



Legg Italiana Universo Tridimensionale

&



## EVENTO

Partita dimostrativa del gioco da tavolo che simula una gara di auto: **FORMULA DÉ**

Dopo il successo delle due precedenti edizioni, si propone una nuova gara di auto rigorosamente Tamarre per piloti rigorosamente Tamarri, con il motto:

**Just for Fun** (solo per i fan).

Ritrovo alle ore 21:00 del 08/08/2017, Presso la LIUT all'interno dei locali di Via Crea, Grugliasco.

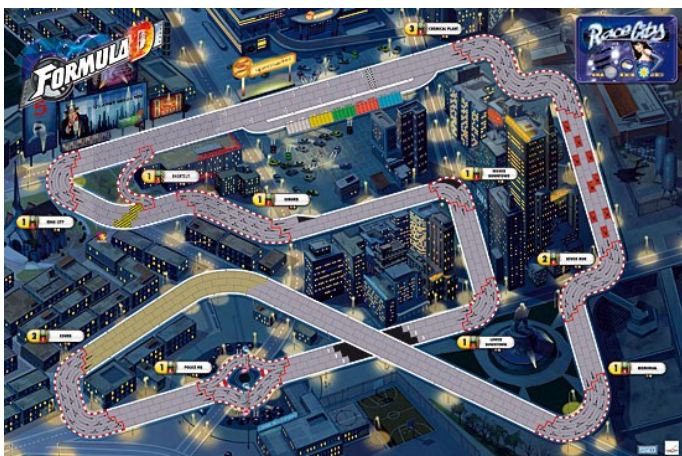
Può partecipare **chiunque** sia socio LIUT

Per ulteriori informazioni e prenotazioni contattare:

Grasso Ivan – 340 4050790 – zio.woshie@yahoo.com

# Race City

Gara urbana in notturna, tra le vie di una città immaginaria molto particolare



## Circuito

### La Zona

La zona è la parte della città meno curata della città. Tutte le caselle colorate sono considerate caselle pericolose, come se vi fossero dei detriti.



### Basta Chiasso



Il vicinato non ama il rumore delle auto e non lo nasconde affatto. Di tanto in tanto, un gangster irascibile decide di

fare il tiro a segno contro le macchine che passa sotto le sue finestre. Il pilota di qualsiasi macchina che termina il proprio spostamento in questa zona deve tirare un D20 e consultare la seguente tabella:

- Da 1 a 15 Troppo tardi: il tiro manca il bersaglio
- Da 16 a 18 Troppo facile: la macchina perde 1 Punto Gomme (PG)
- 19 Non male: la macchina perde 1 Punto Carrozzeria (PC)
- 20 Centrato: la macchina perde 1 Punto Motore (PM)

### Il Commissariato

Le linee indicano un autovelox: ogni volta che un pilota supera la casella con l'autovelox, tira un D20, se il risultato ottenuto è superiore al risultato del Dado-Marcia la polizia ferma il pilota, gli fa una multa facendogli perdere un turno.



### Tunnel

Le caselle sotto il tunnel non si giocano. Quando una macchina lascia una casella segnata dal simbolo del tunnel, viene posizionata sulla casella con lo stesso numero dall'altra parte del tunnel.

### Scorciatoia

La scorciatoia si apre appena una vettura attraversa o si ferma su una delle tre caselle con piattaforma a pressione.



Allo stesso modo la scorciatoia si chiude non appena una vettura attraversa o si ferma su una delle tre caselle con piattaforma a pressione.

**Attenzione:** una vettura non può passare su più di una casella con piattaforma a pressione per turno.

L'entrata della scorciatoia, al termine della casella bordata di rosso con la freccia biforcuta, è aperta e chiusa da dei dissuasori che si alzano e si abbassano dal pavimento. Sebbene la prima casella può essere conteggiata tra le sette caselle della scorciatoia per quanto riguarda le soste obbligatorie, non si è entrati nella scorciatoia se non si supera questa casella.

**Scorciatoia chiusa** La casella iniziale bordata di rosso con la freccia biforcuta può essere attraversata, ma l'entrata alla scorciatoia è chiusa dai dissuasori.

**Scorciatoia aperta** La casella iniziale bordata di rosso con la freccia biforcuta può essere attraversata o si può entrare nella scorciatoia.

Le vetture all'interno della scorciatoia hanno la precedenza sul turno rispetto alle vetture che prendono la strada normale.

Se una vettura si trova nella prima casella della scorciatoia e un'altra vettura chiude la scorciatoia, la prima vettura, all'inizio del proprio turno, perde un Punto Carrozzeria (PC) a causa dei dissuasori e non può accedere alla scorciatoia.

Ad inizio gara la scorciatoia è considerata chiusa.

# Regolamento

Si utilizzerà il regolamento del Campionato di Formula D1a LIUT 2017 con le seguenti modifiche (non fatevi troppi problemi se non lo conoscete ;-)):

## Set Up:

ogni pilota ha un suo Set Up prestabilito e non modificabile.

## Griglia di Partenza:

casuale

## Meteo:

la gara si svolgerà su pista asciutta.

## Pneumatici:

si utilizzeranno i pneumatici Medium (nessun bonus e nessuna penalità).

## Box:

non si utilizzeranno. Ogni volta che una vettura oltrepassa la linea de traguardo recupera tutti i Punti Gomma (PG) oltre a due Punti Struttura/Assetto da ripartire come preferisce. Nessuna componente può superare i valori iniziali.

