

Table MotoGP

www.tablemotogp.com

1.- Presentación del juego:

Bienvenido al emocionante y apasionante mundo de las carreras de MotoGP.

Empieza a disfrutar, ya mismo, como hacen tus ídolos, de la magia, la estrategia y la táctica al competir en circuitos tan atractivos como el TT Assen, tan emblemáticos como el Circuit de Catalunya o tan rápidos como Donington Park.

Compite con un total de 11 escuderías, y 19 pilotos de 8 nacionalidades.

Compite con 5 fabricantes, a nivel mundial, que darán lo mejor de sí y de su tecnología para que triunfes.

Como es natural, el objetivo final de este juego es ganar carreras, si juegas en modo carrera única, o ganar el Campeonato de MotoGP, si juegas en modo Campeonato.

Para ello tendrás que demostrar tu estrategia, tu suerte y tu destreza, hasta que baje la bandera de cuadros, y triunfes, como ocurre en las carreras de verdad.

Cada carrera se compone de un total de 3 vueltas. Esto te llevará, dependiendo del número de jugadores, entre 1 hora y media y 2 horas.

Para comenzar el juego, tendrás que escoger la escudería a la que representarás durante toda la carrera o durante todo el Campeonato.

Recuerda que la elección de una escudería se mantendrá durante todas las pruebas que compongan el Campeonato.

Eso significa que desde el momento de la salida, tendrás la responsabilidad de llevar adelante 2 pilotos por escudería.

Hay escuderías, que incorporan 2 pilotos que compiten con el mismo equipo, o con los mismos colores del patrocinador, pero otras serán el resultado de aunar los esfuerzos de 2 equipos y 2 pilotos.

La configuración de las escuderías las identificarás más adelante. No temas, la elección de la escudería no influirá en las prestaciones de tus motos ni en la capacidad de ganar.

El modo de elección de cada escudería será libre o bien os lo jugareis a la tirada más alta con los dados si no llegáis a un acuerdo previo

2.-Tarjetas de prestaciones:

Cada jugador recibirá antes de empezar la carrera las siguientes tarjetas de prestaciones:
Cada jugador recibirá antes de empezar la carrera las siguientes tarjetas de prestaciones:

2 tarjetas EXTRAPOWER por jugador (permiten, después de entregarlas, tirar con 2 dados en vez de 1)

1 BOXES por jugador (te salvan de tener que dirigirte a boxes, o una caída en rotura de motor)

2 tarjetas de FUEL para entregar en las casillas verdes
2 tarjetas CRASH por jugador (a entregar cada vez que caigas en una casilla de caída)

Estas tarjetas se canjearán, y las recibirás a lo largo de la carrera, y permitirán mejores prestaciones en tu moto, o simplemente te ayudarán cuando hayas caído en alguna casilla negativa. La utilización con cada uno de los corredores dependerá del jugador.

El modo de ir avanzando por la pista será con el sistema de tirar el dado. Una vez hayas tirado el dado avanzarás tantas casillas como numeración te haya correspondido con el mismo. Una vez hayas avanzado las casillas correspondientes, colocarás la moto en la parte interior del circuito. De esta manera se guardará tu turno para la siguiente tirada. Como verás en el desarrollo del juego, el establecimiento de este turno de tirada puede ser fundamental y desde luego, puede ser fatal.

Alguna de estas casillas te guiarán en lo que tienes que hacer a partir de ese momento una vez hayas caído. Otras simplemente serán un paso más en el desarrollo del juego

3.-Capacidad de las casillas:

La capacidad de albergar 1 o más motos dependerá de si estas se encuentran en recta, curva, horquilla o chicane. Recta: Hasta 3 motos Curva: 2 motos Horquilla o chicane (curva no desdoblada en 2): 1 moto

4.-Tipo de casillas:

No todas las casillas son iguales, clasificándose de la siguiente manera:

Casillas grises: son aquellas que no deben significar ningún peligro, donde debes acelerar lo más posible, y sacar ventaja.

La capacidad de estas casillas es de albergar al menos 3 motos. Son fundamentalmente tramos del circuito en recta, donde se podrá descansar algo. Dependiendo de cada circuito su número será más o menos elevado. (Recuerda que todos los circuitos no son iguales.)

Casillas negras: son aquellas que junto a una señal de lo sucedido, te enviarán a Boxes o producirán una caída fortuita, o significarán una rotura de motor.

