



SCAN ME

Match-Race. Print & Play

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

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

FILE DA SCARICARE E MATERIALE OCCORRENTE

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.



SEQUENZA DI GIOCO

Il gioco è suddiviso in ROUND, il round è suddiviso nelle seguenti FASI:

Verifica delle condizioni meteo (W), Ordine di Gioco, Avanzamento dovuto alle raffiche (1° giocatore muove +/-W, 2° Giocatore 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) 3

All'inizio del ROUND (R) si controlla il vento: si tira 1D6 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 SÌ, 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 4

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.

1° criterio: ALTEZZA sul CdR

La barca più in alto sul CdR gioca per prima. Questo anche quando si "scende" sul bordo di Lasco. Perché 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 di ALTEZZA, gioca per primo il giocatore più a DESTRA sul campo di regata

Eccezioni: Ingaggio e in fila 4 Collisioni (5)

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 GIOCARE. 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 6 7

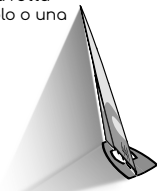
IV Il 1° Giocatore manovra la propria barca tracciando la propria rotta sul Campo di Regata. Alla fine della sua manovra disegna un triangolo o una freccia orientata come l'ultima lunghezza percorsa.



V Segna il proprio turno sul TIMER.

VI Il 2° Giocatore manovra la propria barca tracciando la propria rotta sul Campo di Regata. Alla fine della sua manovra disegna un triangolo o una freccia orientata come l'ultima lunghezza percorsa.

VII Segna il proprio turno sul TIMER.



VIII VERIFICA DELLE COPERTURE 7

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

2 IX FINE DEL ROUND (ricomincia dalla fase I W)

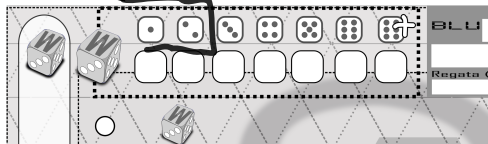
I VERIFICA DELLE CONDIZIONI DEL VENTO (W)

Le condizioni del vento (W), la sua intensità e distribuzione sul CdR sono i fattori principali a 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.



All'inizio del ROUND (R) si controlla il vento: si tira 1D6. Si confronta il risultato con la tabella seguente.

Se il risultato è 1 o 2 il vento cambia.



Nota che la tabella può essere personalizzata per ogni regata. Infatti sul foglio del CdR la tabella è lasciata in bianco.

Scegli tu quali siano i risultati per i quali AVVIENE UN CAMBIO DEL VENTO disegnando attorno ad essi un rettangolo ben evidente.

Una regata in cui 1 risultato su 6 provoca un cambiamento è una regata con il vento molto stabile.

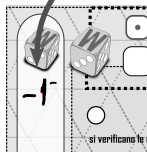
Una regata in cui 3 su 6 provoca un cambio del vento è una regata con un vento molto variabile ed imprevedibile.



SE IL VENTO CAMBIA. Se il tira del dado precedente da esito positivo vuol dire che SÌ, 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 tabella e riporta la variazione sul CdR

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



-/+ significa nel prossimo di tiro di dado IN QUESTO SETTORE si deve applicare un -1, o +1. In caso si tiri un 6 in un settore dove ci sia già un +1⁺ si avrà, eccezionalmente un bonus +2⁺ (oltre il +2 non si può andare)

(questa tabella sul foglio del CdR è lasciata in bianco. Prima di avventurarsi in variazioni di questi valori suggerisco di sperimentare questi che consiglio qui sotto)

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 barca più in alto sul CdR gioca per prima. Questo anche quando si "scende" sul bordo di Lasco. Perché 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 di 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.

Ingaggio e In fila

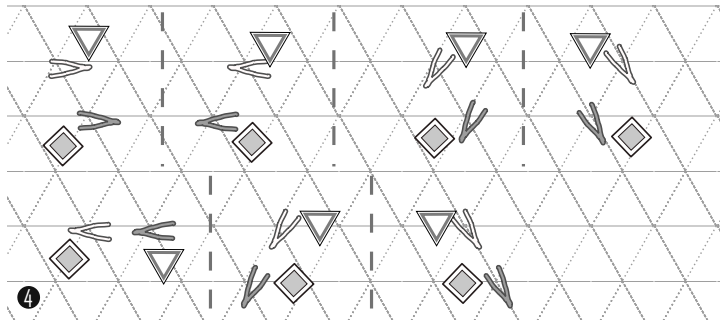
Nelle posizioni mostrate qui sotto la barca "sottovento" ha diritto di passare davanti all'altra. Questo si traduce nel muovere per primo



