

ISTRUZIONI PER LA COMPILAZIONE DEL SET UP

Di seguito viene spiegato come compilare la scheda pilota.

Questo file è stato studiato per essere stampato.

Non può essere utilizzato su tablet in quanto prevede, per la compilazione, dei menu a tendina

Al momento della stampa, ogni scheda verrà stampata su due due pagine:

la prima pagina riguarda il set up vero e proprio, mentre la seconda riguarda le varie tabelle per i tiri del Dado Eventi

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

The screenshot shows an Excel spreadsheet titled "Set up Saudade [modalità compatibilità] - Microsoft Excel". The active sheet is "1 - Ayrton Senna".

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 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.

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

Ayrton Senna
Scovo il pertugio - Una volta per partita la Vettura può transitare (ma non fermarsi) in una casella occupata da un'altra vettura.
Mago della Pioviggia - 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 asciutto, la vettura slitta di 1 casella in meno rispetto al normale.

Punti Struttura/Aspetto (PA) disponibili:	25	Punti Esperienza disponibili:	3
Punti Struttura/Aspetto (PA) utilizzati:	6	Punti Pilota in fase Set Up	0

Punti Gomma	min. 1 max. 10	1	1	Punti Freno		min. 1 max. 5	1	1		
				Punti Carrozzeria		min. 1 max. 5	1	1		
Punti Motore	min. 1 max. 5	1	1	Punti Sospensioni		min. 1 max. 5	1	1		
Punti Trasmissione	min. 1 max. 5	1	1	Carico Aerodinamico		alto medio o basso		Medio		
- nessun bonus e nessuna penalità										

Sheet tabs: 1 - Ayrton Senna, 2 - Alain Prost, 3 - Jonathan Palmer, 4 - Michele Alboreto, 5 - Thierry Bolla. A red arrow points to the "4 - Michele Alboreto" tab.

Come detto la scheda si divide in due pagine, una sopra l'altra
 Pag. 1 con le peculiarità della vettura, le abilità del pilota ed il Set Up

Set up Saudade [modalità compatibilità] - Microsoft Excel

File Home Inserisci Layout di pagina Formule Dati Revisione Visualizza

Anteprima interruzioni di pagina
 Visualizzazioni personalizzate
 Schermo intero
 Visualizzazioni cartella di lavoro

Righello Barra della formula
 Griglia Intestazioni
 Mostra

Zoom 100% Zoom selezione

Nuova finestra
 Disponi tutto
 Blocca riquadri

Finestra
 Salva area di lavoro
 Cambia finestra
 Macro

U1

1			Tyrrell 018														
2			Scatola del Cambio benedetta														
3			Quando il pilota effettua un <i>Heavy Downshift</i> , se col tiro del Dado/Marcia ottiene il valore massimo della marcia inserita, il pilota non deve pagare Punti Trasmissione (PT) , i Punti Freno (PF) e i Punti Motore (PM) si pagano														
4																	
5																	
6																	
7																	
8			Michele Alboreto														
9			Signore della scia														
10			Il pilota, quando usufruisce della Scia, guadagna da tre a cinque caselle a sua discrezione.														
11																	
12																	
13																	
14																	
15																	
16	Punti Struttura/Aspetto (PA) disponibili:		25		Punti Esperienza disponibili:		1										
17	Punti Struttura/Aspetto (PA) utilizzati:		7		Punti Pilota in fase Set Up		0										
18																	
19	Punti Gomma		min. 1					Punti Freno		min. 1							
20			max 10		1	1				max 5	1	1					
21																	
22									Punti Carrozzeria		min. 1		1				
23										max 5	1	1					
24	Punti Motore		min. 1		1	1			Punti Sospensioni		min. 1		1				
25			max 5							max 5	1	1					
26	Punti Trasmissione		min. 1		1	1			Carico Aerodinamico		alto medio o basso		Medio				
27																	
28	ERS-H		on or off														
29																	
30			Off														
31																	
32	ERS-K		on or off	1 giro	1	1	1	Punti Box	min. 0		Punti Pilota	min. 0		1	1		
33									max 3	0		max 2					
34			On	2° giro	1	1	1	Trucchi Sporchi	PP o PA								
35																	
36	Punti Boost		min. 0		0			Trucchi Sporchi	PP o PA								
37			max 2														

