



RACE!

FORMULA 90



Expansion #2: Barcelona and Silverstone

RULES

Traducido al castellano con permiso del autor: TopoFraile

RACE! FORMULA 90

Expansion #2 - Barcelona and Silverstone

Notas Generales

Gotha Games ha publicado recientemente un libro de reglas mejorado para el modo Avanzado de Race Fórmula 90! llamado **RACE! FORMULA 90 3.0 L ENGINES RULEBOOK** - el documento se puede descargar gratuitamente en www.gothagames.co.uk. Este libro de reglas sigue el formato del libro de reglas de Engines 3.0 L. En particular, se hace referencia a algunas fases específicas dentro del turno de juego individual, que se resumen a continuación.

TURNO INDIVIDUAL (JUGADORES)

Fase A - Declaraciones de inicio de turno

- Saltar turno
- Pit - Stop
- Intento de Trayectoria Extrema

Fase B - robar y jugar

- Robar una Race Card
- Jugar Una o Dos cartas

Fase C - resolver los Símbolos de las cartas

- Pagar recursos (cartas, neumáticos, daños)
- Realizar Chequeos
- Robar Cartas
- Poner en juego Banderas
- Cambiar Meteorología

Fase D - Movimiento

- Añadir Bonus y Restar penalizaciones
- Mover el coche los puntos de Movimiento resultantes

Fase E - Declaraciones de Fin de Turno

- Intento de Apurada de Frenada
- Ocupar Trayectoria
- Resolver Trayectoria de Fuera de Pista

El libro de reglas Engines 3.0 L aclara lo que ocurre cuando un piloto ha terminado su turno en una sección que se reactiva más tarde, y cómo adelantar a un piloto que se ha saltado su turno. Para ayudar a los jugadores a identificar estas situaciones particulares en la pista, hemos previsto dos nuevas fichas: "turn ended" para marcar los coches que ya han jugado su turno individual, y "turn skipped" para indicar los coches que se han saltado completamente su turno.

El libro de reglas Engines 3.0 L también modifica cómo funciona la estrategia Hazard, y por esta razón hemos incluido una modificación de la estrategia Hazard en esta expansión.

Por último, hemos detectado un error de impresión con la ficha de estrategia de Banging Wheels en la caja de juego y hemos incluido un nuevo conjunto de fichas con el artwork correcto en esta expansión.



BARCELONA

DESCRIPCIÓN DEL CIRCUITO

Situado a las afueras de Barcelona, el circuito ha sido durante muchos años un popular destino de pruebas para los equipos de Fórmula Uno, así como la sede principal del Gran Premio de España. Luchó para atraer a una gran multitud, pero el crecimiento del interés en el deporte a principios de la década de los 2000 debido al ascenso de Fernando Alonso, vio aumentar la asistencia a las carreras. La sede tuvo que competir brevemente con Valencia como sede de otra carrera española, pero desde 2013 el Circuit de Catalunya ha recuperado su condición de única sede del Campeonato del Mundo de España.

La curva 1 es el principal punto de adelantamiento de Catalunya, ya que es una zona de frenado al final de una larga recta. Tanto por dentro como por fuera es difícil adelantar; si puedes aguantar alrededor del exterior de la primera curva, entonces obtienes el interior para la segunda curva. Las curvas en sí constituyen una chicane de velocidad media - frenas bastante tarde para la curva 1 (Elf) y bajas a segunda marcha, y la segunda curva se acelera casi a tope a medida que intentas aumentar la velocidad de salida lo máximo posible.

La curva 2 (Renault) es una curva larga y llana (en algunos coches) a la derecha, que tiene una carga de unos cuatro G, y que conduce a una recta corta antes de la curva 3, la curva de Repsol. Otra curva a la derecha, la 3, es similar a la Curva Parabólica de Monza - frenas y tomas un vértice temprano (en tercera marcha), antes de acelerar mucho en la salida.

La curva 4 (Seat) viene inmediatamente después y es un lento giro a la izquierda tomado en segunda velocidad que cae rápidamente cuesta abajo. La curva 5 forma una chicane izquierda-derecha de velocidad media y cuesta arriba. Los pilotos frenan y bajan a la tercera marcha, y no deben correr demasiado abiertos ya que la salida de la curva tiene un gran bordillo en su vértice que podría dañar las suspensiones de los coches.

