

# ISTRUZIONI PER LA COMPILAZIONE DEL SET UP

Di seguito viene spiegato come compilare la scheda pilota.

Questo file è stato studiato per coloro che vogliono utilizzare un tablet durante la gara e quindi gestire la vettura tramite il tablet.

Per compilare il Set Up del proprio pilota sarà necessario selezionare la scheda del pilota desiderato:

Set up Saudade per tablet [modalità compatibilità] - Microsoft Excel

McLaren MP4/5

**McLaren MP4/5**  
**ERS Evoluto**  
Il pilota quando dichiara di voler utilizzare il ERS-K prima tira il DadoMarcia e, una volta visto il risultato, decide quanti punti ERS-K vuole utilizzare; il pilota deve utilizzare almeno un punto ERS-K La vettura ottiene i bonus dell'ERS-H con 11+ in 4° marcia, con 17+ in 5° marcia e con 26+ in 6° marcia invece di quanto indicato dalle regole generali; per contro l'auto effettua la verifica motore due volte anche quando si trova in 4° marcia. Il pilota quando dichiara di voler utilizzare il ERS-K prima tira il DadoMarcia e, una volta visto il risultato, decide quanti punti ERS-K vuole utilizzare; il pilota deve utilizzare almeno un punto ERS-K La vettura ottiene i bonus dell'ERS-H con

**Motore in Microfusione di Alluminio**  
La Vettura effettua i tiri **Verifiche Motore** con D24 invece di un D20

**Ayrton Senna**  
**Scovo il portogio** - Una volta per partita la Vettura può transitare (ma non fermarsi) in una  
**Mago della Piovra** - Quando piove, il pilota subisce gli effetti dell'Aquaplaning con un risultato del DadoMarcia aumentato di +1 (in alcuni casi, quindi non lo subisce), inoltre, con pneumatici da

Punti Struttura/Assetto (PA) disponibili: <b>25</b>				Punti Esperienza disponibili: <b>3</b>			
Punti Struttura/Assetto (PA) utilizzati: <b>6</b>				Punti Pilota utilizzati nel Set Up: <b>0</b>			

componenti tipiche				Telaio					
		originari	utilizzati	rimanenti		originari	utilizzati	rimanenti	
<b>Punti Gomma</b>	min. 1 max 10	1		1	<b>Punti Carrozzeria</b>	min. 1 max 5	1	1	
<b>Punti Freno</b>	min. 1 max 5	1		1	<b>Punti Sospensioni</b>	min. 1 max 5	1	1	
Power Unit				originari	utilizzati	rimanenti	<b>Carico Aerodinamico</b>	alto medio o basso	<b>Medio</b>
<b>Punti Motore</b>	min. 1 max 5	1		1	- nessun bonus e nessuna penalità				
<b>Punti</b>	min. 1	1		1					

3 - Jonathan Palmer   4 - Michele Alboreto   5 - Thierry Boutsen   6 - Riccardo Patrese

Le schede sono studiate in modo da avere:

- Una prima parte che indica il pilota e le vettura con le rispettive abilità e peculiarità.
- Una seconda parte per la creazione e gestione del Set up
- Una terza parte in cui il pilota indica le condizioni meteo ed il tipo di pneumatico montato
- Una quarta parte in cui vi sono le tabelle per il tiro del DadoEvento quando richiesto in gara, che tiene conto delle scelte fatte in fase di set up, delle condizioni meteo e del tipo di pneumatico montato

Come detto la parte superiore mostra la scuderia con le sue peculiarità, il pilota e le sue abilità con la descrizione di entrambe

**Williams FW13**  
**Galleria del Vento**  
 La vettura può usufruire della Scia, e quindi del DRS, anche in 3° marcia; è comunque necessario aver innestato la stessa marcia, o una più alta, della vettura da superare. Inoltre non ha mai penalità dovute al carico aerodinamico alto o basso quando effettua i tiri collisione.

**Riccardo Patrese**  
**Doppia Cambiata**  
 Una volta per Gran Premio può saltare una marcia in salita e passare, per esempio, dalla 3° alla 5°.

