteras públicas entre las localidades de Francorchamps, Malmedy y Stavelot se utilizó para el GP de Bélgica hasta 1970 cuando finalmente se prohibió debido a la campaña de seguridad de Jackie Stewart. La F1 volvió a Spa después de un largo descanso y muchas modificaciones en 1985, cuando Ayrton Senna ganó en un Lotus-Renault. Este circuito de montaña rusa es el más largo de la Temporada de F1 con 7.004 metros.

Spa-Francorchamps se describe como "la prueba más completa para un coche de F1". Es uno de los circuitos más desafiantes del mundo, principalmente debido a su carácter rápido, accidentado y sinuoso. Spa forma parte del patrimonio del automovilismo y es uno de los más queridos por los pilotos.

La salida conduce directamente a la horquilla de 65 kmh. La Source. A partir de ahí los coches aceleran cuesta abajo a 300 kmh hacia la famosa Eau Rouge antes de un cambio de rasante ciego para la larga Recta Kimmell. La velocidad de salida de Eau Rouge establece la velocidad punta en Kimmell recto y afecta a los tiempos de vuelta. Eau Rouge es una verdadera prueba de habilidades y temple del piloto.

### Eau Rouge

La parte más famosa del circuito es la combinación de Eau Rouge / Raidillon. Después de haber negociado la horquilla La Source, los pilotos encaran una recta hacia el punto donde el circuito cruza el Eau Rouge por primera vez, para ser lanzados abruptamente cuesta arriba en una serie de curvas izquierda-derecha-izquierda hacia una cumbre ciega. En realidad, la Curva Eau Rouge es sólo la parte a izquierdas de la cuesta abajo. La siguiente curva a derechas en la cuesta arriba que se introdujo en 1939 para acortar la horquilla original de "Ancienne Douane", se llama "Raidillon". La curva requiere una gran habilidad del piloto para negociarla bien y la posterior recta proporciona buenas oportunidades de adelantamiento para los mejores pilotos en la siguiente curva "Les Combes".

Así es como el piloto campeón del mundo Fernando Alonso la describe:

"Entras en la curva en descenso, tiene un repentino cambio de dirección en la parte inferior y luego va muy empinada cuesta arriba. Desde el cabina, no se puede ver la salida y cuando estás sobre la cresta no sabes dónde vas a aterrizar. Es una curva crucial para el tiempo de la vuelta y también de la carrera, porque tiene una larga recta cuesta arriba después donde se puede perder mucho tiempo si cometes un error. Pero también es una zona importante para la sensación del piloto. Da una impresión especial en cada vuelta, porque sientes una compresión en tu cuerpo a medida que avanzas por la parte inferior de la curva. Es muy extraño - pero divertido también."

El reto para los pilotos siempre ha sido tomar Eau Rouge-Raidillon a toda máquina. Un turismo normal puede tomar la curva a 160-180 kmh, un Fórmula Uno a más de 300 km/h. Esto es debido a la enorme cantidad de carga aerodinámica en los F1.

Aun así, una pérdida de control en esta sección a menudo causa un fuerte derivación ya que se pierde el control de la parte posterior del coche y el impacto es la mayoría de las veces lateral. Eau Rouge se ha cobrado varias víctimas a lo largo de los años, incluyendo Stefan Bellof en un coche deportivo Porsche, Guy Renard durante las 24h de Spa-Francorchamps en 1990 en un Toyota Corolla GT y también Alex Zanardi en 1993 y la espectacular salida de pista en la calificación en 1999 de Jacques Villeneuve, que describió como "mi mejor accidente".

Al final de la recta Kimmel a 340 kmh está Les Combs a 140 kmh, un arco derecha-izquierda y uno de los mejores puntos de adelantamiento. Después, una corta recta cuesta abajo directamente a la 180° Rivage y otra cuesta abajo a 290 kmh directamente a la doble curva a izquierdas Pouhon. A continuación, una serie de curvas a izquierda y derecha que conducen a la Stavelot a 245 kmh. Una larga recta a 320 kmh y un giro a la izquierda, Blanchimont, lleva a la chicane derecha-izquierda Bus Stop y por fin de vuelta a la recta de meta.

