

**Reunir
Crear
Ajustar
Competir
Ganar**



tprformula.fusense.com

Manual de inicio rápido

1.4

fusense

Manual de inicio rápido versión 1.4 · Las reglas y mecánicas presentadas en este documento pueden cambiar parcial o totalmente sin previo aviso, asegúrese de tener la última versión disponible de este documento, visitando el sitio web.



1. Abriendo la caja

En el interior de la caja se encontrarán las fichas plásticas de los autos y los segmentos hexagonales de la pista, el volumen de los mismos está sujeto a la versión adquirida.

2. Creación de la pista

El siguiente paso es la creación del trazado de la pista con los segmentos hexagonales suministrados en la caja, el número y forma será libre, el único segmento obligatorio es el de la "línea de meta y boxes".

3. Acceso al app de juego

En el segmento de "línea de meta y boxes" se encuentra el código QR para ingresar al app de juego, es requisito básico que cada jugador posea un dispositivo móvil (teléfono o tablet) con capacidad de leer códigos QR y una conexión a internet.

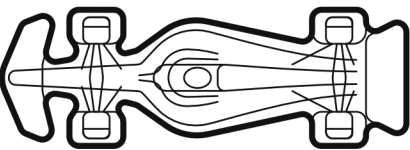
4. Configuración de pista en el app

Al iniciar la app de juego y tocar el botón de jugar, las dos (2) primeras configuraciones son referentes a la pista, todos los jugadores deberán ingresar los mismos datos.



5. Configuración de auto en el app

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



6. Orden de salida

El orden de salida podrá hacerse de dos maneras; la primera a través de una vuelta de clasificación, la segunda a través del método de clasificación rápida.

7. Inicio de carrera

Para iniciar la partida todos los jugadores deberán hacer una parada en pits, con el fin de tener en el app de juego el indicador de turnos jugados en cero (0), el indicador de casillas a avanzar en cero (0) y el nivel de llantas y combustible al 100%.

8. Niveles y desempeño

En el trámite de la carrera cada auto en competencia consumirá su combustible y desgastará sus neumáticos en relación a su configuración, esto modificará dinámicamente y en tiempo real la velocidad y la disponibilidad de los carriles en curva.

9. Recuento de vueltas

El mínimo de vueltas será de cuatro (4), cada vez que un jugador cruce la meta deberá tocar el icono en el app de la bandera con el numerador de vueltas en su parte inferior. Cuando se encuentre en la vuelta final la bandera cambiará a cuadros.

10. Botones de MI TURNO, C y V

Para conocer cuantas casillas se deben avanzar en la pista es necesario tocar el botón "Mi Turno", solo durante el primer turno este botón se llamará "Iniciar Carrera".

· El botón "C" permitirá acceder a un mejor carril de curva en el siguiente turno con riesgo de sufrir un derrape. No podrá ser usado en dos turnos seguidos.

· El botón "V" permitirá tener mayor velocidad sacrificando estabilidad y solo se podrá usar una vez cada cinco (5) turnos o después de salir de boxes.



11. Recuento de turnos

Es recomendable verificar constantemente el número de turnos jugados, todos los jugadores en competencia deberán tener el mismo número a excepción de quienes han terminado la carrera.

12. Fallas de motor, pinchazos y derrapes

· El auto podrá presentar de forma aleatoria fallas en el motor, la cual no tiene manera de solucionarse durante la partida y el jugador deberá terminar la carrera con esa disminución de potencia.

· Al usar el botón "V" el motor del auto podrá sufrir una falla catastrófica dejando al jugador fuera de carrera.

· Al usar el botón "C" y derrapar, el auto podrá salir de la pista y quedar definitivamente fuera de carrera.

· Los pinchazos en los neumáticos se podrán presentar aleatoriamente, estos se podrán corregir en competencia haciendo una parada en pits.

· Si los neumáticos son recientemente reemplazados (fríos) o severamente desgastados, se podrán presentar pérdidas de adherencia (derrapes) intermitentes.



13. Condiciones climáticas

La temperatura de la pista afecta directamente el desgaste de los neumáticos, la lluvia modifica radicalmente el desempeño en las curvas y la velocidad que el auto podría alcanzar.



14. Ganador de la carrera

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