Casillas verdes: son aquellas donde tendrás que entregar la tarjeta referida a FUEL, una vez hayas caído.

Casillas rojas: son aquellas que marcan una zona de especial cuidado en la conducción. Serán las que representan curvas, horquillas o chicanes. Algunas se desdoblaron en 2. Esto significará que el piloto podrá elegir una trazada diferente, si ve que la trazada por el sitio más rápido está demasiado concurrida, o que, como consecuencia de su tirada, se ha pasado de frenada, y se ha visto obligado a entrar por fuera. **Casillas amarillas:** son aquellas que estarán pintadas en el recorrido de Pit Lane . Te enviarán directamente desde la pista a Boxes , donde cumplirás con lo ordenado en las casillas negras. Su principal característica es que mientras te encuentre en estas, el valor de la tirada del dado será la mitad, o el valor inmediatamente menor a la mitad. En el caso de sacar un 1, se entiende que la tirada será de 1.

Casilla negra y blanca a cuadros: es aquella donde, en el momento en el que te corresponda, deberás colocar tu moto. En el momento de colocar tu moto en esta casilla, deberás permanecer una tirada sin jugar. En esta casilla se cumplirán las entradas a Boxes y los Stop&Go.

5.- ¿Quién ganará la carrera?

Ganará la carrera aquel que llegue a la meta en primer lugar, es decir, aquel que cumpla las 3 vueltas antes que los demás. Pero ¡jojo!, porque como hemos comentado, tienes responsabilidad sobre la escudería completa, por lo que no debes dejar que tu segundo piloto sea doblado, ya que inmediatamente producirá la eliminación de todo el equipo.

Si el equipo queda eliminado, no puntuará en esa carrera, quedando las posiciones de los demás jugadores un puesto inmediatamente superior.

Una vez llegado el 1er clasificado, la carrera proseguirá hasta completar el Podio / Podium. Es decir, hasta la entrada del 3o.

Las posiciones de carrera definitivas quedarán como estén en ese momento. En caso de que en alguna casilla haya más de 1 moto, el orden de clasificación será el de tirada, es decir, desde dentro de la pista hacia fuera.

No existen doblados, de manera que si alguna moto es alcanzada por otra que esté en posiciones más avanzadas, quedando por tanto con vuelta perdida, será descalificado inmediatamente. Esto es aplicable a todo aquel que esté cumpliendo una sanción, con vuelta perdida, dentro de Pit Lane, y en ese momento el líder de la prueba pase por línea de meta.

Los descalificados no obtendrán puntuación quedando las clasificaciones con las siguientes puntuaciones por carrera:

Clasificación:

1er clasificado: 25 puntos 2o clasificado: 20 puntos 3er clasificado: 16 puntos 4o clasificado: 13 puntos 5o clasificado: 11 puntos 6o clasificado: 10 puntos 7o clasificado: 9 puntos 8o clasificado: 8 puntos 9o clasificado: 7 puntos 10o clasificado: 6 puntos 11o clasificado: 5 puntos 12o clasificado: 4 puntos 13er clasificado: 3 puntos 14o clasificado: 2 puntos 15o clasificado: 1 punto

Ganará el El Mini Campeonato de MotoGP a 6 carreras aquel que obtenga más puntos en la clasificación después de transcurridas las 6 carreras correspondientes que se incluyen en el juego base.

Ganará el Campeonato del Mundo a 17 carreras aquel que obtenga más puntos en la clasificación después de transcurridas las 17 carreras correspondientes al juego base y el kit de potenciación del Set de circuitos.

Ganará el Campeonato de Escuderías aquel que sumando las puntuaciones de ambos corredores, sume más puntos finales.

Modo de juego según número de jugadores (11 escuderías, y 19 pilotos)

Modo 2 jugadores: El máximo de escuderías por persona será de 5.

Modo 3 jugadores: El máximo de escuderías por persona será de 3.

Modo 4 jugadores: El máximo de escuderías por persona será de 2.

Modo 5 jugadores: El máximo de escuderías por persona será de 2.

Modo de 6 a 9 jugadores: El máximo de escuderías por persona será de 1.

