

# FORMULA D



Un juego de Eric RANDALL y Laurent LAVAU

©2018 Éric RANDALL y Laurent LAVAU

REGLAS ESTÁNDAR

# FORMULA D JUEGA VARIAS PARTIDAS CON LAS REGLAS PARA PRINCIPIANTES ANTES DE LEER ESTAS REGLAS

## Objetivo del juego

FORMULA D es un juego de carreras de coches. El objetivo es ganar una carrera (de 2 vueltas) siendo el primero en cruzar la línea de meta. Para ello, tendrás que arriesgar y anticiparos a los acontecimientos de la carrera. Tendréis que decidir la estrategia, respetar el código de conducción, vigilar el estado de la mecánica del coche y, como en las carreras, contar con suerte.

## Componentes

El material utilizado para jugar con las reglas estándar es el siguiente:

- 1 tablero de juego que representa el circuito de Mónaco;
- 6 dados de color correspondientes a las 6 marchas del coche;
- 1 dado negro para determinar el daño mecánico sufrido por los coches y los eventos imprevistos;
- 1 manual de instrucciones estándar;

- 10 coches de tipo F1;
- 10 cuadros de mando ;
- 10 peones « palanca de cambios »;
- 60 marcadores que representan los puntos de los coches;
- 10 fichas de piloto;
- 20 marcadores de piezas sueltas.

## Principios básicos

### Las Marchas

Los coches tienen 6 marchas y cada dado representa una marcha. Los números de las caras de los dados indican cuantas casillas se mueve tu coche. Cuanto más alta sea la marcha que el coche lleve, más lejos le llevará el dado correspondiente (ver tabla de desplazamiento más abajo). En su turno, el piloto puede cambiar de marcha o mantener la que lleva. Al acelerar está prohibido subir más de una marcha cada vez (por ejemplo, de 1ª a 3ª). Al desacelerar, es posible bajar 1, 2 ó 3 marchas (por ejemplo, pasar de 6ª a 4ª ó de 4ª a 1ª) aunque reducir más de una será perjudicial para el coche (ver página 6).

En la modalidad estándar de juego la plantilla del cuadro de mando se coloca así.

Marcadores indicando puntos para cada parte del coche.

Puntos de neumáticos

Puntos de frenos

Puntos de caja de cambios

Palanca de cambios

Puntos de carrocería

Puntos de motor

Puntos de suspensión

Ficha de piloto  
(Circuitos urbanos al reverso)

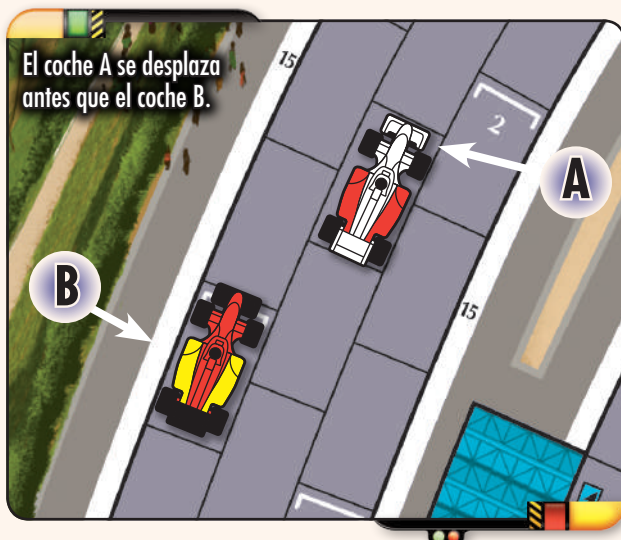
Marcha	Dado	Desplazamiento (número de casillas)
1ª		1 a 2
2ª		2 a 4
3ª		4 a 8
4ª		7 a 12
5ª		11 a 20
6ª		21 a 30