## REGLAS ESPECIALES SPA

### Trayectorias Extremas

Las Trayectorias Extremas (ET) se representan en el tablero con un símbolo de diamante verde con un bonus de movimiento impreso en el interior. Cuando un coche termina su movimiento en una sección que contiene el punto inicial de una ET puede optar por ocupar este lugar en vez de un punto de trayectoria estándar. Sólo un coche puede ocupar este lugar y este coche no puede ser desplazado por otros coches que lleguen a la sección después.

Al comienzo de su siguiente turno, antes de jugar sus cartas de movimiento (o hacer parada en boxes), un jugador que ocupa la inicial punto de una ET puede:

- Declinar su uso. En este caso mueve su coche normalmente es decir, sin ningún tipo de bonificación por trayectoria.
- Decidir seguir la ET. En este caso el jugador debe realizar inmediatamente una Comprobación ciega contra el valor de Comprobación ET impreso en el tablero en el diamante verde. La carta usada para la comprobación después se descarta.

Si la Comprobación ET se pasa con éxito, entonces el jugador añade la bonificación indicada a su movimiento, resuelve los efectos de las cartas jugadas y mueve su coche. Si el jugador falla la Comprobación ET entonces el jugador no juega ninguna Carta de movimiento y el coche sigue la correspondiente Trayectoria de Salida de Pista, resuelve cualquier evento y, finalmente, termina en una posición de re-entrada donde su turno termina según las reglas normales de Salida de Pista.



No tomes riesgos excesivos. Las ET le pueden darte un gran impulso, pero siempre ten en cuenta las consecuencias si pierdes el control y asegúrate de que podrás usar el bonus de

movimiento adicional. Mira el espejo retrovisor – ¿podría alguien adelantarte este turno mientras estás en el punto ET y estropear tus planes de escaparte a toda velocidad el próximo turno?



Las Trayectorias Extremas (ET), igual que las trayectorias normales, tienen un color que corresponde a un tipo de Carta concreto, por lo general verde.

Para conseguir el Bonus de la ET, una de las Cartas utilizadas para el movimiento debe ser del color correspondiente. Con la Estrategia BALANCE se puede usar una Carta verde, naranja o amarilla para satisfacer este requisito. También se obtendrá una Carta de Circuito si se utiliza una carta del color adecuado en una trayectoria Extrema.



Habilidad REFLEXES: esta habilidad no ofrece beneficios cuando intentas una Comprobación ET es decir, no tienes un modificador +20

a la Comprobación ciega. Pero sí puedes usar la habilidad REFLEXES si te sales de pista y necesitas volver a obtener el control del coche en la trayectoria de fuera de pista



Algunas de las Cartas de Circuito SPA utilizadas en el Juego Avanzado tienen un símbolo ET tachado. Esta carta puede jugarse para pasar una Comprobación ciega ET en la sección recta

anterior a la curva especificada en la carta. El jugador descarta esta carta en vez de realizar la Comprobación ciega

**Robots:** en el Juego Básico los robots nunca ocupan un punto ET. Sencillamente ignoran estos puntos. En el Juego Avanzado el jugador que cuenta con la bandera naranja puede forzar a un robot que termina su movimiento en una sección que contiene el punto inicial de una ET a ocupar ese lugar. En el siguiente turno de juego, el robot intentará una Comprobación ciega contra el valor de comprobación ET del tablero y en caso de éxito agregará este bonus a sus puntos de movimiento totales. Si no tiene éxito el robot se saldrá de la pista.

**Pit Stop:** El número mínimo de secciones a retrasarse al hacer la parada en boxes en SPA es de 6 Secciones.





Figura 1 - El coche rojo ha terminado su movimiento en el tramo recto antes de la Eau-Rouge. Dos puntos de trayectoria están disponibles aquí: trayectoria normal verde y una trayectoria extrema verde. El jugador rojo elige ocupar la trayectoria extrema. En su siguiente turno, el jugador rojo declara que intentará la Comprobación ET frente a un valor objetivo de 60 La carta extraída del mazo es un 57 ... uff ... prueba superada con éxito



Fig 2 - El jugador rojo ahora juega una carta Race +3 de color verde, que coincide con el color de la trayectoria. Después de pagar 1 ficha de neumáticos y realizar una Comprobación +20 como le exige la carta jugada, ahora puede utilizar 7 puntos de movimiento. Como tiene pista libre por delante puede terminar en la trayectoria naranja en el Rivage.