La curva 6, Campsa Corner, es una curva muy rápida, en sexta marcha a la derecha, que se hace increíblemente difícil debido a que es completamente ciega para los pilotos. Inicialmente es bastante empinada cuesta arriba, pero la salida es luego cuesta abajo, haciéndola ciega, por lo que es bastante fácil salirse de la pista hacia el césped. La larga espalda recta conduce a la curva 7, La Caixa, una horquilla de segunda, a la izquierda, luego a la curva 8, una curva a izquierdas, antes de una larga, lenta, en tercera a derechas.

La curva 9, New Holland, es una curva a la derecha que te lleva a la recta de meta. Aquí se necesita una buena tracción, ya que determina la velocidad en la recta del pit.

REGLAS ESPECIALES DE BARCELONA




Trazadas Sharp

Las trazadas Sharp, debido a su repentino cambio de dirección, requieren una gran capacidad de conducción y causan estrés adicional a tu coche de carreras. Estas trazadas se identifican en la tablero por una o ambas de estas características únicas:

- Tienen un ímbolo de neumático, daño o carta junto a ellas
- Tienen dos colores

Si una Trazada Sharp tiene dos colores, el jugador que toma esta trazada debe usar al menos una carta que coincida con uno de los dos colores de la trazada para el movimiento. Por lo tanto, en este sentido, las Trazadas Sharp son más fáciles de tomar que las Trazadas normales.

Sin embargo, el jugador que quiera usar una Trazada Sharp también debe cumplir con cualquier coste indicado:

| | |
|--|---|
|  | En la fase C debes añadir tantos discos de neumáticos como se indique en el tablero, al número total de discos de neumáticos que tengas que gastar en esta fase, por ejemplo, si tienes que gastar 2 neumáticos por tus cartas de movimiento y 1 neumático por la trazada, tendrás que pagar 3 discos de neumáticos en total, usando discos y cartas como se indica en las reglas normales. |
|  | En la fase C debes añadir tantos daños como se indique en el tablero, al número total de discos de daños que debes consumir en esta fase, por ejemplo, si tienes que consumir 1 disco de daños por tus cartas de movimiento y 1 disco de daños por la trazada, tendrás que consumir 2 discos en total. |
|  | En la fase C debes descartar una carta a tu elección de tu mano. |

Un jugador no está obligado a usar una Trazada Sharp si no quiere. Puede declinar el uso de la trazada justo antes de pagar el coste requerido, pero, por supuesto, no podrá añadir la bonificación señalada al movimiento durante la fase D.

Los robots utilizan las Trazadas Sharp sin gastar ningún recurso, como las Trazadas normales.

Con Save Tyres ahorrarás un disco de neumáticos en el total a pagar en la fase C, y esto incluye el disco de neumáticos a raíz de una trazada Sharp.

Con Push (ver más adelante) obtienes una puntuación especial cada vez que pagas 2 discos de neumático, y esto incluye el disco de neumático debido a una trazada sharp.

Con Hazard se añade 1 PM cada vez que se roba un disco de daño en la fase C, y esto incluye el daño adicional debido a una trazada sharp.



Las trazadas sharp pueden aumentar tu movimiento y hacer tu coche más rápido. También aumentan tus posibilidades de conseguir un Especial cuando usas la estrategia Balance.



Ejemplo

El jugador Azul ha terminado su turno anterior en la Trazada Sharp antes del turno 7. En la fase B, juega una carta roja de +3 junto con una naranja de +1. En la fase C resuelve todos los costes y acciones exigidas por sus cartas de movimiento: paga 3 puntos de neumático (dos exigidos por sus cartas y uno por la Trazada Sharp) descartando 2 discos de neumático y 1 carta de su mano, luego roba uno de los daños que sufrió su coche y saca una nueva carta del mazo Race. En la fase D calcula sus puntos de movimiento totales que son +4PM por las cartas y +2PM por la trazada, para un total de +6PM. Fíjate que si el jugador Azul hubiera jugado una carta amarilla +1 en lugar de la naranja, no habría podido reclamar el bono de trazada (ninguna carta coincidiría con los colores de la trazada).