1 - Ayrton Senna 2 - Alain Prost 3 - Jonathan Palmer 4 - Michele Alboreto 5 - Thierry Bolla

Pronto Media: 3,294117647 Conteggio: 36 Somma: 56 75%

Pag. 2 con tutte le tabelle per il tiro del DadoEvents.
 Queste Tabelle vengono modificate dalle scelte di Set Up.
 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.
 Qui di seguito viene spiegato come compilare il Set Up che dovreste stampare insieme alle tabelle.

PAG 1.

La prima parte di pagina 1, come abbiamo detto, indica la vettura e le sue peculiarità, poi il pilota e le abilità del pilota.

Tyrrell 018
Scatola del Cambio benedetta
 Quando il pilota effettua un **Heavy Downshift**, se col tiro del DadoMarcia ottiene il valore massimo della marcia inserita, il pilota non deve pagare **Punti Trasmissione (PT)**, i **Punti Freno (PF)** e i **Punti Motore (PM)** si pagano normalmente

Michele Alboreto
Signore della scia
 Il pilota, quando usufruisce della Scia, guadagna da tre a cinque caselle a sua discrezione.

Punti Struttura/Assetto (PA) disponibili: 25
Punti Struttura/Assetto (PA) utilizzati: 7

Punti Esperienza disponibili: 1
Punti Pilota in fase Set Up: 0

min. 1 | 1 | min. 1 | 1

- **Punti Struttura/Assetto (PA) disponibili**, indica quanti punti struttura sono a disposizione del pilota e devono 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**

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

La seconda parte della pagina riguarda il set up vero e proprio, devono essere compilati esclusivamente le caselle evidenziate di rosso che sono dei menù a tendina. Qualsiasi modifica di questi campi va a modificare **Punti Struttura/Assetto (PA) utilizzati**

16	Punti Struttura/Assetto (PA) disponibili:				25	Punti Esperienza disponibili:				1			
17	Punti Struttura/Assetto (PA) utilizzati:				7	Punti Pilota in fase Set Up				0			
18													
19	Punti Gomma	min. 1 max 10	1	1				Punti Freno	min. 1 max 5	1	1		
20			1					Punti Carrozzeria	min. 1 max 5	1	1		
21								Punti Sospensioni	min. 1 max 5	1	1		
22								Carico Aerodinamico		alto medio o basso			Medio
23	Punti Motore	min. 1 max 5	1	1				- nessun bonus e nessuna penalità - nessun bonus e nessuna penalità - nessun bonus e nessuna penalità - nessun bonus e nessuna penalità					
24	Punti Trasmissione	min. 1 max 5	1	1									
25	ERS-H	on or off	Off										
26													
27							Punti Box	min. 0 max 3	0	Punti Pilota	min. 0 max 2	1	1
28	ERS-K	on or off	On	1° giro	1	1	1	Trucchi Sporchi	PP o PA				
29				2° giro	1	1	1						
30	Punti Boost	min. 0 max 2	0					Trucchi Sporchi	PP o PA				
31													
32													
33													
34													
35													
36													
37													

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).

A seconda del valore scelto le caselle a fianco si modificano per una più facile gestione durante la gara

Punti Struttura/Assetto (PA) utilizzati:										7	Punti Esperienza disponibili:										1
Punti Gomma										1	Punti Freno										1
Punti Gomma										8	Punti Carrozzeria										1
Punti Motore										1	Punti Sospensioni										1

Il campo **Carico Aerodinamico** deve essere valorizzato con Alto, Medio o Basso, anche questi scelti dal menù a tendina.