**Nota:** el resultado del dado en forma de pirámide es el número que queda arriba.

## Los movimientos

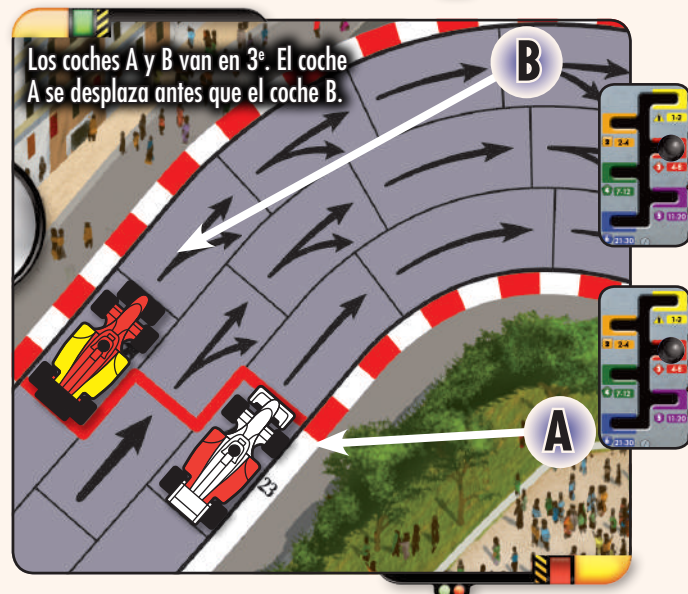
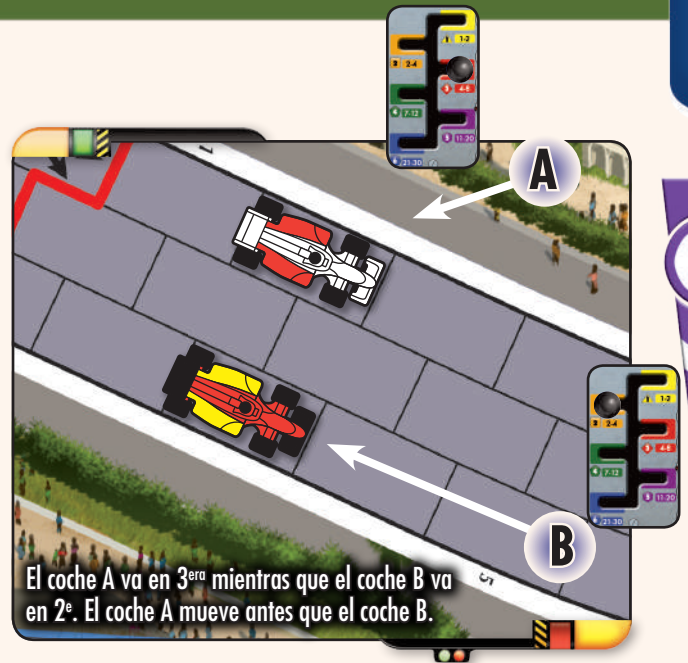
Como en la vida real, un coche arranca en 1ª, pasa después a 2ª y así sucesivamente para ir cada vez más rápido. Al comienzo de su turno, el piloto debe proceder en el siguiente orden: anuncia la marcha que mete (puede también mantener la marcha que lleva), coloca la palanca de cambios en su lugar correspondiente, y tira entonces el dado que representa a la marcha que ha metido. Para terminar, mueve su coche tantas casillas como indique el dado. Al final de su desplazamiento, se considera que el coche para: esto será importante en las curvas (ver página 5).

**Orden de juego:** En cada turno de juego los pilotos juegan según el orden que ocupen en la carrera, comenzando por el coche más adelantado en ese momento. *Ej: Durante un turno cualquiera, el coche B adelanta al coche A, que va en primer lugar; en el próximo turno, el coche B mueve antes que el coche A.*



**Si hay igualdad:** Cuando dos coches circulan a la par, el que lleve la marcha más alta en ese momento mueve primero.

Si 2 coches llevan la misma marcha, juega primero el que este más cercano al interior de la siguiente curva.



## Reglas de conducción

Los coches se desplazan por los carriles respetando unas reglas de conducción en las curvas y otras diferentes en las rectas. Ante todo, está prohibido saltar por encima de otro coche, hay que adelantarlos. Está también prohibido ir marcha atrás.

### Las reglas de conducción en las curvas

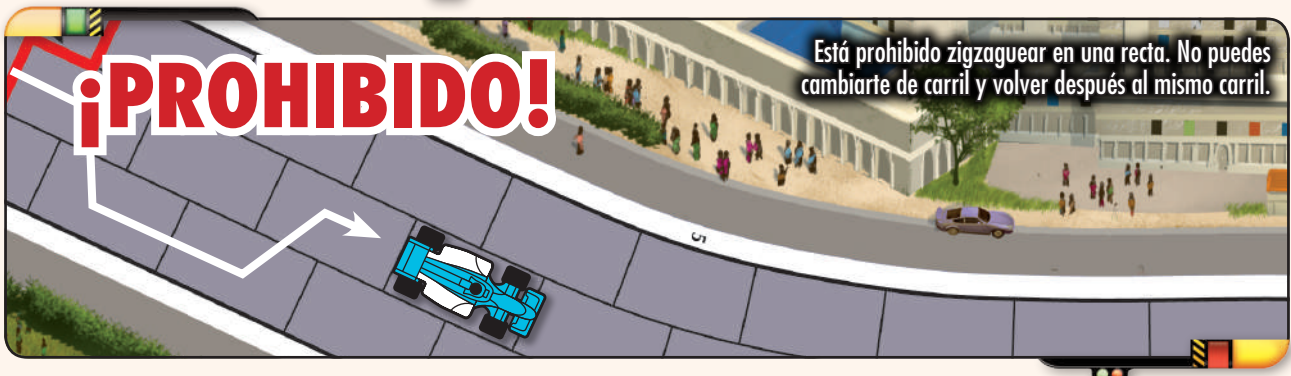
Para circular por una curva un coche debe parar, dentro de los límites de la curva, al menos tantas veces como indique el número que figura en la curva (en fondo amarillo, a la izquierda del nombre de la curva). Una vez que el número de paradas obligatorias se ha cumplido, el coche puede abandonar la curva con normalidad al siguiente turno. Los números en el semáforo sirven de ayuda para calcular mejor la trazada: el número del cuadro verde indica la trazada más larga y el del cuadro rojo la trazada más corta.





### Reglas de conducción en rectas

La recta es el tramo del circuito que hay entre dos curvas. En función de la longitud de la recta, los coches pueden realizar varios turnos antes de entrar en la siguiente curva.



### Puntos del coche

Determinan la capacidad de tu coche para mantenerse en pista tras sufrir distintos percances durante la carrera. Cada coche empieza la partida con un número determinado de puntos que serán divididos en 6 categorías distintas:

Neumáticos:	6
Frenos:	3
Caja de cambios:	3
Carrocería:	3
Motor:	3
Suspensión:	2

### Preparación

Se utiliza el circuito de Mónaco. Se despliega el tablero completamente. Una vez instalado el circuito, cada jugador recibe un coche, una ficha de piloto de F1, un cuadro de mandos con su plantilla y una palanca de cambios. El cuadro de mandos servirá para indicar la marcha con el marcador que representa la palanca de cambios.

