Match-Race. Print & Play

Il gioco simula una regata tra barche a vela in modalità MATCH RACE. Due barche si fronteggioano seguendo le fasi di una regata reale.

1. File da scaricare / Materiale occorrente/ Descrizione Regata
2. Sequenza di gioco: LE FASI
3. Verifica delle Condizioni di Vento (W)
4. Ordine di Gioco: Criterio 1° e 2°, Ingoaggio e In fila
5. Ordine di Gioco: Rischio di Collisione
6. Manovra delle Barche: avanzamento rispetto all'andatura
7. Virare, Strambare, Verifica delle Coperture
8. Descrizione del Campo di Regata

FILE DA SCARICARE E MATERIALE OCCORENTE

Scarica e stampa il PDF con il **IL CAMPO DI REGATA** (CdR)
Nella versione con BOA SINGOLA o con IL GATE (ti servirà una pagina per ogni giro di regata)

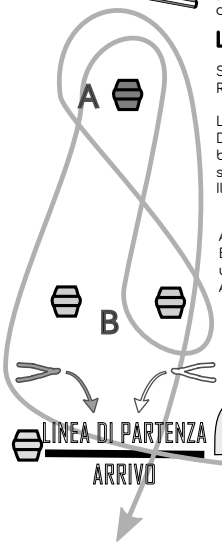
Un dado a 6 facce (ma ci sono App per il cellulare che svolgono il compito egregiamente).

Due matite o penne, possibilmente a punta fine, di colori differenti (nelle regate colore BLU per chi inizia mura a sinistra e GIALLO per chi comincia mura a dritta)

LA REGATA

Si decide di quanti GIRI è fatta la regata, quanto dura il PRE-partenza. Ricordati di stampare un Capo di Regata per ogni giro.

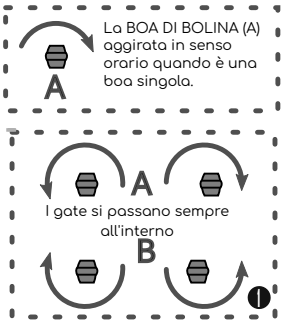
Le barche, dalla posizione iniziale ENTRANO nel Campo di Regata (CdR) Dopo alcune manovre, quanto il cronometro si avvicina allo 00" le barche si avvicinano alla linea di partenza che NON può esser sorpassata prima del R00"
Il percorso è: LINE di Partenza, A, B, A, Linea di Arrivo



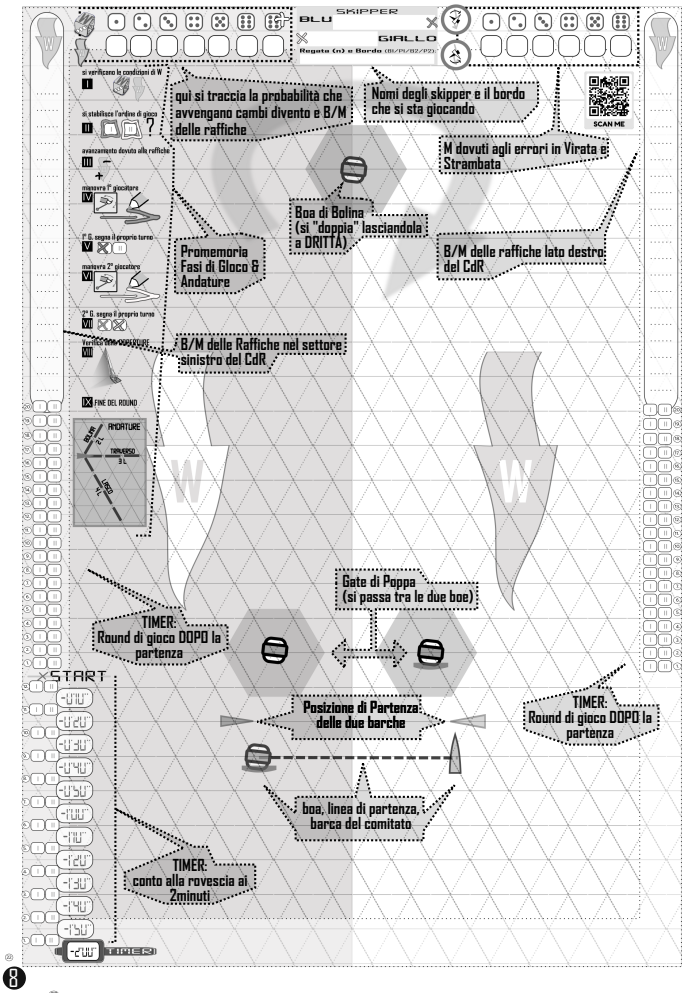
Al posto della **BOA A** di Bolina può essere messo un **GATE** stile Coppa America.