Fig 3 - aquí puedes ver qué ocurre si el jugador rojo no tiene éxito en la Comprobación ET. Roba una carta 65 y se sale fuera de pista. La trayectoria fuera de pista requiere una nueva Comprobación -20 contra el valor objetivo ET, que ahora se reduce a 40 Es difícil recuperar el control después de perderlo en Eau-Rouge pero el jugador rojo descarta una carta 28 de su mano y consigue posicionarse en el primer punto de re-entrada. Su turno termina. No ha jugado ninguna carta Race para moverse este turno y en el siguiente turno entrará en pista con una penalización de movimiento -2.



## NOTAS DEL DISEÑADOR

Spa-Francorchamps es un circuito histórico. Diseñado en 1924, tiene actualmente una longitud de 7 kilómetros y al verlo se concluye fácilmente que, entre todos los circuitos de Fórmula Uno, es uno de los pocos que quedan perteneciente a la vieja escuela. En SPA, todos los más grandes campeones han dejado su huella: Ascari, Nuvolari, Fangio, Brabham, Clark, Stewart, Lauda, Prost, Senna y Schumacher sólo por mencionar algunos.

Además de muchas victorias emocionantes, también ha habido muchos accidentes, a menudo causados por la lluvia. En 1966 bajo una intensa lluvia y frente a las cámaras de Hollywood, presente allí para rodar algunas escenas para la película "Grand Prix", tuvo lugar una de las carambolas más increíbles en el automovilismo. Uno de los pilotos más afectados fue Jackie Stewart, quien comentó: "Correr en SPA es como caminar sobre una cuerda suspendida en un día de viento".

Debido a las numerosas colisiones y los peligros graves para los pilotos, en los años 70 el circuito se hizo más seguro y se redujo su longitud. Sin embargo, el Gran Premio de Bélgica nunca ha perdido su encanto.

SPA también está vinculada a dos incidentes específicos que desencadenaron malestar en boxes. En 1987, tras un intento de adelantamiento peligroso por Mansell contra Senna que se llevó a los dos coches fuera de la pista, un furioso Mansell agarró a Senna por el cuello. En 1998, un Schumacher muy rápido se vio obligado a retirarse después de chocar con el McLaren de Coulthard al intentar doblarle.

Los pilotos están enamorados de este circuito y es fácil entender por qué. Ofrece una mezcla de curvas rápidas, tramos sin aliento cuesta arriba y cuesta abajo, largas rectas y frenadas emocionantes. Sólo los grandes campeones son capaces de gestionar adecuadamente esta mezcla y sólo quien consigue vencer en este circuito puede llamarse a sí mismo un campeón.

Cuando jugaba videojuegos, SPA era la pista que solía jugar más a menudo. Atacar Eau-Rouge y Raidillon una tras otra acelerando y preparándome para la apurada de frenada en Les Combes era una experiencia fantástica. Hay que tener una precisa configuración del coche y un estilo de conducción sin defectos para marcar la diferencia y batir a tus oponentes.

SPA es todo esto, es la historia de las carreras de motor y por lo tanto debía ser parte de las pistas de Race! Fórmula 90. Por eso he decidido diseñar este circuito para la Race! Fórmula 90. Revivir la hazañas de los grandes campeones es el sueño de todo fan del automovilismo. Espero que el trabajo realizado por Alessandro y por mí sea capaz de recrear todas esas emociones.

Que tengas un buen juego.