Cada jugador coloca un marcador que indique los puntos de coche iniciales en cada categoría (neumáticos, frenos, etc.), que figuran en las fichas de piloto.



## Posiciones en la parrilla de salida

Los jugadores tiran el dado negro para determinar su posición en la parrilla de salida. El piloto que haya sacado el resultado más alto se coloca en el primer lugar (Pole Position), el segundo más alto ocupa la segunda posición y así sucesivamente.

## Salida

Antes de meter 1ª, cada piloto debe lanzar el dado negro para determinar cómo será su salida.

- **Si sale 1: Mala salida.** El motor se cala. No puede meter 1ª y se queda parado sin avanzar. Tiene que esperar hasta el siguiente turno y entonces meter 1ª sin volver a tirar el dado negro.
- **Si sale entre 2 y 16: Salida Normal.** Tira el dado de la 1ª marcha y mueve el coche tantas casillas como indique el dado.
- **Si sale entre 17 y 20: Salida espectacular.** El piloto sale como una bala. Mueve su coche 4 espacios sin necesidad de tirar el dado. Puede cambiar de carril una o dos veces para esquivar a otro coche. El siguiente turno puede, si quiere, pasar a 2ª.



## Pasarse una curva

Cuando un coche, al final de su movimiento, supera el límite de una curva sin haber hecho el número de paradas obligatorias, se considera que va demasiado deprisa y que se pasa la curva. Pierde tantos puntos de neumáticos como casillas se haya pasado.



- **Curva de 2 paradas:** Si un piloto no hace ninguna parada, queda eliminado automáticamente.
- **Curva de 3 paradas:** Si un piloto no hace ninguna o sólo hace una parada, es eliminado automáticamente.

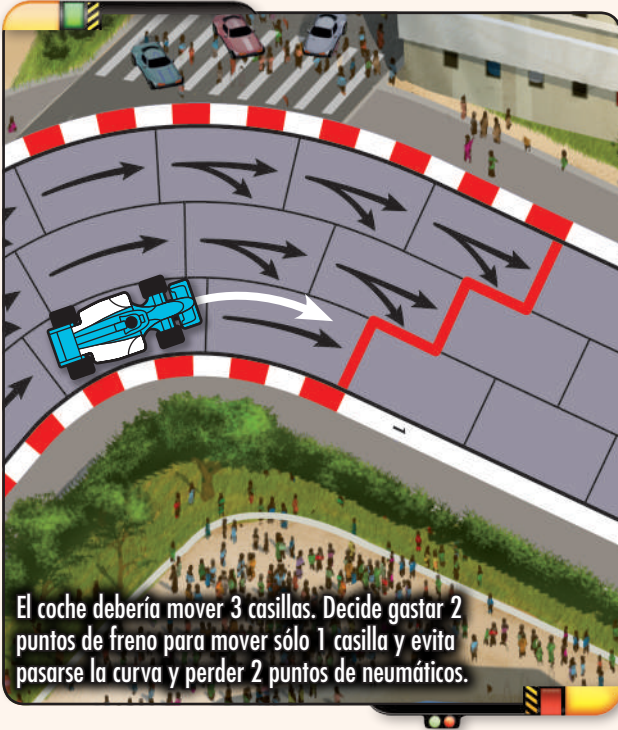
Al pasarse una curva el coche no puede cambiar de carril, tiene que continuar su movimiento en el carril en el que abandona la curva. Si termina su movimiento en otra curva, esa parada no cuenta para la nueva curva. Si es bloqueado por otro coche no puede adelantarle, tiene que frenar.

Cuando un coche pierda su último punto de neumáticos al pasarse de una curva, hará un trompo. El coche permanecerá en la casilla donde se encuentra, pero se gira y se coloca en sentido contrario a la carrera. En su próximo turno el piloto lo vuelve a colocar en el sentido correcto y sale en 1ª. Si vuelve a pasarse una curva por solo una casilla, vuelve a hacer otro trompo. Si se pasa por más de una casilla, queda fuera de la carrera.

*Recuerda: un coche sin puntos de neumáticos que se pase una curva por 1 casilla hace un trompo. Si se pasa la curva por más de una queda eliminado de la carrera.*

## La frenada

Un jugador puede utilizar sus puntos de freno en cualquier momento para evitar avanzar el número completo de espacios que marca el dado. Esto puede ayudar a no pasarse una curva, evitando perder así puntos de neumáticos.



El coche debería mover 3 casillas. Decide gastar 2 puntos de freno para mover sólo 1 casilla y evita pasarse la curva y perder 2 puntos de neumáticos.

Un piloto se puede encontrar bloqueado por uno o más coches, incapaz de adelantarles o de usar todo su movimiento. Después de mover su coche lo más lejos posible, el piloto debe calcular el número de casillas que hubiera movido en caso de no haber sido bloqueado. La siguiente tabla determina la pérdida de Puntos de Neumáticos y de Frenos.

Casillas restantes	Puntos de frenos	Puntos de neumático
1	1	0
2	2	0
3	3	0
4	3	1
5	3	2
6	3	3
7	<i>El coche quedará eliminado de la carrera</i>	

Si el coche no tiene suficientes puntos (Frenos y Neumáticos) antes del bloqueo, quedará eliminado de la carrera.