PIT STOP

El número estándar de tramos que se retrocede en el pit lane en Barcelona es de 7 tramos. La combinación de la larga parada en boxes y la larga duración de la carrera significa que tienes que manejar tu coche sabiamente, con unos neumáticos especialmente forzados.

SÍMBOLO DE DESCARTAR CARTA POR ESTAR FUERA DE PISTA

Las trayectorias fuera de pista en las curvas 5 y 9 muestran un símbolo de carta además de los neumáticos y/o daños. Si te sales de la pista en uno de estos lugares, tendrás que descartar una carta de tu mano además de cualquier otro pago solicitado. Sólo entonces podrás terminar tu turno y ocupar la posición de reingreso correspondiente. Si no te quedan cartas en la mano y debes descartar una carta, entonces tu coche está fuera de carrera. Los robots ignoran el símbolo de carta fuera de pista.

El Gran Premio de España es sin duda un acontecimiento histórico para la serie de Fórmula Uno. En el pasado, los equipos solían competir en Pedralbes, Montjuïc Park, Jarama, Jerez de la Frontera y sólo a partir de 1991 se trasladaron a Barcelona, Catalunya.

Después de la muerte de Senna, el circuito sufrió una serie de cambios con el objetivo de aumentar la seguridad de los pilotos, y como resultado, algunas de las características de la pista han cambiado significativamente. En 1995, se suponía que la variante de Nissan iba a ser desechada, pero debido al hecho de que los trabajos en la pista no se completaron a tiempo para la carrera, la FIA decidió introducir una variante artificial hecha de neumáticos de goma que causó estragos entre los pilotos.

En 2004, el ángulo de curvas de La Caixa se redujo significativamente con el objetivo de crear una zona de frenado más desafiante e incentivar los adelantamientos. En la misma línea, en 2007, la Federación introdujo una nueva chicane antes de la curva New Holland, pero, tal y como afirman los propios pilotos, esto no incrementó en absoluto los adelantamientos.

Al diseñar esta pista, he intentado atenerme lo máximo posible al trazado original de 91'-94' porque creo que era más bonito y divertido de jugar. Entre todas las carreras memorables que tuvieron lugar en este circuito, muchos recordarán la primera carrera en 1991. Como suele ocurrir, es la lluvia la que convierte a las carreras en algo más convincente, y así fue en este caso.

Poco después de que se encendieran las luces verdes, Senna, Mansell, Michael Schumacher y Patrese realizaron algunos adelantamientos sin piedad. Una gran batalla también tuvo lugar inmediatamente detrás de ellos entre Alesi, Prost y Capelli. Para tener la oportunidad de competir en el Campeonato de Pilotos, Mansell tuvo que ganar esta carrera y, tras una salida tranquila, vuelta tras vuelta, inició una serie de formidables ataques a sus oponentes. Inolvidable es su adelantamiento a Senna en el punto de frenada antes de la curva 1, después de haber pasado la gran recta, uno al lado del otro a pleno gas y con las ruedas casi tocándose. Tras 65 vueltas, y ayudado por la retirada del líder Berger, fue Mansell quien cruzó la línea de meta primero, seguido de Prost y Patrese. En esta misma carrera, un joven Alex Zanardi debutó en la Fórmula Uno con el número 32 de Jordan y terminó con un merecido noveno puesto.

En el diseño de la pista he tenido en cuenta algunos elementos críticos: los adelantamientos son muy difíciles y deben planificarse cuidadosamente; además, hay muchas curvas rápidas, sólo hay unas pocas zonas de frenado y no son nada fáciles debido a los repentinos cambios de dirección. Luego, consideré el desgaste de los neumáticos: cuidarlos puede conducir a una parada en boxes menos y hacer que ganes importantes posiciones en la carrera. En conclusión, elegir la estrategia adecuada en el momento adecuado es sin duda la clave para ganar el Gran Premio de España.

¡Que tengas una buena carrera!