Ingresso delle barche nel PRE-PARTENZA

Manovre PRIMA della Partenza.



SPIEGAZIONE DEL CAMPO DI REGATA (CdR)



8

ORDINE DEL GIOCO

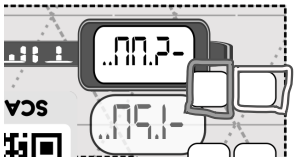
Il buon posizionamento sul Campo di Regata è quello che consente la vittoria. Avere l'iniziativa, GIOCARE PER PRIMO, consente di imporre le proprie scelte all'avversario invece che subirle. L'Ordine di gioco dipende dunque dalla posizione delle barche e da alcune regole legate alla precedenza in acqua. Ecco come determinarlo.

1° criterio: ALTEZZA sul CdR

La boarca più in alto sul CdR gioca per primo. Questo anche quando si "scende" sul bordo di Lasco. Perche le variazioni di W è il controllo del CdR viene da sopra.
MARCARE SUL TIMER la sequenza corretta.

2° criterio: LATO DESTRO sul CdR

A parità d i ALTEZZA, gioca per primo il giocatore più a DESTRA sul campo di regata



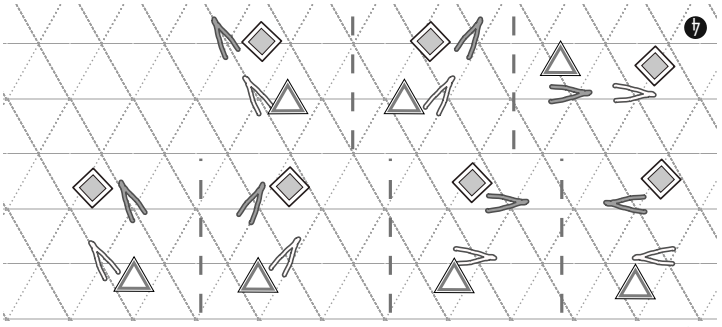
Eccezioni

Alcune situazioni particolari, legate alle regole sulla precedenza in acqua, annullano i due criteri precedenti. Vedremo nel dettaglio quali sono.

Ingoaggio e In fila

Nelle posizioni mostrate qui sotto la barca "sottovento" ha diritto di passare davanti all'altra. Questo si traduce nel muovere per primo

HA LA PRECEDENZA MUOVE PER PRIMO
DEVE DARE LA PRECEDENZA MUOVE PER SECONDO



4

ORDINE DEL GIOCO 2

Collisione imminente

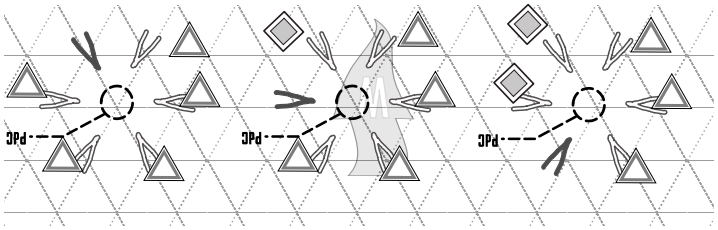
PdC - Punto di Collisione

Quando all'inizio del Round le barche si trovano nelle posizioni sottoindicate, ossia od un passo dalla Collisione, l'Ordine di Gioco viene stabilito seguendo le regole della precedenza.