## Reducir varias marchas

En lugar de bajar las marchas de una en una, un piloto puede reducir varias marchas de golpe,

bajando 1, 2 ó 3 marchas adicionales. No obstante, hacer esto fuerza la caja de cambios y, como resultado, el coche pierde puntos de caja de cambios, frenos y motor. La tabla siguiente muestra los daños producidos en el coche. Ten en cuenta que nunca se podrá reducir 4 marchas de golpe (pasar de 6ª a 1ª).

Marchas adicionales	Puntos de caja de cambios	Puntos de frenos	Puntos de motor
1 marcha	1	0	0
2 marchas	1	1	0
3 marchas	1	1	1

Si el coche no cuenta con más puntos de caja de cambios, entonces el piloto solo podrá bajar una marcha por turno hasta el final de la carrera.

## Toque

Cuando un coche finaliza su movimiento detrás o a un lado de uno o más coches existe un riesgo de toque. Para saber si un coche choca con otro y sufre daños, todos los pilotos cuyos coches están en casillas adyacentes a la del que se ha movido deben tirar el dado negro. Los pilotos que saquen un 1 pierden un punto de carrocería. A continuación, el piloto que ha movido su coche hace una tirada por cada uno de los coches que tenga al lado. Por cada 1 pierde un punto de carrocería.

Si un coche pierde el último de sus puntos de carrocería quedará eliminado de la carrera.



El jugador del coche provoca un riesgo de toque con los coches B, C y D. Los jugadores que conduzcan los coches B, C y D tirarán cada uno una vez el dado negro para saber si se tocan con el coche A. A continuación, el jugador A tira 3 veces el dado, respectivamente para los coches B, C y D para saber si se toca con ellos.

## ▶ Daño de motor

Cuando un jugador saca un 20 en el dado de 5ª marcha o un 30 en el dado de 6ª marcha, está llevando su motor al límite. Tras mover su coche, tiene que tirar el dado negro para ver si su motor aguanta. Todos los jugadores que estén en 5ª o 6ª deben tirar también. Cualquiera resultado entre 1 y 4 hace perder 1 punto de motor.

*Si un coche pierde todos sus puntos de motor quedará eliminado de la carrera.*

## ▶ Daños y Suspensión

Cuando un coche pierde un punto de carrocería, un punto de motor o es eliminado de la carrera, las casillas donde esto sucede se vuelven peligrosas. Deberá colocarse un marcador de piezas sueltas en esa casilla. Si un coche cruza por una de estas casillas o para en ella, el piloto tiene que lanzar el dado negro para determinar el daño producido por las piezas sueltas en el circuito.

Si el resultado es de 1 a 4 el coche pierde 1 Punto de suspensión. Se puede cambiar de carril para evitar casillas de piezas sueltas como si se adelantase a otro coche.

*Si un coche pierde todos sus puntos de suspensión, quedará eliminado de la carrera.*

## ▶ Coger el rebufo

Se considera que un coche coge el rebufo de otro cuando se pone detrás de este y aprovecha su aspiración para adelantarlo.

Si después de moverse un coche quiere aprovechar el rebufo de otro coche tiene que caer justo en la casilla de detrás. Desde esta casilla, puede añadir 3 casillas más a su último movimiento de las siguientes maneras:

- cambiar de carril, adelantar al coche que le precede y volver al carril original.
- desplazarse un carril y avanzar dos casillas en línea recta
- desplazarse dos carriles y avanzar 1 casilla en línea recta.

Para poder coger el rebufo de otro coche es necesario que ambos coches vayan al menos en 4ª y que el coche que coge el rebufo vaya en la misma marcha o una superior al coche al que va a superar.

El jugador debe mover tres casillas en cualquiera de los casos. (No obstante, puede gastar puntos de frenos para reducir el número de casillas). Si el

coche termina su movimiento detrás de otro coche puede también aprovechar su rebufo (siempre que se den las condiciones anteriores).

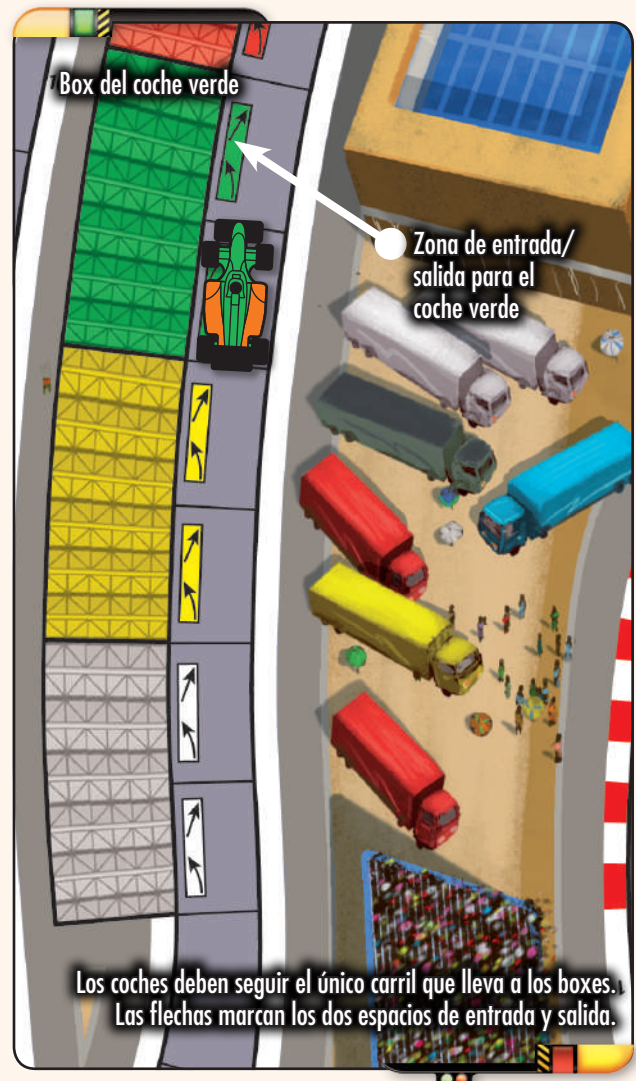
Si después de aprovechar un rebufo el coche termina su movimiento en una curva pierde automáticamente un punto de freno (sin ver reducido el número de casillas que tiene que avanzar).