Punti Struttura/Assetto (PA) disponibili: <b>25</b>					Punti Esperienza disponibili: <b>2</b>				
Punti Struttura/Assetto (PA) utilizzati: <b>6</b>					Punti Pilota utilizzati nel Set Up: <b>0</b>				

componenti tipiche					Telaio				
	min. 1 max 10	originari	utilizzati	rimanenti		min. 1 max 5	originari	utilizzati	rimanenti
<b>Punti Gomma</b>		1		1	<b>Punti Carrozzeria</b>		1		1
<b>Punti Freno</b>	min. 1 max 5	1		1	<b>Punti Sospensioni</b>	min. 1 max 5	1		1
Power Unit					Carico				
	min. 1 max 5	originari	utilizzati	rimanenti	<b>Aerodinamico</b>	alto medio o basso		Medio	
<b>Punti Motore</b>		1		1	- nessun bonus e nessuna penalità				
<b>Punti Trasmissione</b>	min. 1 max 5	1		1	- nessun bonus e nessuna penalità				
<b>Punti Assetto</b>	min. 0	0		0	- nessun bonus e nessuna penalità				

Alcune peculiarità delle scuderie, o abilità dei piloti, che migliorano le caratteristiche del Set Up o i tiri del DadoEvento, sono già tenute in considerazione sia nella scheda del Set Up di che nelle tabelle successive.

Immediatamente sotto la scuderia ed il pilota troviamo:

- **Punti Struttura/Assetto (PA) disponibili**, indica quanti punti struttura sono a disposizione del pilota per essere assegnati alle varie componenti.
- **Punti Struttura/Assetto (PA) utilizzati** si modifica man mano che i punti struttura vengono assegnati alle varie componenti e non deve mai superare i **Punti Struttura/Assetto (PA) disponibili**
- **Punti Esperienza disponibili** indica i Punti Esperienza che il pilota può utilizzare durante il Gran Premio
- **Punti Pilota in fase di Set Up** indica se il pilota ha utilizzato dell'esperienza per acquistare dei **Trucchi Sporchi**, naturalmente questo valore non può mai essere superiore ai **Punti Esperienza disponibili**

Punti Struttura/Assetto (PA) disponibili: <b>25</b>					Punti Esperienza disponibili: <b>2</b>				
Punti Struttura/Assetto (PA) utilizzati: <b>6</b>					Punti Pilota utilizzati nel Set Up: <b>0</b>				

Scendendo abbiamo la parte che riguarda il set up vero e proprio, in fase di Set Up devono essere compilati esclusivamente le caselle evidenziate di verde indicando il valore numerico o alfabetico che si desidera.

Qualsiasi modifica di questi campi va a modificare **Punti Struttura/Assetto (PA) utilizzati**

componenti tipiche				Telaio				
		originari	utilizzati	rimanenti		originari	utilizzati	rimanenti
Punti Gomma	min. 1 max 10	1		1	Punti Carrozzeria	min. 1 max 5	1	1
Punti Freno	min. 1 max 5	1		1	Punti Sospensioni	min. 1 max 5	1	1
Power Unit					Carico Aerodinamico	alto medio o basso	Medio	
Punti Motore	min. 1 max 5	1		1	- nessun bonus e nessuna penalità			
Punti Trasmissione	min. 1 max 5	1		1	- nessun bonus e nessuna penalità			
Punti Boost	min. 0 max 2	0		0	- nessun bonus e nessuna penalità			
ERS-K	on or off Off	1° giro			Punti Box	min. 0 max 3	0	
		2° giro			Punti Pilota	min. 0 max 2/3	2	2
ERS-H	on or off Off				Trucchi sporchi	PA o PP		
					Trucchi sporchi	PA o PP		
Condizioni	Acquazzone (A) Pioviggia (P) Secco (S) Caricola (C)	A			Pneumatici	SuperSoft (SS) Soft (S) Medium (M) Hard (H) Intermediate (I)		H

Le caselle evidenziate di rosso devono essere valorizzate durante la gara, indicando i Punti Struttura/Assetto persi dalla vettura.