Se recomienda jugar con una escudería por persona para agilizar el desarrollo, aunque la elección dependerá de los jugadores

Calendario para el Campeonato de MotoGP

Carrera 1 Circuito de Le Mans Carrera 2 Circuito de TT Assen Carrera 3 Circuito de Donington Park Carrera 4 Circuito de Twin Ring Motegi Carrera 5 Circuito de Mugello Carrera 6 Circuito de Catalunya

Calendario para el Campeonato del Mundo de MotoGP :

Carrera 1 Circuito de Jerez Carrera 2 Circuito de Losail Carrera 3 Circuito de Shanghai Carrera 4 Circuito de Le Mans Carrera 5 Circuito de Mugello Carrera 6 Circuito de Donington Park Carrera 7 Circuito de TT Assen Carrera 8 Circuito de Sachsenring Carrera 9 Circuito de Brno Carrera 10 Circuito de Laguna Seca Carrera 11 Circuito de Sepang Carrera 12 Circuito de Phillip Island Carrera 13 Circuito de Twin Ring Motegi Carrera 14 Circuito de Istanbul Park Carrera 15 Circuito de Estoril Carrera 16 Circuito de Comunitat Valenciana Ricardo Tormo Carrera 17 Circuito de Circuit de Catalunya

Valor de los dados:

1 moverás 1 casilla 2 moverás 2 casillas 3 moverás 3 casillas 4 moverás 4 casillas 5 moverás 5 casillas 6 moverás 6 casillas y volverás a tirar

Desarrollo del juego:

1.- Entrenamientos:

La razón de realizar estos entrenamientos es la oportunidad de colocar a tu piloto en lo más alto de la Parrilla de Salida. Esto será fundamental, ya que una vez se haya producido la salida, las caídas, los embotellamientos y las frenadas se sucederán con el consiguiente peligro y pérdida de posiciones.

Por tanto, realizar unos buenos entrenamientos puede ser vital. Hay que estar en lo más alto para afianzar oportunidades.

Cada piloto tendrá la opción de tirar el dado hasta 6 veces seguidas, realizando el movimiento a lo largo de la pista para obtener el puesto final.

Si en una casilla coinciden 2 o más motos, el modo de desempate será por el dado más alto. Aquel que haya perdido en este desempate pasará a ocupar el puesto inmediatamente siguiente en Parrilla de Salida.

En este momento ya podrás utilizar tus tarjetas de Extrapower. En el momento de querer utilizarlas, podrás entregar tu tarjeta y tirar con 2 dados en esa ocasión. El resultado será la suma de esos 2 dados, que sumarás a las otras 5 tiradas realizadas solo con 1 dado. Cuidado! Recuerda que queda mucha carrera y puedes necesitar esas tarjetas de Extrapower Es tu decisión usarlas ahora o no.

2.- Parrilla de Salida:

Una vez decidida la Parrilla de Salida por el orden obtenido en los entrenamientos, se procederá a comenzar la carrera. El orden de tirada de cada jugador lo establecerá la posición de la moto en cada momento de carrera. Es decir, nunca se seguirá el turno por posición en la mesa de los jugadores, sino por posición de la moto en pista.

Las motos se colocarán en las señales habilitadas para ello en cada casilla de la recta de salida.

Dependiendo del circuito, la parrilla albergará hasta 3 motos por casilla.

3.- Caídas:

Cuidado con las caídas. La caída representará una tirada sin jugar.

La moto se colocará en la parte exterior de la pista, y se reincorporará al juego desde esa misma casilla.

Se llevará un control de las caídas producidas en carrera, de manera que cada vez que caigas tendrás que entregar una tarjeta.

En el momento en que no tengas más tarjetas para entregar, tendrás que quedarte una tirada sin jugar, en tu casilla, pero con la moto tumbada fuera de la pista

¿Cuándo se producirá una caída?:

1.- Cuando la moto caiga en una casilla negra que contenga la palabra "crash", lo que supondrá que te has encontrado con aceite o que la pista está sucia.

2.- Por acumulación de tiradas con 6. Como pasará con la sanción de stop&go en la salida, se te penalizará por la consecución de tres tiradas de dado de 6 seguidos. La posición de caída será la casilla obtenida a partir de la puntuación alcanzada con los dos 6 anteriores, pero como en otros casos, la moto se colocará tumbada en el exterior de la casilla, y el jugador perderá un turno de tirada con ese piloto.