## Durata della Gara:

la durata della gara è fissato in 3 giri se il numero di partecipanti non supera i sei piloti. Se al via dovessero esserci più di sei piloti, la durata della gara è ridotta a 2 giri.

## Nitro:

tutte le macchine hanno una riserva di nitro che consente loro di poter fare accelerazioni improvvise. Una volta a giro, dopo il lancio del DadoMarcia, un pilota può usare la nitro, ottenendo un bonus di spostamento pari alla sua marcia (1 casella in prima, 2 in seconda, etc). Deve essere usato tutto il bonus.

## Regole non in uso:

- DRS
- TurboCompressore
- Carico Aerodinamico
- Forzare il Blocco
- KERS

# Piloti

## I giocatori sono caldamente invitati ad inventare il proprio pilota e le sue abilità

Tali abilità, naturalmente, dovranno essere approvate dall'organizzatore... ma è un tipo facilmente corruttibile;-)

Se non aveste voglia/tempo/idee/esperienza per creare un vostro pilota, potrete utilizzare uno di quelli già esistenti e riportati di seguito



### Diane Montfort

**Galanteria:** in caso di parità è sempre Diane che gioca per prima, anche se gli altri piloti sono più veloci. Inoltre vince sempre le situazioni di parità relative al DadoEventi lanciato per determinare la posizione sulla griglia di partenza.



### Jack Owens

**Professionista del Drift:** in ogni curva può modificare lo spostamento di una casella in più o in meno grazie alle sue derapate. Ogni utilizzo di questa abilità gli costa un Punto Gomma.



### Dimitri Tzarof

**Piccolo Genio:** le caratteristiche della sua macchina sono eccezionali e il suo motore è il più solido. In caso di un test Verifica Motore, perde 1 Punto Motore solo a seguito di un risultato compreso tra 1 e 3 (1 e 2 in caso di pioggia).



### Jenny Slivers

**Meccanica emerita:** ogni volta che supera la linea di arrivo, recupera 4 Punti Struttura (PA) invece di 2 (nessuna componente può superare il valore che aveva alla partenza).



### Li Tsu Sin

**Troppo carina:** ogni volta che un pilota (anche femmina) nemico la supera in rettilineo, riduce lo spostamento di 1 casella per poter osservare meglio quella grazia.



### Montoya Cadena

**Nitro migliorata:** se lo desidera, ad ogni utilizzo della nitro, ottiene un bonus di 3 caselle supplementari.



### Stanley Washington

**Autoradio:** una volta per partita, Stanley decide che la musica diffusa dalla sua autoradio è decisamente penosa e la lancia su una macchina che si trova in una casella adiacente, facendole perdere un Punto Struttura determinato in modo casuale.



### Temana Matahi

**Macchina pattumiera:** una volta per giro, può lasciare sulla casella che ha lasciato un segnale di rottame. Inoltre, quando si muove su un rottame, perde 1 Punto Sospensioni solo a seguito di un risultato di 1 o 2 su un DadoE-venti



### Julien "Frogger" Marcellin

**Ranocchia Meteorologica:** ogni volta che si lancia un dado nero per la tabella di condizioni climatiche, può rilanciare il dado. Si tiene conto del secondo risultato. Se piove si sposta di solo una casella supplementare per ogni sosta in curva (invece di tre).



### Derek Manson

**Aggressivo:** ogni volta che viene coinvolto in uno scontro, fa lanciare due volte il dado nero al suo avversario invece che una sola (ogni dado può far perdere 1 Punto Carrozzeria).



### Catalina Santana

**Un asso al volante:** una volta a giro può rilanciare il DadoMarcia, ma deve accettare il secondo risultato.



### Boris Spoutnik

**Aspirato:** quando prende la scia può muoversi di 5 caselle.



### Pipo Rapido

**Partenza Veloce:** alla partenza con 1-10 partenza normale, con 11-20 partenza a cannone



### Vincenzo Gasolio

**Sono il migliore:** una volta a giro può "saltare" oltre una casella pericolosa o una vettura. Poi tira un D20 e se ottiene un valore superiore al risultato del DadoMarcia perde un Punto Sospensioni (PS).



### Rajesh Koothrappali

**Preghiera a Ganesh:** una volta a partita, può tirare, insieme al DadoMarcia, un D4 e aumentare il movimento di tante caselle fino ad un massimo del risultato del D4. Terminato il movimento deve effettuare una Verifica Motore con una penalità pari al valore del D4 non utilizzato.



### Ivan Pugacev

**Accelerata Furiosa:** una volta a giro, dopo aver tirato il DadoMarcia, può aumentare il proprio movimento di 1 o 2 caselle al costo di un Punto Motore (PM) o di un Punto Trasmis-sione (PT) o di un Punto Gomma (PG) determinato a caso.



### Guillermo Guerrero

**I fratelli di Guillermo:** Se Guillermo termina il movimento in rettilineo e viene superato, alla fine del turno i suoi fratelli sparano ad un'auto lo ha superato scelta da Guillermo. Tira un D20 e con 20 l'auto che ha effettuato il sorpasso perde un Punto Struttura/Assetto (PA) scelta dalla vittima.



### Nuovo Personaggio

**Nuova Abilità:** Qualsiasi abilità che tu voglia inventare per questo personaggio, purché venga approvata dall'organizzatore... libera la fantasia