Formula D

Componentes

6 Dados de Marchas

* 1º Marcha : 1 – 2
* 2º Marcha : 2 – 4
* 3º Marcha : 4 – 8
* 4º Marcha : 7 – 12
* 5º Marcha : 11 – 20
* 6º Marcha : 21 – 30

Cuadro de mandos

* Puntos de neumático
* Puntos de freno
* Puntos de caja de cambios
* Puntos de carrocería
* Puntos de motor

Dado de riesgos: 1-20

Orden de pole position

Se lanza el dado de riesgo. Comienza el que saque más alto.

Orden de jugadores

1. Los coches más adelantados se mueven
2. Si hay dos juntos, el que tiene la marcha más alta sale primero
3. Si hay empate, sale primero el que este más cerca al interior de la curva

Orden de turno

1. Cambia de marcha si lo considera necesario
2. Tira el dado adecuado
3. Mueve las casilla del dado

Reglas

No se puede zigzaguear en el mismo turno.

No se mueve hacia atrás

No se puede pasar por una casilla que ocupa otro coche, tiene que adelantarlo.

Hay que hacer paradas en las curvas.

Si no se hacen paradas, se pierden puntos tantos como casillas después de la curva.

Al saltarse una curva, no se puede cambiar de carril

Si pierde su último punto de neumático -> termina su turno actual. El siguiente turno está en 1º.

Si no tiene neumáticos, puede pasarse las curvas con solo una casilla. El siguiente turno está en 1º.

Freno

1 – 3 casillas -> 1-3 puntos frenos

4 – 6 casillas -> 3 puntos freno + 1-3 puntos neumático

7 casillas -> pierde

1. Se usan puntos de freno
2. Se usan puntos de neumático

Reducir muchas marchas

1 de más: 1 caja de cambios

2 de más: 1 caja de cambios, 1 freno

3 de más: 1 caja de cambios, 1 freno, 1 motor

4 de más no se puede…….

Choque

1. Tiran 1 dado cada coche que estaba allí
2. El coche que llega tira tantos dados como coches allá

Sale 1 -> 1 punto carrocería

Daño motor

* En 5º: Sale 20, Riesgo 1-4 -> 1 motor
* En 6º Sale 30, Riesgo 1-4 -> 1 motor

Daño

Sale 1 – 4 -> 1 punto de suspensión

Rebufo

Requerimientos

* Última casilla de movimiento detrás de rebufado
* Rebufado-> 4º marcha min
* Rebufador -> >=Rebufado

3 casillas adicionales

Boxes

Recuperar puntos neumático

Sale 1-10 -> Avanza Dado/2 y Marcha 4º

Sale 11-20 -> Pierde turno y Marcha <=4º

No hay choques, no hay adelantamientos

Orden de turno

1. Cambia de marcha si lo considera necesario
2. Tira el dado adecuado
3. Mueve las casilla del dado

Coche 1 vs 1

Correr el circuito solo

Sensores posibles:

* Jugador:
  + Nº Marcha
  + Nº máximo de dado
  + Estado de vehículo
* Curvas:
  + Nº Paradas
  + Nº Casillas corta
  + Nº Casillas antes de curva

I.A. de conductor individual

No usan zonas para que la I.A. no sea dependiente de un solo escenario.

Tratar de subir siempre a la máxima marcha posible en rectas

Observar si el carril donde se encuentra el coche es el carril interior de la próxima curva

Tratar siempre de entrar a las curvas por el carril exterior, o el que conduzca a la mayor ruta posible.

Una vez dentro, mantenerse en el carril exterior hasta que se cumplan todas las paradas.

Solo se cambia al carril interior una vez hayan terminado las paradas.

Aunque esté garantizado que se vaya a hacer la última parada en una curva, no cambiar de carril hasta que no se realice la parada.

En una curva en “S”, entrar en el carril exterior, y tratar de cambiar al carril exterior de cada parte de la curva.

Si hay un coche delante,

* Si se está en una curva, evitar entrar al carril del coche si no es posible un adelantamiento.

Primera marcha:

* Se inicia la partida con él. Una vez se sube a segunda, no se vuelve a bajar a primera.

Segunda marcha:

* Si se está en una recta o tras terminar las paradas de una curva, se sube siempre a tercera.
* Si no se han terminado las paradas de una curva, se mantiene la marcha.

Tercera marcha:

* Si no se han terminado las paradas:
  + Si sale un 8, 7 o 6, se baja a segunda.
  + Si sale 4 o 5, se mantiene la marcha.
* Si se está en una recta:
  + No se baja a segunda.
  + Si sale 4, 5 o 6, se sube de marcha.

Cuarta marcha:

* Si no se han terminado las paradas:
  + Bajar de marcha.
* Si se está en una recta:
  + Si sale 7, 8 o 9; subir marcha
  + Si sale 10, 11 o 12; bajar marcha

Quinta marcha:

* Si no se han terminado las paradas:
  + Bajar de marcha.
* Si se está en una recta:
  + Si sale de 11 – 14; subir marcha
  + Si sale de 15 – 16; bajar marcha

Sexta marcha:

* Si no se han terminado las paradas:
  + Bajar de marcha.
* Si se está en recta:
  + Bajar de marcha.

Si en el dado saca un valor más de la mitad, bajar de marcha en el próximo turno. Se aplica con 4, 5, 6.

Si en el dado de 3 sale un 7 u 8, se baja de marcha en el siguiente turno.

Si en el dado sale un valor menos de la mitad en una recta o tras cumplir las paradas de una curva, subir de marcha.

Solo se sube de segunda a tercera si se está en una recta o tras hacer las paradas obligatorias de una curva.

No se baja de segunda a primera.

Solo se puede bajar de tercera a segunda si en el dado ha salido un 7 u 8, y en esa misma tirada se ha entrado en una curva y todavía no se han hecho las suficientes paradas. De lo contrario, se mantiene la marcha.

No se puede subir a cuarta, quinta o sexta si se entra en una curva y no se han hecho aún las paradas obligatorias.

En una curva donde no se han hecho las paradas aún, solo se puede bajar de marcha.

Si el inicio de la próxima curva está a una distancia igual o menor que el valor mínimo de la siguiente marcha superior, no se sube de marcha.

Si el inicio de la próxima curva se encuentra a 3 casillas, y su ruta más larga es igual o menor al valor máximo de la marcha actual, se baja de marcha. Solo se aplica con 4, 5 y 6.

Prioridad

* Distancia a próximo inicio de curva
* Valor del dado.

Problemas:

Curvas que quedan cerca unas de otras

No se está considerando la distancia que existe hasta una curva, el coche puede llegar en quinta o cuarta.