**G. Rossini**

He diseñado este circuito conjuntamente con Giuseppe Rossini porque a ambos nos encanta SPA. Teníamos bastante claro desde el principio que debíamos de introducir algo "nuevo" con el fin de transmitir la sensación (y el riesgo) de tomar curvas rápidas a toda máquina y para premiar la "conducción" sobre otros elementos de la carrera. Mi idea fue

extender el concepto de la Apurada de Frenada a las trayectorias y esto originó el mecanismo de las Trayectorias Extremas. Como es típico en la Race! Fórmula 90, tomar un riesgo adicional sólo tiene sentido en momentos críticos de la carrera y reconocer cuándo y cómo intentar una maniobra arriesgada es donde los mejores pilotos se diferencian de sus oponentes.

El otro elemento tenido en cuenta fue la gran incertidumbre en cuanto a tiempo atmosférico en SPA, que hemos abordado apretando la tabla de tiempo y añadiendo más símbolos de tiempo en la cartas de Circuito.

Un problema que enfrentamos al diseñar SPA es que es un circuito muy largo. Tanto que después de escalarlo al formato utilizado en Race! Fórmula 90, los coches están tan dispersos que el elemento de doblaje se vuelve mucho menos importante que en otros circuitos. Requirió un largo y laborioso ajuste del número de turnos, el valor de las trayectorias y del pit stop para llegar a la versión actual, que finalmente hace que todos los elementos funcionan correctamente juntos.

**A.Lala**

## EQUIPOS

En Race! Fórmula 90 cada jugador toma el papel de un piloto conduciendo un coche. Las siguientes reglas describen cómo dos conductores pueden pilotar formando parte de un mismo equipo. Dos jugadores humanos siempre pueden decidir conducir en el mismo equipo y por lo tanto se consideran compañeros de equipo. En caso de que no tengas ningún compañero de equipo humano, las siguientes reglas también permiten competir junto con un compañero robot, dando un cierto control sobre un segundo coche.

### Interacción entre los compañeros de equipo (válido para compañeros de equipo de robots y humanos)

Durante el movimiento ignoras a tu compañero de equipo, por lo que no tienes que gastar puntos de movimiento para adelantar o doblar a tu compañero de equipo. Igualmente, tu compañero de equipo no te bloquea cuando está en una sección de frenado o de curva y viceversa. Simplemente continúa tu movimiento como si el coche del compañero de equipo no estuviera.

### Ejemplo



Fig 4 - Los coches verde y rojo son compañeros de equipo. Es el turno del verde y juega una carta de +2 naranja. Suma el bonus de la trayectoria así que cuenta con 3 puntos de movimiento. Ignora a su compañero de equipo rojo y gasta 2 puntos de movimiento para llegar a la sección de frenado anterior al Rivage. Aquí tiene que parar y perder los puntos de movimiento restantes ya que en la sección de frenado está el coche azul, un rival.

## COMPAÑEROS DE EQUIPO ROBOT

Cada jugador que quiera un compañero robot coge uno de los robots de la categoría más alta del juego, es decir, un robot rápido en el juego básico o un robot súper-rápido en el juego avanzado, y lo reemplaza por un coche de un color que asocie con su equipo. Si no quedan robots de ese tipo (porque otros jugadores ya han elegido todos los coches robot disponibles de ese tipo), entonces el compañero robot será un robot adicional de la categoría más alta que participe en el juego.

### Ejemplo – Juego Básico

Nº de jugadores	# Robots Juego Básico
2 – 3	3 RÁPIDOS, 3 LENTOS
4 - 6	2 RÁPIDOS, 2 LENTOS

Ésta es la configuración inicial recomendada en el juego básico dependiendo del número de jugadores.

Supongamos que hay 4 jugadores: Cada jugador quiere un compañero robot. Los participantes serán 4 jugadores humanos, 4 compañeros de equipo de robots RÁPIDOS y 2 robots LENTOS; 10 coches en total.

Supongamos que hay 3 jugadores: 2 jugadores se juntan formando un equipo y el jugador restante tiene un compañero robot. Los participantes serán 3 jugadores humanos, 1 compañero robot RÁPIDO, 2 robots RÁPIDOS y 3 robots LENTOS; 9 coches en total.

