

**Reglas y
mecánica**

Reunir Crear Ajustar Competir Ganar

fusense

TPR Formula es un juego de mesa ambientado en carrera de automóviles que incorpora un trazado de pista modular que permite a los jugadores proponer circuitos personalizados y utilizando los teléfonos inteligentes o tabletas de los participantes emplea una aplicación para la configuración de cada auto en competencia que determina el desempeño de los mismos durante el desarrollo del juego.

Reglas y mecánica versión 1.2
Las reglas y mecánica presentadas en este documento pueden cambiar parcial o totalmente sin previo aviso, asegúrese de tener la última versión disponible del mismo visitando el sitio web: <https://tprformula.fusense.com>



Número de jugadores

Para participar de una partida cada jugador deberá poseer una ficha (auto miniatura) y un móvil o tablet con la aplicación de juego en ejecución hasta un máximo de 20 jugadores por partida.

Configuración de pista

Después de creada la pista física, cada participante de la partida deberá ingresar en la aplicación la misma configuración (número de segmentos usados y número de vueltas).

Configuración de auto

Cada jugador deberá configurar de forma secreta los parámetros presentados por la aplicación según su estrategia de carrera basada en las características del trazado.

Test de velocidad

Con el contador de turnos en cero, tocando el dibujo del auto en la app se puede comprobar las velocidades que el auto tendrá en carrera sin afectar el contador de turnos.

Vuelta de clasificación

Cada competidor dará una vuelta al circuito, gana el primer lugar quien complete el circuito en menos turnos y/o posición después de la línea de meta, las demás posiciones se otorgaran en orden según el número de turnos.

Clasificación rápida

Para evitar las vueltas de clasificación, se colocarán los dispositivos móviles lado a lado y se hará un test de velocidad, de esta forma se obtiene un orden para lanzar la carrera.

Empate en clasificación

En caso de existir un empate, solo los participantes empatados repetirán el método empleado para la clasificación (vuelta de clasificación o clasificación rápida).

Línea de meta

La línea de meta se encuentra en el centro de la pista dentro del segmento de boxes, este segmento será obligatorio en la construcción física de la pista.

Lanzamiento de carrera

Los dispositivos deben estar sobre la mesa con el sonido activo, las fichas se organizan detrás de la línea de meta y los autos se ubican en fila de forma descendente según la clasificación.

Velocidad del auto

Para lanzar los dados virtuales cada jugador deberá tocar el botón rojo "Mi Turno" en la aplicación de juego, el número que aparecerá en la casilla será el número máximo de posiciones que podrá avanzar, el número mínimo a avanzar es 1.

Curvas en pista

Entiéndase por curva a las porciones de pista que poseen un "piano" (bandas de color rojo y blanco) y carriles delimitados demarcados con letras (A B C D) en su inicio y final.

Uso de carriles en curva

En el app de juego se mostrará las letras "A B C D" de los carriles que el jugador podrá usar. No se podrá cambiar de carril en medio de la curva, ni saltar el tráfico.

Afuera de la pista

En caso de aparecer "Afuera" en el app de juego, se avanzará contando las posiciones del carril "D" y transitando sobre el piano exterior, estando afuera de la pista los sobrepasos no están permitidos.

Límite de velocidad

Sobre el piano (bandas rojas y blancas) cada curva tiene una cifra enmarcada en un círculo, este número limita el máximo de posiciones que se podrán avanzar desde la curva.

Límite de velocidad en lanzamiento

Si en la formación de partida (lanzamiento de carrera) algunos autos quedan sobre una curva, los límites de velocidad no serán aplicados.

Frenado antes de curva

Para evitar el "límite de velocidad" es importante no entrar en la curva, si es necesario corriendo menos posiciones, de esta forma en el próximo turno se podrá avanzar a máxima velocidad a través de la curva.

Transito en recta

No habrá límite de velocidad, no existen carriles por lo tanto no es necesario ubicar el auto en un espacio determinado para mantener la posición.

Orden de turnos

El orden de lanzamiento en cada turno está determinado por la posición en pista, en caso de adelantamiento, en el siguiente turno cambiará el orden de lanzamiento.

Lado a lado

En caso de estar lado a lado, ganará la posición quien en el siguiente turno saque el mayor número, en caso de persistir el empate, lo definirá quien halla llegado primero a la ubicación.

Boxes y asistencia

Para hacer uso de boxes se usarán tres turnos: el primero para entrar al punto amarillo, el segundo para llegar al punto naranja tocar el ícono de garaje en el app, y el tercero para salir al punto amarillo, está prohibido el lado a lado en el "pit line".

Boxes en la app

Durante la carrera para hacer uso de boxes en la app de juego es requisito ubicar físicamente el auto en el punto naranja de los boxes y en el app tocar el botón con el ícono del garaje.

Ganador de la carrera

Gana quien cruce la meta en primer lugar después de haber cumplido las vueltas pactadas en la configuración de partida.

Contador de vueltas

Con el fin de ayudar a llevar la cuenta de las vueltas dadas existe un botón en la parte superior izquierda de la aplicación de juego, para usarlo basta tocarlo.

Volver a carrera

Para volver a carrera desde los Boxes o desde el reglaje del auto es necesario tocar el botón con el ícono de la bandera a cuadros.

Abandono de carrera

Con el fin de abandonar la carrera y reiniciar el contador de turnos es necesario tocar el botón con el ícono de la bandera y la "X" en el centro.