G. Rossini



SILVERSTONE

DESCRIPCIÓN DEL CIRCUITO

Silverstone acogió la primera ronda del campeonato mundial en 1950 y ha sido la sede permanente del Gran Premio de Gran Bretaña desde 1987. Entró en servicio por primera vez después de la Segunda Guerra Mundial, cuando las pistas de aterrizaje de los bombarderos de Wellington fueron convertidas para su uso como circuito de carreras. Se adoptó un rápido trazado perimetral, y el PIT y el paddock para la primera carrera se situaron cerca de lo que hoy es la Abadía. Posteriormente fueron trasladados a una nueva posición entre Woodcote y Copse y permanecieron allí durante décadas, tiempo durante el cual la carrera a menudo alternó con el circuito Brands Hatch en Kent. Pero las mayores extensiones de Silverstone le permitieron responder mejor a la creciente demanda de una mayor área de escapes.

Después de dos intentos de ralentizar los coches construyendo chicanes en Woodcote, una renovación a gran escala en 1991 hizo que el circuito de ultra-alta velocidad cambiara para siempre. Tres años más tarde, a raíz de las tragedias de Imola, se produjeron otras modificaciones. Se construyó una nueva sección en el circuito, en parte para permitir que las carreras de motos de Moto GP pasaran por encima de la sección del puente, que se consideraba demasiado peligrosa para ellos, y se construyó otro nuevo complejo de boxes (apodado The Wing) a la salida de la esquina del Club.

Las opiniones sobre Silverstone están divididas entre los pilotos, especialmente entre los británicos. Si bien es cierto que algunos puntos son un poco 'punto y chorrada', otros puntos, en particular el complejo de Becketts, son magníficos. Cuando los pilotos cruzan la línea de salida-meta, están a toda máquina en sexta y alcanzan los 290 km/h antes de frenar - y bajar una o dos marchas - en la curva 1, Copse. El copse solía ser casi uniforme en sexta, pero fue revisado a una curva en tercera marcha después de las muertes de 1994, y aunque se ha hecho más rápido, todavía no es tan rápido como antes. A continuación, Maggots, Becketts y Chapel, que juntos forman la curva 2 en el juego. Con la excepción de Eau Rouge, el complejo Maggots-Becketts-Chapel es probablemente el conjunto de curvas más exigente y técnico de cualquier circuito de Gran Premio del mundo. La pista se mueve rápidamente a la izquierda, a la derecha, baja dos marchas y sale a la derecha, ¡así de rápido! El piloto experimentará más de 2G de fuerza lateral,

mientras negocia cada curva, intentando llevar el coche por la trazada correcta.

Sin embargo, no hay descanso para los conductores, que gritan por el Hangar Straight pasando por debajo del puente Mobil. El tramo siguiente, Stowe, ha sido remodelado, ya que las versiones revisadas de 1995 y, posteriormente, de 1996 se consideraron "un poco demasiado mansas" para la Fórmula Uno. La cuarta curva a la derecha es tomada en cuarta, con una velocidad estimada de 180 km/h.

Los coches pasan por la recta de Vale y entran en segunda, en la curva 4 a izquierdas, el Club. Los pilotos entonces entran en una cerrada a derechas que se abre en la salida, permitiéndolo acelerar con fuerza y alcanzar brevemente la sexta marcha antes de frenar para la chicane de Abbey, en la curva 5. Acelerando fuera de Abbey, por lo general en segunda, los coches pasan por la curva a derechas: Bridge. Las siguientes curvas - Priory, Brooklands y Luffield, curva 6 y 7 - son una serie bastante aburrida de segunda, zurdas y diestras. La salida a Luffield es particularmente importante, ya que conduce a una derecha a toda máquina y a la recta principal, donde comienza de nuevo el duro proceso.

REGLAS ESPECIALES DE SILVERSTONE

Parrilla de salida

A diferencia de otros circuitos, cada sección de la parrilla de salida tiene capacidad para seis coches en lugar de cuatro. Esto lleva a una salida más desafiante y a una posición más concurrida al final de la primera vuelta.

Trazadas Sharp

Silverstone tiene trazadas sharp, que siguen las mismas reglas descritas en el capítulo de Barcelona.

Trazadas Extremas

Observe que hay una Trazada Extrema en doble color antes de la curva 7. Esta trazada sigue las mismas reglas que las trazadas extremas con la única diferencia de que, en la fase B, el jugador debe jugar una carta naranja o amarilla como una de las cartas usadas para el movimiento, con el fin de beneficiarse de la bonificación de la trayectoria. El uso de la Trazada Extrema requiere un chequeo a ciegas contra un objetivo de 65 como está impreso en el tablero.