### Ejemplo – Juego Avanzado

Nº de jugadores	# Robots Juego Avanzado
2 – 3	2 SÚPER-RÁPIDOS, 3 RÁPIDOS, 3 LENTOS
4 - 6	2 SÚPER-RÁPIDOS, 2 RÁPIDOS, 2 LENTOS

Ésta es la configuración inicial recomendada en el juego avanzado dependiendo del número de jugadores.

Supongamos que hay 3 jugadores: Cada jugador quiere un compañero robot. Los participantes serán 3 jugadores humanos, 3 compañeros de equipo de robots SÚPER-RÁPIDOS, 3 robots RÁPIDOS y 3 robots LENTOS; 12 coches en total.

Supongamos que hay 4 jugadores: 2 jugadores se juntan formando un equipo y los 2 jugadores restantes eligen un compañero robot. Los participantes serán 4 jugadores humanos, 2 compañeros robot SÚPER-RÁPIDO, 2 robots RÁPIDOS y 2 robots LENTOS; 10 coches en total.

En la calificación los compañeros de equipo robots usan una ficha de Calificación al azar del tipo de que le corresponde.

Sin embargo, tras determinar la parrilla de salida, antes de colocar las fichas de combustible en el marcador de Turnos, reemplaza esta ficha por la del color del coche robot compañero de equipo. De esta manera, durante la carrera, podrás identificar qué compañero robot tiene que parar para repostar.

Los robots compañeros de equipo siguen todas las reglas que se aplican a los robots. En particular un robot compañero de equipo no tiene tablero de coche y se beneficia automáticamente de los bonus de trayectoria del circuito al igual que cualquier otro robot.

En el juego básico un compañero robot tendrá 3 puntos de

movimiento al principio de cada turno, y en el juego avanzado 4 puntos de movimiento. Durante el movimiento, los robots compañero ignoran a otros robots y adelantan y doblan a otros coches de acuerdo con las reglas normales de adelantamiento/doblaje de los robots.

Durante el turno de un robot compañero de equipo, el jugador asociado puede descartar una y sólo una de sus cartas para ayudar al robot compañero de equipo con una de las acciones que se enumeran a continuación:



#### DURANTE EL MOVIMIENTO DEL ROBOT COMPAÑERO DE EQUIPO ROBOT

Descarta una carta de velocidad (roja) para aumentar el movimiento total del robot en 1 punto.

Ignora los iconos de la carta.



#### AL FINAL DEL MOVIMIENTO DEL ROBOT COMPAÑERO DE EQUIPO ROBOT

Descarta una carta de conducción (verde) para forzar a tu compañero a intentar una Apurada o coger una trayectoria extrema al final de su turno. Ignora los iconos de la carta. La siguiente Comprobación ciega tendrá un bonus de +20. Cualquier Comprobación posterior de Fuera de Pista no tendrá este bonus.



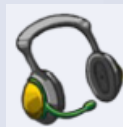
#### CUANDO SE ACTIVA LA SECCIÓN DEL COMPAÑERO DE EQUIPO ROBOT

Descarta una carta de marchas (naranja) para forzar a tu compañero a declarar una Lucha contra otros coches o para defenderse en un concurso declarado por otros coches en una sección de curva con un bonus de +3. Ignora los iconos de la carta. La Lucha puede ser contra robots, humanos o ambos. En una Lucha un robot compañero usa dos cartas al azar como cualquier otro robot.



#### AL COMIENZO DEL MOVIMIENTO DEL COMPAÑERO DE EQUIPO ROBOT

Descarta una carta de evento (amarilla) para colocar o eliminar una bandera amarilla de la pista o para mover el peón del tiempo un paso en dirección que desees. La carta utilizada debe tener el símbolo correspondiente en ella. Ignora el resto de iconos de la carta.



Normalmente, durante la carrera tratarás de ayudar a tu compañero robot. Sin embargo, recuerda que él está corriendo su propia carrera y peleará contra ti también.