En las curvas, el coche que ha cogido un rebufo tiene que seguir cumpliendo las normas de conducción (es decir, tiene que seguir las flechas).

No está permitido frenar para poder coger un rebufo. ¡Los pilotos no están obligados a coger un rebufo!

## ▶ Parada en boxes

Al terminar la primera vuelta, el piloto puede decidir hacer una parada en boxes para recuperar todos los puntos de neumáticos. No hay límite de velocidad en la entrada de boxes. Tampoco es necesario llegar con una tirada exacta al box de la escudería, basta con sacar, con el dado de la marcha escogida, el número mínimo de casillas que faltan para llegar.



Tan pronto como el coche entra en boxes recupera todos sus puntos de neumáticos. Ahora el jugador tiene que tirar el dado negro para ver la rapidez con la que trabajan sus mecánicos:

● **Resultados entre 1 y 10:** parada rápida. El jugador divide el resultado del dado entre dos (redondeando hacia arriba). Ese es el número de casillas que el jugador puede mover cuando su coche abandone boxes en el mismo turno en el que ha entrado. El coche sale con la 4ª marcha puesta.

● **Resultados entre 11 y 20:** parada lenta. El coche permanece en boxes hasta el siguiente turno. Cuando llegue ese turno, el coche saldrá en 4ª marcha (o en una marcha inferior).

Mientras se está en la entrada de boxes no se aplican las reglas de reducir varias marchas, toque,

frenada y daño de motor. No es posible adelantar ya que sólo hay un carril. Los conductores tienen que tener paciencia y esperar hasta que el coche que los precede se mueva, independientemente de la marcha que tenga seleccionada y sin ningún efecto sobre los puntos del coche.

Los coches que se encuentran en la pista en la línea recta entre la entrada y la salida de boxes juegan antes que los que están en la calle de boxes.

## ▶ Fin de carrera

El jugador cuyo coche atraviese el primero la línea de meta (después de dos vueltas) ha ganado la carrera. La carrera termina cuando el último coche cruza la línea de meta para poder establecer una clasificación.



# REGLAS OPCIONALES

9

Las reglas que te explicamos a continuación son independientes las unas de las otras. Usa las que quieras.

## ▶ Construir tu propio coche

Cada jugador puede distribuir 20 puntos como quiera entre las 6 categorías de su coche teniendo en cuenta las siguientes limitaciones:

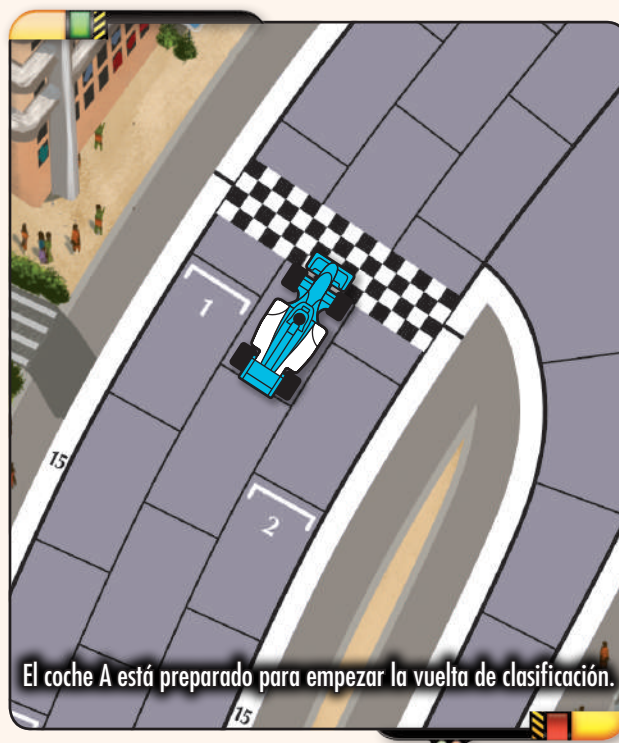
Puntos de Neumáticos:	entre 1 y 14
Puntos de Frenos:	entre 1 y 7
Puntos de Caja de cambios:	entre 1 y 7
Puntos de Carrocería:	entre 1 y 7
Puntos de Motor:	entre 1 y 7
Puntos de Suspensión:	entre 1 y 7



## ▶ Vuelta de clasificación cronometrada

Todos los jugadores dan una vuelta de clasificación cronometrada para determinar su posición en la parrilla de salida de la carrera. Las reglas de movimiento y las reglas de conducción no se alteran, pero no se tienen en cuenta los puntos de coche salvo cuando un coche se pasa una curva. En ese caso el coche será penalizado (ver más abajo).