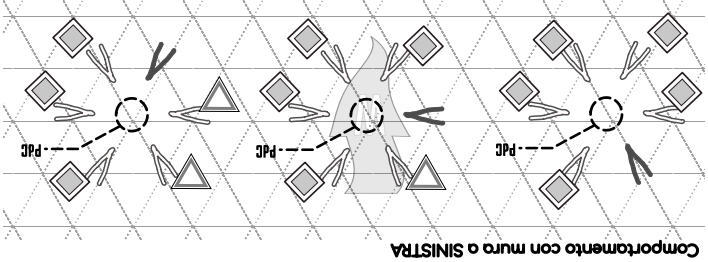
La regola generale è: la barca con mura a dritta ha sempre la precedenza, se sono sullo stesso mura ha la precedenza la barca che ORZA di più.

HA LA PRECEDENZA MUOVE PER PRIMO
DEVE DARE LA PRECEDENZA MUOVE PER SECONDO (e non può passare sul PdC)

Comportamento con mura a DRITTA



Comportamento con mura a SINISTRA



Rischio di Collisione

Il Rischio di Collisione avviene se i percorsi delle due barche si incrociano o se, all'inizio del Round si incrociano i Vettori che rappresentano il possibile spostamento (data la andatura e il vento). In questo caso è necessario calcolare il PdC. Come si calcola: si contano le Lunghezze di entrambe le barche dalla posizione iniziale del Round al PdC . Se il numero di Lunghezze (contando anche Molus dovuti alla manovra) è lo stesso, valgono le regole della Collisione imminente e la barca che DEVE DARE la precedenza NON PUO' transitare sul PdC.

5

SEQUENZA DI GIOCO

Il gioco è suddiviso in ROUND, il round è suddifiso nelle seguenti FASI:
Verifica delle condizioni meteo (W), Ordine di Gioco, Avanzamento dovuto alle raffiche (I° giocatore muove +/-W , 2° Glocatore muove muove +/-W), 1° G Manovra (in base alla andatura e gli altri bonus/malus accumulati), 2° G Manovra (in base alla andatura e gli altri bonus/malus accumulati), Verifica delle Coperture.

I VERIFICA DELLE CONDIZIONI METEO (W) ❸

All'inizio del ROUND (R) si controlla il vento: si tira1D6 e si confronta con la relativa tabella.
(nel SET UP iniziale vai subito alla fase "se il vento cambia")

SE IL VENTO CAMBIA. Se il tira del dado precedente da esito positivo vuol dire che SI, IN EFFETTI CI SONO DELLE VARIAZIONI DI VENTO. Tira nuovamente il dado 1D6 per ognuno dei settori di vento W, confronta il risultato con la tavella e riporta la variazione sul CdR

II ORDINE DI GIOCO ❹

L'Ordine di gioco può variare da un Round all'altro. Dipende dalla posizione delle barche e da alcune regole legate alla precedenza in acqua.

I° criterio: ALTEZZA sul CdR

La barca più in alto sul CdR gioca per prima. Questo anche quando si "scende" sul bordo di Lasco. Perche le variazioni di W è il controllo del CdR viene da sopra. MARCARE SUL TIMER la sequenza corretta.

2° criterio: LATO DESTRO sul CdR

A parità d i ALTEZZA, gioca per primo il giocatore più a DESTRA sul campo di regata

Eccezioni: Ingaggio e in fila ❹ Collisioni (❺)

Alcune situazioni particolari, legate alle regole sulla precedenza in acqua, annullano i due criteri precedenti. Vedremo nel dettaglio quali sono.

III AVANZAMENTO DOVUTO ALLE RAFFICHE

Il vento W non è ugualmente disteso su tutto il Campo di Regata. Questo è rappresentato dal Bonus/Malus nei settori di vento. Se il bonus c'è QUESTO è IL MOMENTO DI GIOCARLO. Le Barche avanzeranno quanto indicato dal bonus indicato nel PROPRIO SETTORE DI W (in caso ci sia un malus verrà portato come malus nella fase di manovra.

