

## Reglas del Juego Contra el Viento

### Objetivo, tarea e Instrucciones:

#### 1. Objetivo

Tu objetivo es ser el primero en cruzar la línea final en el menor tiempo posible.

#### 2. Tarea

Navega por el curso proporcionado. Maneja tu barco con astucia por el campo de juego y a través de las diferentes regiones de viento para encontrar el recorrido óptimo hasta tu objetivo. El juego termina cuando el primer barco toca a la línea de meta por el punto azul en el medio.



Un contador de tiempo (ver TEMPORIZADOR) muestra el tiempo que has navegado. Ver "Resultados de Regata" en Internet para compararte con otros Regatistas Tácticos.

#### 3. Condiciones generales de juego

El viento es tu enemigo: cambia en dirección y fuerza en las diferentes regiones de viento y puede influenciar tu recorrido hasta la línea final.

El otro barco es el compañero de *sparring*: te acompaña por el campo de juego y está controlado por un autopiloto que NO toma el recorrido óptimo.

El otro barco reacciona automáticamente a cambios en el viento, pero no es como tú: no puede entender ni registrar las condiciones de viento a su alrededor.

El autopiloto navega un recorrido estándar: navega hacia la *layline*, rodea las balizas automáticamente, y navega hacia la siguiente baliza.

En el Juego Contra el Viento hay contacto entre los barcos: pueden tocar o incluso superponerse. Esto no es un error, sino una herramienta de comparación para mostrarte en cualquier momento si estás por delante, por detrás o a la misma altura que el otro barco. Las infracciones de las reglas de derecho de paso no se tienen en cuenta.

La escena de juego (1x1, 2x2, 3x3, etc.) incluye las mismas situaciones de principio a fin, y puede mantener una comparación justa que se puede repetir varias veces.

## Reglas del Juego Contra el Viento

### 4. Instrucciones

Establece tu plan táctico para pilotar tu barco por el recorrido óptimo hasta tu meta. ¡Si no estás activo, tu barco navegará por un recorrido estándar hasta la línea de meta! Virará en las *laylines*, y rodeará las boyas automáticamente si tú no lo haces antes.

El viento cambia en dirección y fuerza: hace que el barco se eleve o se haelere. ¡Si el viento viene de frente, el barco está “proa al viento” y tú tienes que virar o derivar!

Intenta reconocer los patrones del viento. ¿Están virando u oscilando? ¿El viento es más favorable en el lado izquierdo o el derecho? Busca el mejor viento en el campo de juego y úsalo en tu provecho.

Puedes recibir información adicional sobre el viento con banderines de viento. Arrastra el banderín desde arriba con un click del ratón y suéltalo en una zona de viento interesante. También se mostrará la información sobre el viento directamente sobre el barco. Elige una opción del menú “Barco” y selecciona la información que necesitas usando “on/off”. ¡Usa esta información para tus decisiones tácticas y maniobras!

Usa los comandos ‘Virar, Derivar, Orzar y Trasluchar’ y los comandos adicionales ‘+/-’ para timoneo avanzado. Encontrarás detalles en el menú “Ayuda”.

Puedes encontrar las instrucciones completas del juego en nuestra página web:

[www.TacticalSailing.com/es/lounge](http://www.TacticalSailing.com/es/lounge)

en el “Tactical Sailors Lounge”.

- Las puedes leer e imprimir como archivo PDF.
- Ver [Resultados de Regata](#) y mejor tiempo navegado

Versión 1: 2011-02-01

Versión 2: 2011-07-05 Se añadió la característica “... en el menor tiempo posible”.

Versión 3: 2020-01-20 Se añadió la característica “... punto azul”.