- Un jugador hará de comisario. Se le da un papel, un bolígrafo y un cronómetro.
- El jugador que va a correr la vuelta de clasificación coloca su coche en el carril central de la línea de salida.



El coche A está preparado para empezar la vuelta de clasificación.

- El comisario comienza a cronometrar antes de que el jugador tire el dado de la 1ª marcha.
- El comisario cuenta las tiradas de dado que el conductor emplea para completar la vuelta. El cronómetro se detiene tan pronto como el coche atraviesa la línea de meta.
- El comisario anota el tiempo exacto empleado en dar la vuelta, y añade una tirada de dado por cada minuto completo que se haya necesitado al total de tiradas realizadas.
- Además, si el piloto se pasó alguna curva, se añade una tirada de dado por cada casilla de más que avanzó en esa curva.

**Nota:** la vuelta de clasificación ha finalizado. Si el conductor no para en absoluto en curvas de dos y tres paradas, empezará al final de la parrilla de salida, partiendo desde la última posición.

Después de hacer esto, se determina el orden en la parrilla de salida. El coche que haya utilizado menos tiradas (incluidas las penalizaciones) saldrá de la primera posición. El resto de coches se colocarán en orden según el número de tiradas que hayan empleado (de menos a más). Si hay dos coches empatados el tiempo del cronómetro hará de desempate: el que haya sido más rápido saldrá antes.



## Carreras de 3 vueltas

El primer coche que cruce la línea de meta tras la tercera vuelta gana la carrera. Durante la carrera se pueden hacer 2 paradas en boxes.

## Meteorología

Cada circuito de Formula D tiene una tabla de meteorología, que está disponible para todos los jugadores, de tal forma que puedan estar informados de las condiciones atmosféricas durante la carrera y la vuelta clasificatoria.

Si se usan las reglas de meteorología es muy recomendable utilizar también las reglas de selección de neumáticos.

Antes de la vuelta de clasificación se tira el dado negro y se consulta el resultado en la tabla de meteorología que figura en el circuito.

- **Soleado:** sin problemas para los coches.
- **Inestable:** el cielo está cubierto, pero no tiene efectos sobre la vuelta de clasificación.
- **Lluvioso:** la vuelta de clasificación de todos los jugadores se hará bajo la lluvia (ver más adelante).

Antes de comenzar la carrera propiamente dicha, se vuelve a tirar el dado negro y se consulta de nuevo la tabla de meteorología.

- **Soleado:** sin problemas.
- **Inestable:** el cielo está encapotado al principio de la carrera pero no llueve. Sin embargo, esto puede cambiar durante la carrera. Cuando algún jugador en 5ª marcha saque un 20 o un jugador en 6ª marcha saque un 30, habrá que lanzar el dado negro y consultar de nuevo la tabla de meteorología:

- Si el resultado es "Soleado" las condiciones climatológicas se desplazan un lugar hacia arriba en la tabla que figura a continuación.
- Si el resultado es "Lluvioso" las condiciones climatológicas se desplazan un lugar hacia abajo en la tabla que figura a continuación.
- Si el resultado es "Inestable" las condiciones climatológicas se mantienen igual en la tabla que figura a continuación.

Meteorología	Efecto en la carrera
Soleado	Ninguno
Inestable	Ninguno
Lluvioso, inestable	Lluvia
Lluvioso	Lluvia

- **Lluvioso:** toda la carrera tiene lugar bajo la lluvia.



### Efectos de la lluvia

- **Toques:** los toques se producen con un resultado de 1 ó 2 (en lugar de un 1)
- **Daño de motor:** se produce con un resultado entre 1 y 3 (en lugar de entre 1 y 4)
- **Suspensión:** el coche pierde un punto de suspensión con un resultado entre 1 y 5 (en lugar de entre 1 y 4).

### Selección de neumáticos

La selección correcta de los neumáticos es fundamental no sólo para la vuelta de clasificación sino para la propia carrera. Una vez se ha determinado la meteorología cada jugador puede equipar su coche con diferentes tipos de neumáticos (ver más adelante). También es posible utilizar distintos tipos de neumáticos en la vuelta de clasificación y en la carrera.

- **Neumáticos duros:** están recomendados para circuito seco y son poco eficientes con el circuito mojado.
  - cuando la meteorología es “soleado” o “inestable” no se modifican las reglas;
  - cuando la meteorología es “lluvioso”, el coche se mueve 3 casillas adicionales si al menos una casilla del movimiento está dentro de una curva.

• **Neumáticos blandos:** están recomendados para circuito seco y son poco eficientes y peligrosos con el circuito mojado.

- Si la meteorología es “soleado” o “inestable”, el coche puede mover una casilla adicional con cada movimiento tanto en la ronda de clasificación como en la carrera. No es obligatorio mover esa casilla adicional. Pero en el caso de pasarse una curva la penalización es doble (doble pérdida de puntos de neumáticos). Si tras la primera vuelta el conductor no entra a boxes a cambiar los neumáticos, perderá la bonificación de 1 casilla adicional.

Si el conductor no cambia sus neumáticos después de una segunda vuelta moverá una casilla menos en cada movimiento (obligatoriamente) y la penalización por pasarse una curva se multiplica por tres.