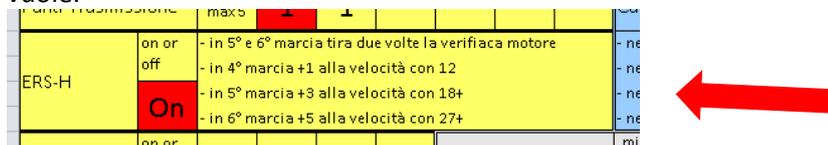


Anche in questo caso, la scelta fatta andrà a modificare il valore di **Punti Struttura/Assetto (PA)** utilizzati. Nel campo immediatamente sotto verranno indicati i bonus e le penalità della scelta fatta.

Inoltre nelle schede di pagina due i campi di **Tiro collisione** e **slittamento** verranno modificati in base alla scelta avvenuta in questo campo

Sereno	SS	S	M	H	I	W
Bonus al movimento	+2	+1	0	-1	0	-1
Overshooting	3xCas	2xCas	1xCas	0x1°Ca	2xCas	3xCas
Slittamento	Nessuno		1	Nessuno		
Partenza	Stallo	1				
	-1 al movim.	2 - 3				
	Part. Normale	4 - 17				
	+1 al movim.	18 - 19				
	Mov. 4 Caselle	20				
Verifica Motore	1 - 5: -1 PM e macchia d'olio					
Turbo Lag	Nessun accadimento					
Aquaplaning	Non possibile					
Tiro Collisione	Rett. Curva da 1	1: -1 PC; 1 - 2 se auto eliminata/stallo/testacoda				
	Curva da 2	1 - 2: -1 PC; 1 - 3 se auto elim./stallo/testacoda				
	Curva da 3	1 - 3: -1 PC; 1 - 4 se auto elim./stallo/testacoda				
Tenuta di strada	1 - 4: -1 PS					

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.



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

La scelta dell'**ERS-H** modificherà i valori del **Turbo Lag** nelle schede di pagina 2

ERS-K	on or off	1° giro	1	1	1	PL
	On	2° giro	1	1	1	Tr
		min. 0				

Mentre la valorizzazione dell'**ERS-K** mostrerà i **Punti ERS-K** utilizzabili ad ogni giro, per una più facile gestione durante la gara.

La scelta dell'**ERS-K** modificherà i **Punti Struttura/Assetto** utilizzati e i risultati di **Verifica Motore** nelle schede di pagina 2.

Sereno	SS	S	M	H	I	W
Bonus al movimento	+2	+1	0	-1	0	-1
Overshooting	3xCas	2xCas	1xCas	0x1°Ca	2xCas	3xCas
Slittamento	Nessuno		1	Nessuno		
Partenza	Stallo	1				
	-1 al movim.	2 - 3				
	Part. Normale	4 - 17				
	+1 al movim.	18 - 19				
	Mov. 4 Caselle	20				
Verifica Motore	1 - 5: -1 PM e macchia d'olio					
Turbo Lag	Nessun accadimento					
Aquaplaning	Non possibile					
Tiro Collisione	Rett. Curva da 1	1: -1 PC; 1 - 2 se auto eliminata/stallo/testacoda				
	Curva da 2	1 - 2: -1 PC; 1 - 3 se auto elim./stallo/testacoda				
	Curva da 3	1 - 3: -1 PC; 1 - 4 se auto elim./stallo/testacoda				
Tenuta di strada	1 - 4: -1 PS					

Il campo **Punti Box** deve essere valorizzato con un valore numerico, scelto dal menu a tendina, compreso tra 0 e 3.

nessun bonus e ne	
Punti Box	min. 0 max 3
	0

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

uscita dai box	
1 - 10	immediata
11 - 20	prox turno

Test affidabilità meccanica/telaistica	
1 - 10	Auto eliminata
11 - 16	segnalino motore/telaio rotto; testacoda; perdita di potenza/alettoni rotti
17 - 19	segnalino motore/telaio rotto; testacoda
20+	segnalino motore/telaio rotto
sottrarre -3 al tiro se in presenza di segnalino motore/telaio rotto	

I campi relativi a **Trucchi Sporchi**

Trucchi Sporchi	PP o PA						
Trucchi Sporchi	PP o PA						

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 manina sul campo descrittivo

Punti Pilota

se nessuna penalità	
Punti Pilota	min. 0 max 2
	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**).

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