Utilización de las tarjetas "Crash" en las caídas:

En el momento de producirse la caída, deberás entregar 1 de las tarjetas de caída.

Recuerda que a partir de entregar todas las tarjetas, las caídas serán definitivas, TENIENDO QUE QUEDARTE UN TURNO SIN JUGAR FUERA DE LA PISTA. Eso no significa que el equipo quede eliminado, sólo produciéndose esto cuando algún corredor se doblado por el primer clasificado.

4.- Entrada en curvas:

En las curvas habrá un señal de entrada a la misma, es decir una casilla roja.

Si tu tirada es de un 5 o un 6 y es más alta de la necesaria para enfilarse la curva por la trazada más conveniente, y por tanto la más rápida para salir a la recta, tendrás que cambiar de trazada y negociar todo el viraje por las casillas de fuera.

Ejemplo.: Si tú estas en la casilla 32, y en la casilla 34 hay una entrada a curva, podría pasar lo siguiente:

Tirada de un 1: avanzas hasta la casilla 33, por lo que para entrar en la curva en la siguiente tirada deberías sacar por debajo de un 4 para enfilarse la curva por la trazada perfecta.

Tirada de un 5 o 6: Se produce una pasada de frenada.
Por tanto, la negociación de todo el viraje se haría por la trazada de fuera.

4.- Stop&Go:

La situación se producirá sólo en el momento de salida. Al tirar el dado, y salir un 6, tienes la oportunidad de tirar de nuevo. Si tu segunda tirada es de 6 también, podrás mover la moto un total de 12 casillas. En ese momento estarás obligado a realizar otra tirada, pero cuidado, si vuelves a sacar otro 6, estarás obligado a realizar un Stop&Go.

De esta manera se penalizarán las salidas "demasiado fulgurantes". El momento de realizar ese Stop&Go será en la primera vuelta.

Es decir, tu situación será la obtenida, tras mover 12 casillas, correspondientes a las 2 tiradas de 6 realizadas antes y desde aquí proseguirás la carrera.

La manera de cumplir la sanción es fácil. Al llegar al carril de deceleración de entrada a boxes tendrás que entrar hasta la casilla que existe en el Pit Lane de cuadros y permanecer allí una jugada sin tirar.

Hasta esa casilla no tendrás que llegar con la numeración exacta, siendo suficiente que tu tirada llegue justa o sobrepase la casilla.

Recuerda que parte del trayecto hasta el Pit Lane estará dibujada en color amarillo, lo que ralentizará tu velocidad. En todo caso, la velocidad de entrada o salida al Pit Lane corresponderá con la de la casilla de salida de tirada, es decir, si te ha salido un 5, entrarás en el Pit Lane con una tirada de 5.

Una vez cumplida la sanción, te reincorporarás a la pista por el carril de aceleración.

5.- Casillas de Boxes:

Cuando caigas en alguna casilla de Boxes, deberás apuntar que dorsal ha caído en la casilla, que especificará si el corredor que ha caído es tu piloto líder, o el segundo, y que te recordará que deberás entrar en los Boxes en el momento de pasar por la entrada de Pit Lane. Al llegar a la casilla de cuadros, estarás 1 tirada sin jugar, y podrás reanudar el juego una vez cumplida la sanción..

Recuerda que tienes 1 tarjeta de Boxes. Al caer en esta casilla de Boxes puedes canjearla, y seguir en carrera.

En todo caso, cuando te quedes sin más tarjetas de Boxes, deberás entrar en el Pit Lane si vuelves a caer en una casilla de Boxes.

Las casillas de Boxes solo tienen validez en las 2 primeras vueltas, quedando neutralizadas en la última, ya que se acaba la carrera y no podrías cumplir tu sanción.

6.- Casilla de "Engine BreakDown".

En todos los circuitos habrá una de "Engine BreakDown". Esta casilla es fatal, porque significará la eliminación directa del piloto. Este piloto no puntuará y por tanto proseguirás la carrera con el otro piloto sólo.

7.- Fuel

Antes de comenzar la carrera recibirás 2 tarjetas de fuel

Hay un número elevado de casillas verdes, donde tendrás que ir entregando estas tarjetas una vez hayas caído. Cada vez que pases por la línea de meta recibirás una tarjeta de Fuel extra de regalo. Recuerda que si caes en una casilla de Fuel y no tienes tarjetas para entregar te quedarás sin gasolina y por tanto quedarás descalificado

8.- Utilización de las tarjetas Extrapower

Como ya hemos comentado, la primera ocasión en que se pueden utilizar las tarjetas de Extrapower es en los entrenamientos.