## SITUACIONES ESPECIALES

**Luchas entre compañeros de equipo** - Puede suceder que ambos compañeros de equipo comiencen su turno en una misma sección de curva. En este caso, el compañero de equipo más retrasado en la sección podrá declarar una Lucha para superar a su compañero de equipo. Esto es absolutamente legal y se lleva a cabo una Lucha normal.

**Otros jugadores controlan a tu compañero robot** - Si la bandera naranja está en juego, el jugador que la controla puede obligar a tu compañero de equipo robot a intentar una Apurada de Frenada o a tomar una Trayectoria Extrema. No puedes evitar estos intentos.

En caso de duda sobre cómo debe comportarse un compañero robot, trátalo siempre como un robot.

### Ejemplos



Fig 5 - Es una partida Avanzada de 2 jugadores. Azul y verde son humanos y cada uno de ellos decide unirse a un compañero robot. El Jugador azul reemplaza un robot súper rápido con el coche de color rosa y el verde sustituye al segundo súper rápido con el coche rojo.



Figura 6 - El jugador azul está corriendo junto con un compañero robot (Coche rosa). El jugador verde también tiene un compañero robot (coche rojo). Es el turno del coche rosa. Supongamos que se está jugando el juego básico. Rosa mueve 3 secciones ignorando al robot rojo y termina una sección antes del jugoso +2 de la trayectoria roja disponible después de la Stavelot. El jugador azul opta por descartar una carta de aceleración (roja) de su mano para aumentar el movimiento de su compañero rosa en 1 punto, suficiente para ocupar dicha trayectoria.



Fig 7 - El compañero robot rosa está persiguiendo al coche humano. Llega a la sección de frenado antes de la Rivage donde debería detenerse. Sin embargo, su compañero de equipo decide descartar una carta de conducción (verde) de su mano y le obliga a intentar una Apurada de Frenada. Por tanto, el coche rosa realiza una Comprobación ciega contra un Objetivo de 80 (60 + 20) y consigue adelantar al jugador verde humano.



Fig. 8 - E robot rosa está en una sección de curva junto a otro Robot rojo, ambos tienen compañeros de equipo humanos. Normalmente, no habría Lucha por la posición ya que los robots no luchan entre sí. El jugador azul, no obstante, decide descartar una carta de marchas (naranja) de su mano para obligar a su compañero de equipo rosa a declarar una Lucha. El Jugador verde declina su oportunidad de apoyar a su compañero de equipo con otra carta de marchas (naranja) de su mano. El robot rosa roba dos cartas Race del mazo y suma un modificador total de 2 (-1 por la curva y +3 por el apoyo de su compañero de equipo). El robot rojo roba dos cartas Race del mazo y se resuelve la Lucha.



Fig. 9 - El robot Rosa está en acción de nuevo. Antes de mover, su compañero de equipo humano descarta de su mano una carta amarilla con un símbolo de bandera amarilla. Coloca la bandera en el Rivage para intentar frenar al jugador humano verde.



## CAMPEONATO RF90

Un Campeonato de RF90 permite a los jugadores jugar una completa temporada de carreras de automovilismo compuesta por varias carreras. Se puede jugar como conductor individual o como un equipo o ambos. Los pilotos y equipos ganan puntos en el Campeonato en función de las posiciones obtenidas en cada carrera. Después de la finalización de todas las carreras, el conductor y el equipo con más puntos coronarán como Campeones del Campeonato de RF90!

Para empezar, un jugador es seleccionado como el Director del Campeonato RF90. El Director actúa como organizador del torneo y como árbitro, hace cumplir las normas y soluciona los conflictos durante una carrera.

Un Campeonato de RF90 se disputa a lo largo de un mínimo de 4 circuitos y un máximo de 12 circuitos. El Director decide cuáles y cuántos circuitos se utilizarán y en qué orden. Esto debe ser comunicado a todos los otros jugadores antes del inicio. El mismo circuito puede ser jugado varias veces. Este calendario se plasmará en un informe RF90 y no puede ser cambiada durante la temporada.

El torneo se puede jugar con las reglas básicas de juego o con las reglas avanzadas. El Director decidirá esto al inicio.