- Si está lloviendo, el coche se desplaza 3 casillas adicionales en cada movimiento tanto en la ronda clasificatoria como en las dos primeras vueltas de la carrera, siempre y cuando al menos una de las casillas del movimiento se encuentre en una curva.

Si el piloto no cambia sus neumáticos parando en boxes antes de la tercera vuelta moverá una casilla menos cada turno (obligatorio) y la penalización por pasarse una curva se multiplica por tres.

• **Neumáticos de lluvia:** muy recomendables si llueve pero son muy delicados en cualquier otro caso.

- Si la meteorología es “soleado” o “inestable”, las penalizaciones por pasarse una curva se multiplican por dos durante las dos primeras vueltas. Si el piloto no cambia los neumáticos antes del comienzo de la tercera vuelta la penalización se multiplicará por tres.
- Si está lloviendo, el coche avanzará una casilla adicional en cada movimiento siempre y cuando alguna casilla del movimiento esté en una curva.

### Parada en Boxes

Tus boxes tienen dos puntos que pueden ser utilizados para recuperar puntos perdidos de cualquier categoría (salvo los puntos de neumáticos). Cada vez que un piloto entra a boxes puede elegir una de estas opciones:

- **Parada en boxes para cambiar neumáticos:** igual que en las reglas estándar (se recuperan todos los puntos iniciales de neumático), sólo que además puede cambiar el tipo de neumático.

🟢 **Parada técnica en boxes:** el piloto puede cambiar los neumáticos y además puede recuperar hasta 2 puntos en dos categorías distintas (salvo neumáticos). Esta reserva de dos puntos es para toda la carrera, y puede gastarse en varias paradas, aunque la carrera dure más de dos vueltas. En el siguiente turno no puede salir en una marcha superior a 4a. Un coche con neumáticos blandos no se beneficia de la casilla extra cuando abandona boxes.



### Carrera por escuderías

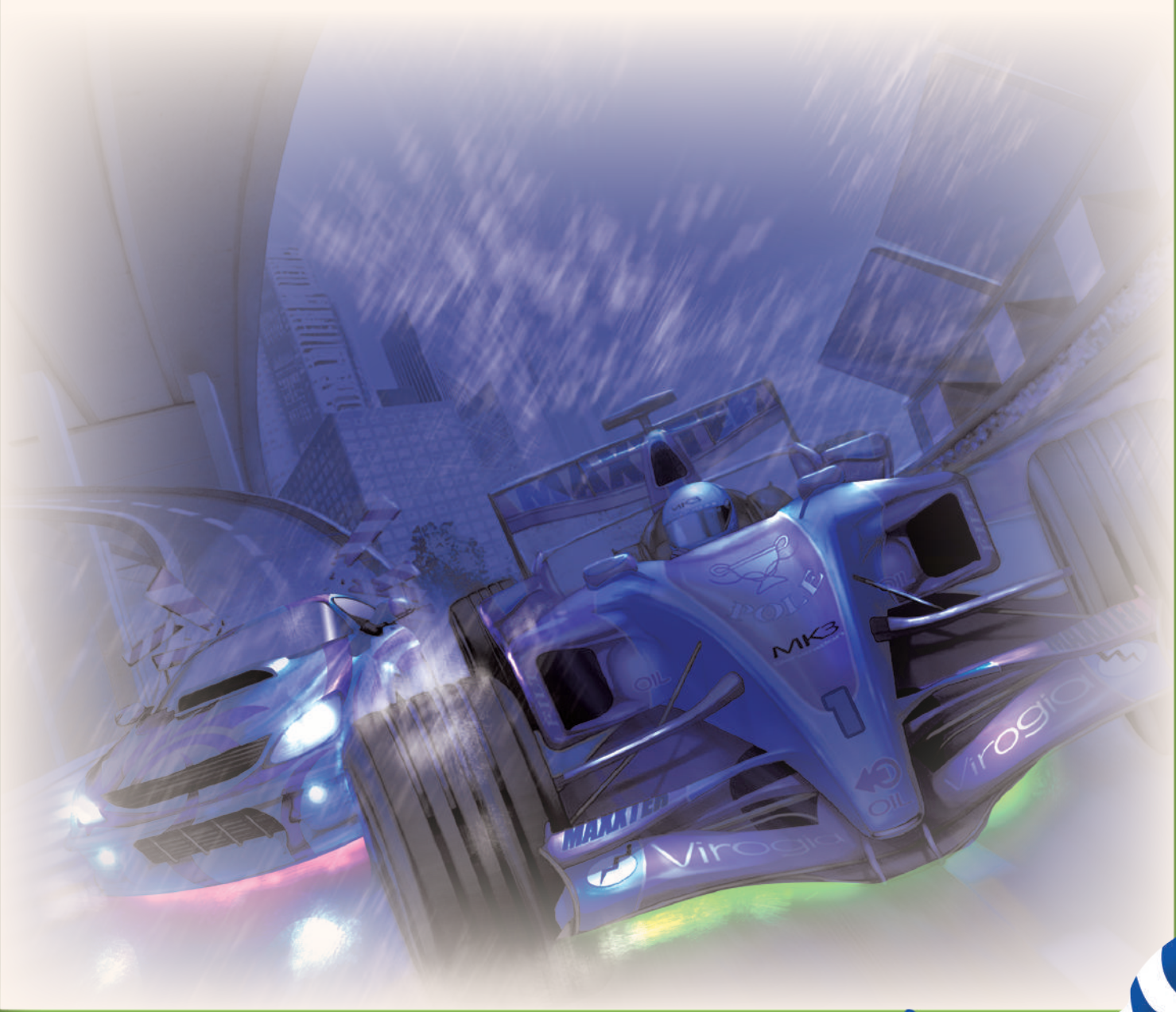
Estas reglas son apropiadas para grupos con un número par de jugadores. Se forman equipos de 2 jugadores, que serán las escuderías. Todas las reglas siguen igual salvo las siguientes excepciones:

🟢 **Parada en boxes:** cada escudería tiene 4 puntos para reparar sus coches. Ambos jugadores deben

ponerse de acuerdo en la forma de gastar esos puntos.