**Punti Gomma, Punti Motore, Punti Trasmissione, Punti Freno, Punti Carrozzeria, Punti Sospensione e Punti Boost**, sono dei campi con valori numeri con minimi e massimi che variano a seconda della componente (per esempio **Punti Gomma** va da 1 a 10, mentre **Punti Boost** va da 0 a 2).

componenti tipiche				Telaio				
		originari	utilizzati	rimanenti		originari	utilizzati	rimanenti
Punti Gomma	min. 1 max 10	5	2	3	Punti Carrozzeria	min. 1 max 5	3	2
Punti Freno	min. 1 max 5	3	1	2	Punti Sospensioni	min. 1 max 5	3	3
Power Unit					Carico Aerodinamico	alto medio o basso	Medio	
Punti Motore	min. 1 max 5	3		3	- nessun bonus e nessuna penalità			
Punti Trasmissione	min. 1 max 5	3		3	- nessun bonus e nessuna penalità			
Punti Boost	min. 0 max 2	2		2	- nessun bonus e nessuna penalità			

Il campo **Carico Aerodinamico** deve essere valorizzato con Alto, Medio o Basso, digitandolo sul campo verde.

Una volta effettuata la scelta, verranno evidenziati i diversi bonus e penalità che tale scelta comporta

Carico Aerodinamico	alto medio o basso	Medio	Carico Aerodinamico	alto medio o basso	Alto	Carico Aerodinamico	alto medio o basso	Basso
- nessun bonus e nessuna penalità			- la prima casella di tutte le curve del tracciato conta come due caselle, opzionale			- ogni sosta obbligatoria in tutte le curve del tracciato comporterà lo slittamento di una casella		
- nessun bonus e nessuna penalità			- velocità max in 4° marcia: 11 caselle			- in 4° marcia: +1 casella opzionale		
- nessun bonus e nessuna penalità			- velocità max in 5° marcia: 18 caselle			- in 5° marcia: +2 caselle opzionale		
- nessun bonus e nessuna penalità			- velocità max in 6° marcia: 26 caselle			- in 6° marcia: +4 caselle opzionale		

Anche in questo caso, la scelta fatta andrà a modificare il valore di **Punti Struttura/Assetto (PA)** utilizzati. Inoltre nelle schede più in basso, i campi di **Tiro collisione** e **slittamento** verranno modificati in base alla scelta avvenuta in questo campo

Bonus al movimento	Nessuno	
Overshooting	1 X casella dalla 2' casella	
Slittamento	5 caselle	
Prova Partenza	1 - 4	Stallo
	5 - 10	-1 al movimento
	11 - 20	Partenza normale in 1' marcia
	NO	+1 al movimento
	NO	Movimento di 4 caselle
Verifica Motore	1 - 3	-1 PM e macchia d'olio
Prova turbocompressore	1 - 3	-1 P. Boost, -1 P. Motore e macchia
pressione	4 - 19	-1 P. Boost
Turbo Lag	20+	Nessuna perdita
Aquaplaning	1 - 5 testacoda	
Tiro collisione	11+ in IV, 18+ in V o 28+ in VI	
	Rett. e curva da 1	1 - 4: -1 PC e detriti
	Curva da 2	1 - 5: -1 PC e detriti
	Curva da 3	1 - 6: -1 PC e detriti
-1 al tiro dado in caso di auto eliminata/stallo/testacoda		
Tenuta di strada	1 - 6: -1 Punto Sospensioni	

I campi **ERS-K** ed **ERS-H** devono essere valorizzati con **ON**, se si vuole la componente o con **OFF** se non la si vuole.

ERS-K	on or off	1° giro	3		3
	On	2° giro	3		3
ERS-H	on or off	- in 5° e in 6° tira 2 volte le verifiche motore			
	On	- in 4° marcia +1 alla velocità con 12			
		- in 5° marcia +3 alla velocità con 18+			
		- in 6° marcia +5 alla velocità con 27+			

In base alla valorizzazione dell'**ERS-H** verrà visualizzato nella casella adiacente l'effetto della scelta.