HA LA PRECEDENZA
MUOVE PER PRIMO



DEVE DARE LA PRECEDENZA
MUOVE PER SECONDO



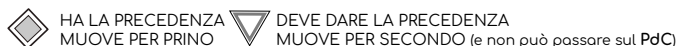
ORDINE DEL GIOCO 2

Collisione Imminente

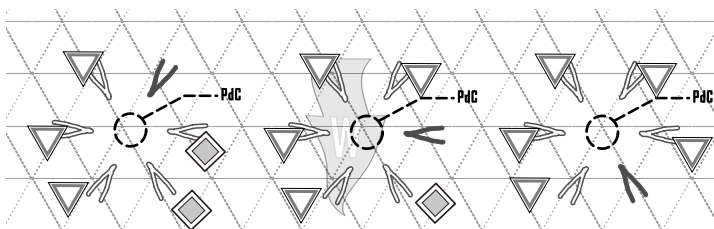
PdC - Punto di Collisione

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

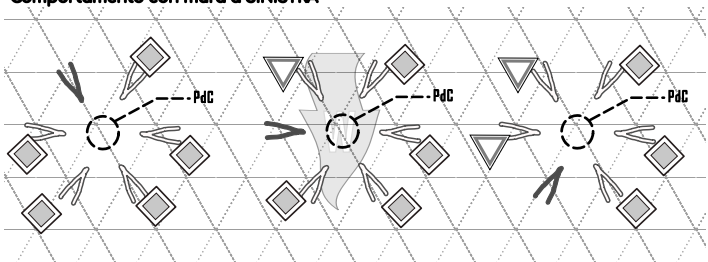
La regola generale è: la barca con mura a dritta ha sempre la precedenza, se sono sulla stessa mura ha la precedenza la barca che ORZA di più.



Comportamento con mura a DRTTA



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 Malus dovuti alle manovre) è lo stesso, valgono le regole della Collisione Imminente e la barca che DEVE DARE la precedenza NON PUO' transitare sul PdC.

MANOVRA DELLE BARCHE

Le barche si muovono sull'acqua in relazione alla loro ANDATURA.

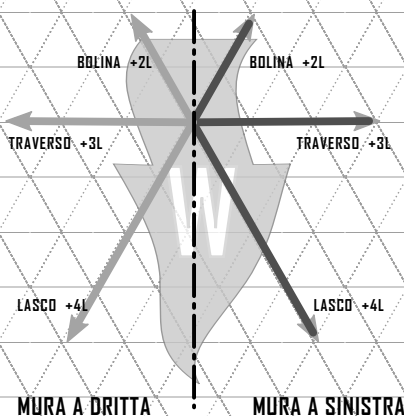
Il vento W viene sempre dall'alto.

Le barche avanzano spostandosi sui NODI del reticolo:

DUE LUNGHEZZE navigando di BOLINA

TRE LUNGHEZZE navigando al TRAVERSO

QUATTRO LUNGHEZZE navigando al LASCO



CAMBIO ROTTA: Fin quando una barca si muove sulla stessa MURA (bordo rispetto al vento) può cambiare direzione quante volte vuole pur che, tra un cambio di direzione e il successivo ci sia un tratto rettilineo



CAMBIO ROTTA STRETTO: Questa barca segue una rotta con un angolo acuto. La manovra "costa" UNA LUNGHEZZA. In questo turno la barca, che aveva 4 L a disposizione si muove solo di 3L



LASCARE (far filare le vele):

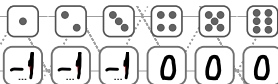
Questa barca LASCARE e prosegue solo per 2L, delle 3 che gli spettavano. Ogni lunghezza "LASCATA" dopo la prima viene portata come MALUS al turno successivo.

Nella fase di RAFFICA su può decidere di Lascare. Di NON approfittare della raffica (per esempio per mantenere la posizione). Poiché in realtà non si sta rallentando la barca, ma le si sta impedendo di accelerare, questa LASCATA non rientra nel conto del "LASCATE" consentite nel turno.

VIRARE E STRAMBARE



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

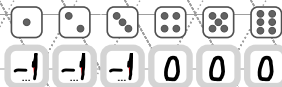


Quando si cambia di bordo (mura) passando PRUA AL VENTO, si sta **VIRANDO**:

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 risultato 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)



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 disponibile nel **ROUND**. In caso questo sia esaurito si porta il **MALUS** al **ROUND** successivo.

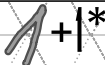


LE COPERTURE

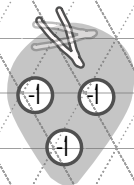
Se alla fine del R, dopo che entrambi i giocatori hanno manovrato, una delle barche si trova in una delle posizioni indicate nei cerchi quella barca avrà un malus corrispondente nel turno successivo.

Le coperture valgono anche per le rotte simmetriche a quelle indicate.

copertura di BOLINA



**copertura al LASCO
• TRAVERSO**



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

SPIEGAZIONE DEL CAMPO DI REGATA (CdR)