Pit stop

El número estándar de secciones que se retrocede cuando se realiza un Parada en Boxes en Silverstone es de 8 secciones.

NOTAS DEL DISEÑADOR

Por lo general, antes de diseñar un circuito, dedico una cantidad significativa de tiempo a ver vídeos de carreras anteriores, a buscar entrevistas con los pilotos y a correr por mi cuenta con un simulador. Intento captar la esencia de ese circuito y trasladarla al juego.

Silverstone se puede dividir en tres zonas diferentes: desde la línea de salida hasta la curva 3, es sólo una serie de largas rectas y curvas de rápido desplazamiento. Aquí no verás secciones de frenado, y Sí tres trazadas diferentes: querrás tomar al menos una de ellas para conseguir un impulso en esta parte de la pista.

La segunda zona es donde entran en juego los adelantamientos. Se pueden encontrar buenas oportunidades en los puntos de Apurada de Frenada, antes de las curvas Vale y Abbey; la curva Vale/Club es también la única en esta pista con un modificador positivo para competir. Si vas a hacer un duelo con otro coche, asegúrate de acercarte a esta parte de la pista bien preparado, ya que después de pasar por Abbey, tus posibilidades de adelantar caen drásticamente.

En la tercera zona, de hecho, después de Abbey, hay dos secciones de frenado, pero no hay apuradas de frenada disponibles para ti. Además, las curvas 6 y 7 tienen un gran modificador negativo para disputar. Excepto por un par de Trazadas Extremas, no hay bonos de movimiento en el tablero con los que puedas contar en esta área. Es sólo un desagradable y lento embudo. Las condiciones climáticas muy inciertas (estamos en Inglaterra después de todo), y las implacables trayectorias fuera de pista completan el panorama.

Esta es probablemente el circuito más "cruel" que he diseñado hasta ahora, y ciertamente no es para los débiles de corazón.

A. Lala

NUEVAS ESTRATEGIAS Y HABILIDADES



SAVE FUEL

Esta estrategia te permite retrasar tu pit stop jugando cartas de PM bajas.

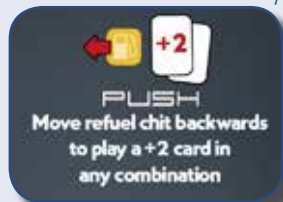
Bonus - Fase B

Antes de robar tu carta para el turno, puedes descartar una carta de tu mano con más de 2MP para robar dos cartas Race en vez de una. *Ejemplo: descartas una carta roja de +4 para robar dos cartas en tu turno.*

Especial - Fase B

Se coge una carta Track o se cambia la ficha de repostaje un turno más tarde en el Indicador de turno cuando se juegan sólo cartas de +1 y/o +2 para el movimiento, es decir, no hay cartas con más de 2 MPs cada una.

Nota: Para obtener el bono en la fase B, puedes descartar una carta track con más de 2MPs si quieres.



PUSH

Esta estrategia le permite aumentar el ritmo de tus movimientos a cambio de una parada en boxes más temprana.

Bonus - Fase B

Puedes jugar una carta de +2 junto con cualquier otra, es decir, en pareja con una carta de +3 o superior en lugar de las reglas normales; sin embargo, cuando lo hagas, deberás cambiar tu ficha de repostaje un turno antes en el Indicador de Turnos.

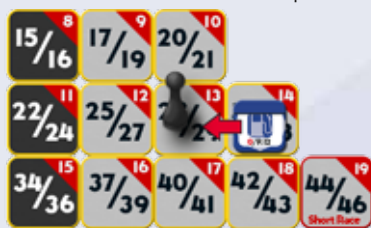
Especial - Fase C

Roba una carta de Track cuando pagues por lo menos 2 discos negros de neumáticos para el movimiento (deben ser sólo discos, no cartas).

Nota: El movimiento de cambio de combustible sólo se aplica cuando juegas un +2 en pareja con una carta +3 o superior en contra de las reglas normales; si juegas un +2 junto con un +1 o +2, o si estás usando una carta Track con el símbolo de un par, entonces la ficha de reabastecimiento de combustible no se mueve.