Una vez que el calendario del torneo se ha establecido, los jugadores proceden a decidir sus equipos. Los equipos siempre se forman con dos coches. Los jugadores pueden formar un equipo entre ellos o con un compañero robot, que jugará como añadido a cualquier otro robot del juego.

Los Robots forman tres equipos: uno SÚPER-RÁPIDO, uno RÁPIDO y uno LENTO. El número inicial recomendado de coches robot en el juego queda anulado por la siguiente configuración de los Equipos Robot. Otras configuraciones son posibles y el Director tiene la última palabra en la cantidad y el tipo de equipos de robots que participarán en el Campeonato.

Equipo SÚPER-RÁPIDO (solo Juego Avanzado)  
Primer Piloto: Bruno Gourdo  
Segundo Piloto: Don Matrelli

Equipo RÁPIDO  
Primer Piloto: Travis Daye  
Segundo Piloto: Cal Tyrone

Equipo LENTO  
Primer Piloto: Peter Kurtz  
Segundo Piloto: Vito Giuffrè

### Ejemplo

Tres jugadores, Alan, Bob y Carl comienzan un campeonato de RF90. Alan es el director del torneo, rellena el Informe RF90 e indica que se utilizarán las reglas avanzadas del juego con 6 carreras en total en estas pistas: Monza, Hungaroring, SPA, Mónaco, Monza y SPA de nuevo. Alan y Carl deciden formar un equipo juntos. Bob decide juntarse con un compañero de equipo robot. Los 5 equipos participantes serán: Alan/Carl, Bob/Robot compañero, Gourdo/Matrelli, Daye/Tyrone, Kurtz/Giuffrè.

Si Alan y Carl no estuvieran de acuerdo en formar un equipo entonces cada jugador humano tiene un robot como compañero y los 6 equipos participantes serán: Alan/Robot compañero, Bob/Robot compañero, Carl/Robot compañero, Gourdo/Matrelli, Daye/Tyrone, Kurtz Giuffrè.

En el informe del Campeonato RF90 el Director anotará:

- El nombre de los jugadores y la composición de los equipos
- El tablero de coche elegido por cada jugador, que no puede ser cambiado durante la temporada
- La habilidad seleccionada por cada jugador, que no se puede cambiar durante la temporada (Juego avanzado)

## CAMPEONATO DE PILOTOS

Al final de cada Carrera se asignarán los siguientes puntos a cada piloto:

Posición	Puntos
1º	10 pt
2º	6 pt
3º	4 pt
4º	3 pt
5º	2 pt
6º	1 pt

Para equipos de robots, el primer piloto siempre obtendrá la puntuación más alta.

En caso de empate al final del torneo, ganará el conductor que haya obtenido más primeros puestos. Si el empate persiste entonces el ganador es el conductor que haya obtenido más segundos puestos, y así sucesivamente.

## CAMPEONATO DE EQUIPOS

Cada equipo obtiene la suma de los puntos de sus dos pilotos. El equipo ganador del campeonato será el que tenga más puntos al final del torneo.

En caso de empate, el equipo ganador será el que tenga más primeros puestos entre sus dos pilotos. Si el empate persiste, ganará el equipo con más segundos puestos entre sus dos pilotos, y así sucesivamente..

Al final de este reglamento se incluye una plantilla para los informes un Campeonato de RF90, puede ser fotocopiado libremente por el Director del Campeonato RF90.

### Ejemplo

Hay 5 equipos participantes y 10 pilotos en el Campeonato: Alan/Carl, Bob/Robot compañero, Gourdo/Matrelli, Daye/Tyrone, Kurtz/Giuffrè. Las posiciones finales en la primera carrera en Monza son Bob primero, Carl segundo, un súper-rápido tercero, el robot compañero de equipo de Bob cuarto, Alan quinto, el otro súper-rápido sexto.

Puntos para los Pilotos: Bob (10), Carl (6), Gourdo (4), compañero de equipo de Bob (3), Alan (2), Matrelli (1).