La scelta dell'**ERS-H** modificherà i valori del **Turbo Lag** nelle tabelle in fondo alla pagina

Mentre la valorizzazione dell'**ERS-K** mostrerà i **Punti ERS-K** utilizzabili ad ogni giro, nelle caselle evidenziate di rosso dovranno essere indicati i consumi.

La scelta dell'**ERS-K** modificherà i **Punti Struttura/Assetto** utilizzati e i risultati di **Verifica Motore** nelle tabelle in fondo alla pagina.

Bonus al movimento	Nessuno	
Overshooting	1 X casella dalla 2' casella	
Slittamento	5 caselle	
Prova Partenza	1 - 4	Stallo
	5 - 10	-1 al movimento
	11 - 20	Partenza normale in 1' marcia
	NO	+1 al movimento
	NO	Movimento di 4 caselle
Verifica Motore	1 - 3	-1 PM e macchia d'olio
Prova turbocompressore	1 - 3	-1 P. Boost, -1 P. Motore e macchia
pressione	4 - 19	-1 P. Boost
Turbo Lag	20+	Nessuna perdita
Aquaplaning	1 - 5 testacoda	
Tiro collisione	11+ in IV, 18+ in V o 28+ in VI	
	Rett. e curva da 1	1 - 4: -1 PC e detriti
	Curva da 2	1 - 5: -1 PC e detriti
	Curva da 3	1 - 6: -1 PC e detriti
-1 al tiro dado in caso di auto eliminata/stallo/testacoda		
Tenuta di strada	1 - 6: -1 Punto Sospensioni	

Il campo **Punti Box** deve essere valorizzato con un valore numerico compreso tra 0 e 3.

<b>Punti Box</b>	min. 0 max 3	0		
------------------	-----------------	---	--	--

Tale valore influisce su **Punti Struttura/Assetto utilizzati** e, nelle tabelle a fondo pagina, modifica l'**uscita dai Box** e il **test di verifica meccanica/telaistica**

<b>uscita dai Box</b>	
1 - 10	Prox. Turno
11 - 20	Immediata

<b>Test affidabilità meccanica</b>	
DadoEventi:	<input type="checkbox"/> motore rotto? (sì o no) <input type="checkbox"/>
Auto eliminata	
<b>Test affidabilità telaistica</b>	
DadoEventi:	<input type="checkbox"/> telaio rotto? (sì o no) <input type="checkbox"/>
Auto eliminata	

### Trucchi Sporchi

<b>Trucchi sporchi</b>	PA o PP	PA	
<b>Trucchi sporchi</b>	PA o PP	PP	

1. non devono essere valorizzati se il pilota non vuole **trucchi sporchi**
2. deve essere valorizzati con **PA** se il pilota vuole utilizzare i **Punti Struttura/Assetto** per acquistare un **Trucco Sporco**, in questo caso verranno modificati i **Punti Struttura/Assetto utilizzati**
3. deve essere valorizzato con **PP** se il pilota vuole utilizzare i **Punti Esperienza disponibili** per acquistare un **Trucco Sporco**, in questo caso verranno modificati i **Punti Pilota utilizzati in fase di Set up**

I trucchi sporchi verranno assegnati casualmente prima della gara e scritti a il giocatore li anoterà sul campo descrittivo

### Punti Pilota

<b>Punti Pilota</b>	min. 0 max 2/3	1		1
---------------------	-------------------	---	--	---

Non deve essere valorizzato, indica i **Punti Pilota** a disposizione del pilota durante la gara ed il suo valore è dato dalla differenza tra i **Punti Esperienza disponibili** del pilota ed i **Punti Pilota utilizzati in fase di Set up** (cioè i Punti Pilota utilizzati per l'acquisto di **Trucchi Sporchi**).

Punti Esperienza disponibili: <b>2</b>
Punti Pilota utilizzati nel Set Up: <b>1</b>

Naturalmente i **Punti Pilota utilizzati in fase di Set up** (cioè i Punti Pilota utilizzati per l'acquisto di **Trucchi Sporchi**) non dovrà **MAI** essere superiore ai **Punti Esperienza disponibili** del pilota

Nel campo rosso dovranno essere indicati i punti utilizzati durante la gara.

