



**Reunir
Crear
Ajustar
Competir
Ganar**

fusense

Reglas y mecánica 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. Número de jugadores

Para participar de una partida cada jugador deberá poseer una ficha (auto) y un móvil o tablet con la aplicación de juego en ejecución, no hay límite para el número de jugadores.

2. Configuración de pista

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

3. Configuración de auto (reglajes)

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

4. 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.

5. Velocidad del auto

Para lanzar el dado virtual cada jugador deberá tocar el botón "Mi Turno" en la app de juego, el número que aparezca en la casilla será el número máximo de posiciones que podrá avanzar, el número mínimo es uno (1).

6. Vuelta de clasificación

Cada competidor dará una vuelta al circuito, gana la "pole" quien complete el circuito en menos turnos y/o mayor posición después de la línea de meta, el resto de posiciones se entregan descendientemente.

7. 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.

8. 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).

9. Línea de meta

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

10. 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.

11. Curvas en pista

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

12. 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.

13. Transito sobre el piano

En caso de aparecer la palabra "Piano" 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.

14. Fuera de Pista (DNF)

Al tocar el botón de "C" existe la posibilidad de derrapar y quedar por fuera de la pista, eso genera el abandono de la carrera sin posibilidad de regresar y seguir en la partida.

15. 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 una posición ubicada en esa curva.

16. Límite de velocidad en el lanzamiento de carrera

Si en la formación de salida (lanzamiento de carrera) algunos autos (fichas) quedan ubicados sobre una curva, los "límites de velocidad" de esa curva no serán aplicados.

17. Frenado antes de curva

Es posible avanzar menos posiciones para no entrar en la curva y evitar el "límite de velocidad", de esta forma en el próximo turno se podrá avanzar a máxima velocidad a través de la curva.

18. Orden de turnos

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

19. 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 posición.

20. Transito en recta

Sobre los segmentos de recta no existen los límites de velocidad, es recomendable dejar porciones del auto adelante o atrás para indicar el orden de llegada a la posición en caso de un lado a lado.

21. Transito en el pit lane

Se usarán tres turnos: el primero para llegar al punto amarillo, el segundo para frenar en un punto naranja, hacer la parada de pits, y el tercero para salir al punto amarillo, está prohibido el lado a lado en el "pit lane".

22. Parada en Pits

Al estar ubicado en cualquiera de los puntos naranjas, se podrá hacer uso de los boxes dando un toque en ícono del garaje en el app de juego y realizar la parada en pits.

23. Volver a carrera

Para volver a la carrera desde los reglajes del auto se podrá hacer tocando el ícono de garaje y en los boxes se podrá hacer una parada en pits o tocar el botón con el ícono de la bandera a cuadros.

24. Abandono de carrera

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

25. 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, al cruzar la línea de meta se deberá añadir una vuelta haciendo un toque sobre la bandera.

26. Última vuelta

Cuando haga falta la última vuelta el ícono del contador cambiará a una bandera a cuadros, solo se podrá tocar esta bandera cuando se haya cruzado la línea de meta por última vez.

27. Ganador de la carrera

Ganará la carrera el jugador que cruce la línea de meta en primer lugar después de haber cumplido con todas las vueltas pactadas en la configuración de pista.