En carrera se podrá utilizar siempre que haya espacio razonable para poderse contar la tirada.

Se entregará previamente la tarjeta, y posteriormente se tirará con los 2 dados.

En caso de salir 2 dados con un 6, se volverá a tirar de nuevo con 1 solo dado. En caso de salir otro 6 se producirá una caída, por acumulación de tiradas con 6.

9.- Ayudas a la competición

Cada vez que un piloto pase por la línea de meta, recibirá una tarjeta extra de fuel para uso en la escudería

Además podrá elegir entre recibir una tarjeta de Crash, de Boxes o de Extrapower.

Identificación de las escuderías y pilotos

Escudería 1:

Nombre	Piloto	Dorsal	Nacionalidad	Fabricante
Yamaha Team	Valentino Rossi	46	Italia	Yamaha
Yamaha Team	Colin Edwards	5	EE.UU.	Yamaha

Escudería 2:

Nombre	Piloto	Dorsal	Nacionalidad	Fabricante
Repsol Honda HRC	Nicky Hayden	69	EE.UU.	Honda
Repsol Honda HRC	Dani Pedrosa	26	España	Honda

Escudería 3:

Nombre	Piloto	Dorsal	Nacionalidad	Fabricante
Team Ducati	Sete Gibernau	15	España	Ducati
Team Ducati	Loris Capirossi	65	Italia	Ducati

Escudería 4:

Nombre	Piloto	Dorsal	Nacionalidad	Fabricante
Spain's no 1 Honda	Toni Elías	24	España	Honda
Spain's no 1 Honda	Marco Melandri	33	Italia	Honda

Escudería 5:

Nombre	Piloto	Dorsal	Nacionalidad	Fabricante
Kawasaki R.Team	Randy de Puniet	17	Francia	Kawasaki
Kawasaki R.Team	Shinya Nakano	56	Japón	Kawasaki

Escudería 6:

Nombre	Piloto	Dorsal	Nacionalidad	Fabricante
Suzuki MotoGP	John Hopkins	21	Francia	Kawasaki
Suzuki MotoGP	Chris Vermeulen	71	Japón	Kawasaki

Escudería 7:

Nombre	Piloto	Dorsal	Nacionalidad	Fabricante
D'antin MotoGP	J.L Cardoso	30	España	Ducati
D'antin MotoGP	Alex Hoffman	66	Alemania	Ducati

Escudería 8:

Nombre	Piloto	Dorsal	Nacionalidad	Fabricante
Konica Minolta	Maoto Tamada	6	Japón.	Honda

Escudería 9:

Nombre	Piloto	Dorsal	Nacionalidad	Fabricante
Honda LCR	Casey Stoner	27	Australia	Honda

Escudería 10:

Nombre	Piloto	Dorsal	Nacionalidad	Fabricante
Tech3 Yamaha	Carlos Checa	7	España	Yamaha
Tech3 Yamaha	James Ellison	77	G.B.	Yamaha

Escudería 11:

Nombre	Piloto	Dorsal	Nacionalidad	Fabricante
Team KR Roberts	Kenny Roberts	10	EE.UU.	KR 211V

11.- Breve Diccionario de nombres:

Escudería: es lo mismo que un equipo, corresponde a 2 pilotos que corren bajo los mismos colores y cuentan con los mismos medios.

Horquilla: es una curva con un ángulo agudo que imposibilita la entrada de 2 motos a la vez.

Chicane: curva que se introduce en medio de una recta para ralentizar el paso por un punto. Imposibilita la entrada de 2 motos a la vez. También puede ser un zig-zag o una curva en S.

Pit Lane: Parte de la pista que conduce a la zona de Boxes. Tiene limitado su acceso y su velocidad máxima.

Stop&Go: Es una penalización que se impone a un piloto que haya realizado una maniobra que no se corresponda con el reglamento. Se obliga al piloto a entrar en Boxes y volver a arrancar después de cumplir la penalización.

Doblado: Es aquel piloto que no ha llegado a completar una vuelta determinada y es rebasado por otro corredor que ya ha completado una vuelta más.