MANOVRA ❻ ❼

IV Il 1° Glocatore manovra la propria barca tracciando la propria rotta sul Campo di Regata. Alla fine della sua manovra disegna un triagolo o una freccia orientata come l'ultima lunghezza percorsa.
V Segna il proprio turno sul TIMER.
VI Il 2° Glocatore manovra la propria barca tracciando la propria rotta sul Campo di Regata. Alla fine della sua manovra disegna un triagolo o una freccia orientata come l'ultima lunghezza percorsa.
VII Segna il proprio turno sul TIMER.

VIII VERIFICA DELLE COPERTURE ❼

Si verifica se una dele barche si trovi nella trbolenza della barca sopravento. In caso positivo si segna un Malus a fianco alla barca "coperta" e questo malus verrà portato al Round successivo.

❷ **IX FINE DEL ROUND** (ricomincia dalla fase I W)

VIRARE E STRAMBARE

VIRARE= -1L + f/(1D6)

-1 -1 -1 0 0 0

Quando si cambia di bordo (mura) passando PRUA AL VENTO, si sta VIRANDO:
La manovra **costa UNA LUNGHEZZA** e deve essere preceduta e seguita da un tratto di bolina. In oltre è necessario tirare un dado a 6 facce per controllare di aver eseguito la manovra correttamente. Si confronta il risultato con la tabella sottostante. Se il risltato è un -1 si applica questo MALUS allo spostamento disponibile nel ROUND.
In caso questo sia esaurito si porta il MALUS al ROUND successivo.

STRAMBARE= f/(1D6)

-1 -1 -1 0 0 0

Quando si cambia di bordo passando VENTO IN POPPA, si sta **ABBATTENDO** (o strambando): La manovra di per non costa nulla, deve essere preceduta e seguita da un tratto di Lasco. In oltre è necessario tirare un dado a 6 facce per controllare di aver eseguito la manovra correttamente. Si confronta il risultato con la tabella sottostante. Se il risultato indico un -1 si applica questo Malus allo spostamento disonibile nel ROUND.
In caso questo sia esaurito si porta il MALUS al ROUND successivo.

LE COPERTURE

Se alla fine del R, dopo che entrambi i giocatori hanno manovrato, una delle barche si trova in una delle posizioni indicate nei cerchi quella barca avrà un malus corrispondente nel turno successivo.
Le coperture valgono anche per le rotte simmitriche a quelle indicate.