MOVIMIENTO DE LA FICHA DE COMBUSTIBLE EN EL INDICADOR DE TURNO

Al mover la ficha de combustible hacia atrás a través de la estrategia PUSH, no debes cambiar la ficha al turno de juego actual, de lo contrario te quedarás sin combustible.

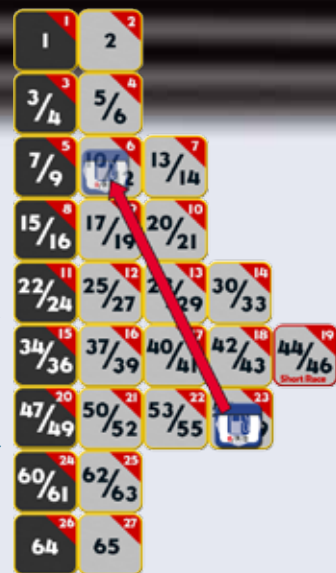


Ejemplo: es el turno 13 y tu ficha de repostaje está en el 14. Durante tu turno individual, si usas la estrategia PUSH para jugar una carta de +2 en pareja con otra superior, te quedarás sin combustible y estarás fuera de la carrera.

Por el contrario, cuando termines con más vueltas de combustible en tu coche de las necesarias para completar la carrera, ya sea a través de una parada en boxes o moviendo la ficha de combustible hacia delante utilizando

la estrategia SAVE FUEL, coloca la ficha de combustible en la parte superior del marcador de turnos.

Ejemplo: una carrera en Barcelona dura 27 turnos. Si has hecho un pit en el turno 23 y has cogido 10 vueltas de combustible, entonces coloca tu ficha de repostaje en el punto correspondiente al turno 6. De esta manera puedes seguir usando Push y mover tu ficha de recarga hacia atrás, haciendo un gasto de combustible adicional.



WISE DRIVING

Este piloto puede cambiar fácilmente su mano de cartas durante la carrera.

Efecto - Fase A

Sólo una vez por turno en la fase A de tu turno individual, puedes anunciar que descartarás tantas cartas Race de tu mano como desees y robarás cartas Race del mazo hasta el límite de tu mano.

Además, las Track cards en tu mano nunca cuentan para el límite de la mano cuando robas nuevas cartas en una parada en boxes o con Wise driving.

Ejemplo: es el comienzo de tu turno. Tu mano de cartas está formada por una carta Race y tres cartas Track. Ninguna de ellas consideras particularmente útil para ti, así que decides usar Wise Driving como primera acción en tu turno. Descartas tu única carta Race y coges 6 cartas nuevas del mazo de Carrera (asumiendo que 6 es tu límite de mano). Las 3 cartas Track permanecerán en tu mano ya que no cuentan para el límite. Ahora tienes 9 cartas en la mano. Gira la ficha de habilidad ahora. No podrás volver a usar Wise driving hasta que reactives la habilidad con una parada en boxes.



RAIN EXPERT

Este conductor puede lidiar mejor con las condiciones climáticas cambiantes.

Efecto - Fase D

El jugador con la habilidad Rain Expert tiene excelentes habilidades de conducción en condiciones inciertas y húmedas. No sufre penalizaciones en caso de condiciones meteorológicas adversas por el montaje de neumáticos duros, blandos o de lluvia. Además, recibe tres bonificaciones de +1MP (discos azules) al montar neumáticos de lluvia.

Estos bonos funcionan como los bonos de movimiento de los neumáticos blandos: puedes usar como máximo uno por turno para aumentar el valor total de tu movimiento en 1MP. Durante la parada en boxes, los discos azules que no se utilicen se descartan. Si el jugador con Rain Expert monta un nuevo juego de neumáticos para lluvia, recibe tres nuevos discos azules.

Ejemplo: el tiempo es incierto. El jugador con Rain Expert declara una parada en boxes. Se adapta a los neumáticos de lluvia y recibe tres bonificaciones de +1MP (discos azules) además de cualquier otro disco de neumático (discos negros). En el turno actual y en los siguientes puede gastar uno de sus discos azules para ganar +1MP.

CREDITS

Designers: Alessandro Lala, Giuseppe Rossini

Playtesters: Stan and Carl Hilinski

Artwork: Erebus (Giorgio De Michele)

Proofreading: Ryan Freels

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@gothagames.co.uk

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.

