



Lega Italiana Universo Tridimensionale

&



## EVENTO

Si tratta di una partita dimostrativa del gioco da tavolo che simula una gara di auto: **FORMULA DÉ**

Dopo il successo dello scorso anno si è deciso di riproporre una gara di auto Tamarre per piloti Tamarri, con il motto:

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

Ritrovo alle ore 21:00 del 26 Luglio 2016, Presso la LIUT all'interno dei locali di Via Virle 11, Torino.

Può partecipare **chiunque** sia socio LIUT

Per ulteriori informazioni e prenotazioni contattare:  
Grasso Ivan – 340 4050790 – woshie@inwind.it

# Regolamento

Per questa gara utilizzeremo un regolamento più semplice rispetto a quello utilizzato per il campionato di Formula D1a LIUT 2016. Le regole base sul movimento sono le stesse, ma non si utilizzeranno diverse regole speciali.

Il regolamento è piuttosto corposo, ma possiamo tranquillamente tralasciare tutto ciò che riguarda il campionato.

- Per quanto riguarda il SET UP dobbiamo considerare solo le componenti tipiche (Punti Gomme, Punti Freno, Punti Trasmissione, Punti Motore, Punti Carrozzeria e Punti Sospensione) tutto il resto non esiste;
- Nessuna auto ha il DRS
- Tutte le macchine hanno una riserva di nitro che consente loro di poter fare accelerazioni improvvise. Una volta a giro, dopo il lancio del Dado Marcia, 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.

## Molo Industriale

Gara Urbana all'interno di un porto.....con le seguenti regole speciali:



- Partenza: i piloti tirano un D20 e, in ordine dal risultato più alto, decidono da quale piazzola partile e posizionano l'auto. Le auto saranno tutte affiancate in un'unica linea. Nello stesso ordine inizierà il primo turno. I piloti dovranno percorrere i tre giri del circuito nell'ordine che preferiscono.
- Central Hub: in questa zona si applicano le regole dei rettilinei e quindi è vietato zigzagare, a meno che non si debba evitare un ostacolo. E', comunque, consentito attraversare quante corsie si vogliono purché si proceda verso una stessa

direzione (sinistra o destra).

- Pit Stop: i box sono ricavati all'interno di un magazzino abbandonato, con l'entrata alla fine di uno dei giri. Si applicano normalmente le regole dei Box.
- Raffineria: vi è una fuoriuscita di olio dalla raffineria che rende la pista estremamente scivolosa. Se un'auto termina il movimento in una casella coperta di olio, tira un D20, con un risultato uguale o inferiore alla marcia innestata, l'auto perde un Punto Sospensioni.
- La zona dei Container: in questa zona si applicano normalmente le regole sui rettilinei, e quindi è vietato zigzagare, a meno che non si debba evitare un ostacolo. E', comunque, consentito attraversare quante corsie si vogliono purché si proceda verso una stessa direzione (sinistra o destra).

# Piloti e Griglia:

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

Tali abilità, naturalmente, dovranno essere approvate ed eventualmente aggiustate 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

**Galantaria:** 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.

### 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.

### 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.

### Julien "Frogger" Marcellin

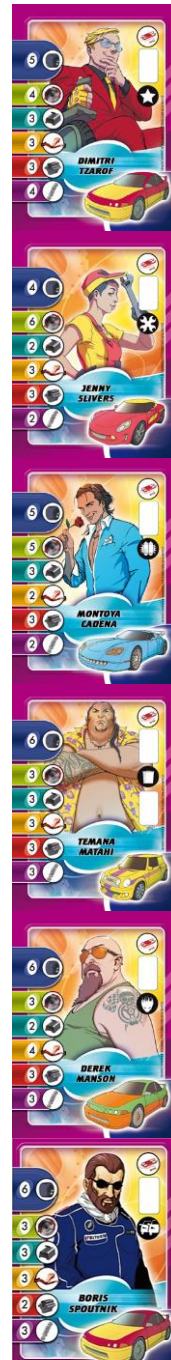
**Ranocchia Meteorologica:** ogni volta che si lancia un dado nero per la tabella di condizioni climatiche, può rilanciare il dado. Si tiene conto del secondo risultato. Se piove si sposta di solo una casella supplementare per ogni sosta in curva (invece di tre).

### Catalina Santana

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

### Pipo Rapido

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



### 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:** quando si ferma ai box recupera 2 Punti Struttura con la sosta veloce e 4 Punti Struttura per ogni turno di sosta lunga.

### Montoya Cadena

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

### Temana Matahi

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

### 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).

### Boris Spoutnik

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