Puntos para los Equipos: Bob/Robot compañero (13), Alan/Carl (8), Gourdo/Matrelli (5)

## ACLARACIONES SOBRE REGLAS

---

En este capítulo aclara algunos aspectos del juego que no quedaban del todo claros en el reglamento original.

### USO DE LAS CARTAS DE CIRCUITO

En general se puede jugar una carta de circuito para moverse sólo cuando está garantizado que el coche va a utilizar una parte de la curva asociada. Eso significa que no se puede mover usando un tarjeta de circuito si se necesita pasar una Comprobación de doblaje de líder o intentar una Apurada de Frenada para llegar o pasar por la curva correspondiente.

### PRIMER TURNO, ÚLTIMO TURNO Y REINICIO DE CARRERA

Las reglas dicen que en el primer y último turno, y durante una reinicio después de que el coche de seguridad abandone el circuito todas las secciones son consideradas como si fueran rectas para los adelantamientos. Lo que realmente significa es que al mover su coche gastarás sólo 1 punto de movimiento para adelantar/doblar, pero nada más cambia en relación con otros elementos del juego. En concreto:

#### Luchas

Si dos o más coches están en una sección de curva en el último turno de la carrera o durante un reinicio, puede tener lugar una Lucha antes de que cualquiera de estos coches se mueva.

#### Banderas amarillas

Las banderas amarillas se juegan antes de mover el coche. Se puede jugar una bandera amarilla sólo en secciones de curva y esto, entre otras cosas, prohíbe cualquier adelantamiento/doblaje en la sección. Las banderas amarillas siguen siendo válidas en el primer y último turno y en los reinicios de carrera.

Prohíben los adelantamientos/doblajes en la sección donde se colocan y cuesta 1 punto de movimiento pasar sobre ellas. Siempre se puede jugar una bandera verde para eliminar el problema y poder adelantar.

#### Banderas azules

Las banderas azules se utilizan para doblar de manera más eficiente durante el movimiento. En un reinicio de la carrera y durante el último turno del juego las banderas azules permiten doblar como en una recta, sin gasto de puntos de movimiento. La bandera azul no evita la Comprobación de doblaje de Líder si ésta es necesaria.

#### Habilidad Lapping

Igual que el anterior.

#### Apurada de Frenada

La Apurada de Frenada está disponible en el primer turno, en el último turno y en los reinicios de carrera. Una Apurada de Frenada es lo último o que se haceos en un movimiento, por lo que después de la Apurada debes pararte.

#### Trayectorias

Las trayectorias están disponibles en el último turno de la carrera. No están disponibles en el inicio de la carrera ni en un reinicio para simular el hecho de que aún no se va a plena velocidad.

## PASANDO UN TURNO

Un jugador puede decidir no jugar cartas y pasar su turno. En ese caso el coche no se mueve y el jugador podría cambiar de estrategia.

Si el coche del jugador que pasa su turno se encuentra en una sección de curva o de frenado, puede actuar como una barrera evitando que cualquier otro coche le adelante. Este no es el espíritu de la regla de "pasar el turno" y por lo tanto ofrecemos la siguiente regla:

**"Un coche que ha pasado su turno puede ser adelantado/doblado por 1 punto de movimiento independientemente de la sección en que se encuentre".**

## CRÉDITOS

---

**Designers:** Alessandro Lala, Giuseppe Rossini  
**Playtesters:** Lucio Abbate, Davide De Martino, Darrell Hanning, Pino Zagaria, Luca Di Fino, Cesare Lasorella  
**Artwork:** Erebus-art.com (Giorgio De Michele)  
**Proofreading:** Darrell Hanning, Dave Thorby, Lucio Abbate

If you have comments, questions or suggestions, please write us at:  
Gotha Games Ltd  
Unit 201  
Room2Spare  
Great Weston Trade Park  
Weston Super Mare  
BS22 8NA  
UNITED KINGDOM  
Or contact us via email at [info@ilgotha.org](mailto:info@ilgotha.org)

**Note:** none of us has English as his first language; we made every effort to produce a solid rulebook in plain English and we hope that some inevitable grammar errors will be forgiven.

#### 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.

Traducción realizada por Jorge Blázquez (jbsiena)





