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

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

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, 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.