La terza parte della scheda è relativa alle condizioni meteo e ai pneumatici montati.

<b>Condizioni Meteo</b>	Acquazzone (A) Pioggia (P) Sereno (S) Canicola (C)	A	<b>Pneumatici</b>	SuperSoft (SS) Soft (S) Medium (M) Hard (H) Intermediate (I) Wet (W)	H
-------------------------	---	---	-------------------	--	---

Va da sé che è una parte da valorizzare prima della partenza della gara e quindi quando vengono determinate le condizioni meteo ed il pilota ha deciso il tipo di pneumatico da utilizzare.

In caso la gara cominci con il tempo Variabile, dovrà essere considerato come Sereno.

La valorizzazione di questi due campi è estremamente importante, perché andrà a modificare tutte le tabelle successive.

Infine abbiamo tutte le tabelle per il tiro del DadoEventi.

Queste Tabelle vengono modificate dalle scelte di Set Up ed in particolar modo dalla valorizzazione delle condizioni meteo dalla scelta dei pneumatici.

Non devono essere fatte delle modifiche a queste tabelle, modifiche che vengono effettuate automaticamente dal file nel momento in cui si compila il Set Up.

Condizioni Meteo	Acquazzone (A) Pioggia (P) Sereno (S) Canicola (C)	<b>A</b>	Pneumatici	SuperSoft (SS) Soft (S) Medium (M) Hard (H) Intermediate (I) Wet (W)	<b>H</b>		
Bonus al movimento	Nessuno		Marcia	Spostamento	Marcia	Spostamento	
Overshooting	1 X casella dalla 2' casella		1°	1 a 2 caselle	4°	7 a 12 caselle	
Slittamento	5 caselle		2°	2 a 4 caselle	5°	11 a 20 caselle	
Prova Partenza	1 - 4	Stallo	3°	4 a 8 caselle	6°	21 a 30 caselle	
	5 - 10	-1 al movimento	Heavy Downshift		Frenata d'emergenza		
	11 - 20	Partenza normale in 1' marcia	1 gear	-1 PT	Caselle	PF	PG
	NO	+1 al movimento	2 gear	-1 PT -1 PF	1	1	-
	NO	Movimento di 4 caselle	3 gear	-1 PT -1 PF -1 PM	2	2	-
Verifica Motore	1 - 4	-1 PM e macchia d'olio	uscita dai Box				
Prova turbocom	1 - 3	-1 P. Boost, -1 P. Motore e macchia	1 - 10	Prox. Turno	4	3*	1
pressione	4 - 19	-1 P. Boost	11 - 20	Immediata	5	3*	2
Turbo Lag	20+	Nessuna perdita			6	3*	3*
Turbo Lag		Nessun accadimento			7	Eliminato	
Aquaplaning	11+ in IV, 18+ in V o 28+ in VI		Test affidabilità meccanica				
Tiro collisione	Rett. e curva da 1	1 - 4: -1 PC e detriti	DadoEventi: <input type="text" value="18"/> motore rotto? (sì o no) <input type="text" value="sì"/>				
	Curva da 2	1 - 5: -1 PC e detriti	Auto eliminata				
	Curva da 3	1 - 6: -1 PC e detriti	Test affidabilità telaistica				
	-1 al tiro dado in caso di auto eliminata/stallo/testacoda		DadoEventi: <input type="text" value=""/> telaio rotto? (sì o no) <input type="text" value=""/>				
Tenuta di strada	1 - 6: -1 Punto Sospensioni		Auto eliminata				

Unici campi da compilare sono in verde relativi al Test di affidabilità meccanica/telaistica, quando si presenta il caso.

Indicando nell'apposito campo il valore del tiro di dado, automaticamente verrà indicato cosa succede alla vettura:

Risultato tiro di dado

indicare se l'auto ha già un **segnalino telaio/motore rotto**

Test affidabilità meccanica	
DadoEventi:	<input type="text" value="18"/> motore rotto? (sì o no) <input type="text" value="sì"/>
segnalino telai rotto, testacoda e alettoni persi	

Evento capitato alla vettura

Queste tabelle tengono conto dei Punti Box assegnati alla vettura