copertura di BOLINA +1*

copertura al LASCO e TRAVERSO

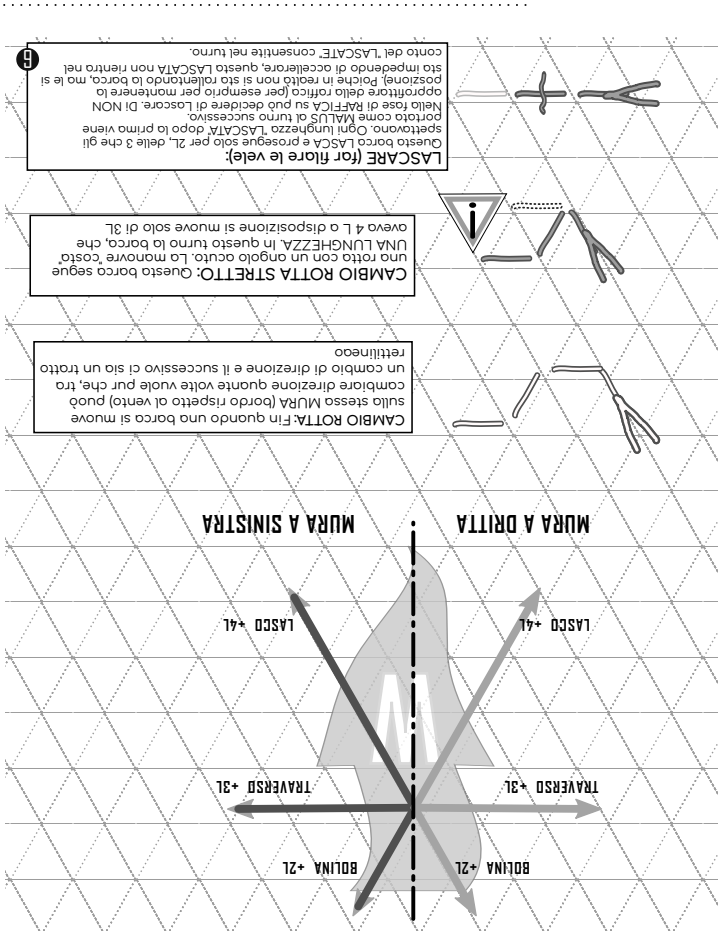
-1 -1 -1

Se si trova nella posizione +1 (GRIGIO), sullo stesso "bordo" della prima barca (BIANCO), GRIGIO AVANZA IMMEDIATAMENTE un altra LUNGHEZZA.

❼

MANOVRA DELLE BARCHE

Le barche si muovono sull'acqua in relazione alla loro ANDATURA.
Il vento W **viene sempre dall'alto.**
Le barcge ovonzono spostondosi sui NODI del reticolo:
DUE LUNGHEZZE novigondo di BOLINA
TRE LUNGHEZZE novigondo al TRAVERSO
QUATTRO LUNGHRZZE novigondo al LASCO



CAMBIO ROTTA: Fin quondo uno borco si muove sullo stesso MURA (borda rispetto al vento) può comboiare direzione quonte volte vuole pur che, tra un comblo di direzione e il successivo ci sio un trotto rettilineoo

CAMBIO ROTTA STRETTO: Questo borco segue uno rotto con un ongolo acuto. La manovre costo UNA LUNGHEZZA. In questo turno lo borco, che ovevo 4 L o disposizione si muove solo di 3L

LASCARE (for filore le vele):
Questo borco LASCA e prosegue solo per 2L, delle 3 che gli spettovono. Ogni lunghezza "LASCATA" dopo la prima viene portoto come MALUS ol turno successivo.
Nello fase di RAFFICA su può deciderè di Lascare. Di NON opportirtore dello roffico (per esempio per montenere lo sto impedendo di occelerore, questo LASCATA non rientro nel conto del "LASCATE" consenttie nel turno.

❻

Se IL VENTO CAMBIA. Se il tiro del dodo precedente do esito positivo vuol dire che SI, IN EFFETTI CI SONO DELLE VARIAZIONI DI VENTO.
Tira nuovomente il dodo 1D6 PER OGNUNO DEI SETTORI DI VENTO (W), confronto il risultoto con lo tobello e riporto lo voriozione sul CdR

-1 -1 0 0 +1 +1* +2*

-/+ significo nel prossimo di tiro di dodo IN QUESTO SETTORE si deve oppliccre un -1, o+1. In coso si tiri un 6 in un settore dove ci sio giò un +1* si ovrà, eccezionolmente un bous +2* (oltre il +2 non si può ondore)

-1

si verificano le

(questo tobello sul foglio del CdR è lasciato in bianco.P rimo di ovventurarsi in voriozioni di questi valori suggerisco di sperimentare questi che consiglio qui sotto)

❽

Nota che la tobello può essere personolizzoto per ogni regoto. Infotti sul foglio del CdR lo tobbelo è lasciato in bianco.
Scegli tu quali siono i risultati per i quoli AVVIENE UN CAMBIO DEL VENTO disegnondo ottorno od essi un retongolo ben evidente.
Uno regoto in cui 1 risultoto su 6 provoco un comblomento è uno regoto con il vento molto stobile.
Unore goto in cui 3 su 6 provoco un comblo del vento è uno regoto con un vento moto voriobile ed imprevedibile.

Se il risultato è 1 o 2 il vento cambia.

BLU

Regata

All'inizio del ROUND (R) si controlla il vento: si tiro1D6.
Si confronto il risultato con lo tobello seguente.

I VERIFICA DELLE CONDIZIONI DEL VENTO (W)

Le condizioni del vento (W), la sua intensità e distribuzione sul CdR sono i fattori principali o determinare la strategia della regata. Chi è più avanti cercherà di minimizzare i rischi legati alla variazione di queste condizioni. Chi sta dietro cercherà di sfruttarli a proprio vantaggio.