🟢 **Clasificación por puntos:** el primer coche no es necesariamente el que gana la carrera. Cada coche recibe una cantidad de puntos de victoria. La escudería ganadora es aquella que tiene más puntos de victoria.

Posición	Nº de puntos
1º	10
2º	8
3º	6
4º	5
5º	4
6º	3
7º	2
8º	1
9º y 10º	0



# STREET RACING

13

Una de las novedades de esta edición de Formula D es la posibilidad de usar el segundo circuito (en la parte de atrás del circuito de Mónaco) para realizar excitantes carreras urbanas. Para esta versión es necesario utilizar las reglas estándar, y se recomienda utilizar las reglas opcionales de meteorología. Si no se usan estas reglas, Julien Marcellin y su coche no deberían tomar parte en la carrera.

## Componentes

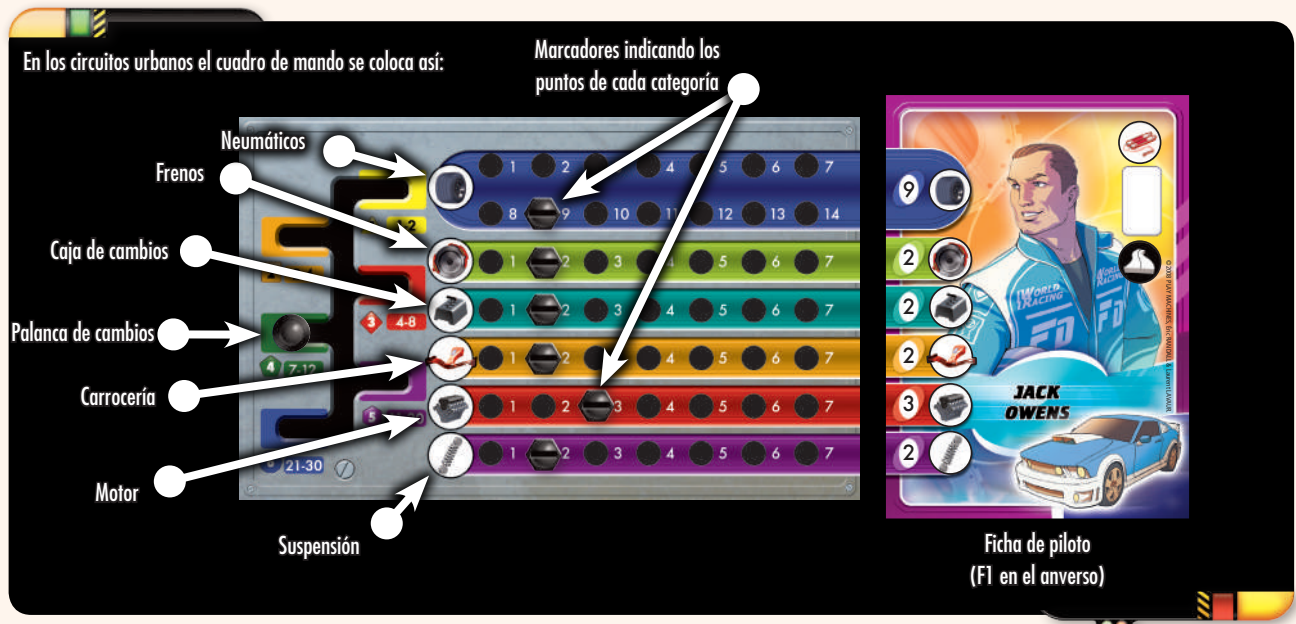
Para jugar en el circuito urbano necesitas los siguientes materiales:

- el tablero con el circuito urbano
- 6 dados de color correspondientes a las 6 marchas del coche;
- 1 dado negro para determinar el daño mecánico sufrido por los coches y los eventos imprevistos;
- 1 manual de instrucciones estándar ;
- 10 coches GT
- 10 cuadros de mando ;
- 10 peones « palanca de cambios »;
- 60 marcadores que representan los puntos de los coches.
- 10 fichas de piloto(en el reverso de las fichas de piloto de F1)
- 20 marcadores de piezas sueltas.



## Pilotos

En las carreras urbanas pueden competir hasta 10 pilotos. Los jugadores cogen la ficha de piloto correspondiente al coche que han elegido. La ficha incluye las características de los pilotos y algunas características especiales que pueden ser utilizadas durante la carrera.



## ▶ Los coches

Cada piloto tiene un coche propio con características especiales. Todos los coches usan neumáticos duros (ver el apartado "Reglas Opcionales").

Cada coche tiene un sistema de aceleración por nitros que le permite una aceleración instantánea. Una vez por vuelta, el piloto puede decidir activarla para conseguir avanzar un número de casillas extra igual a la marcha en la que está (1 si está en 1ª, 2 si está en 2ª, etc.). Es obligatorio avanzar todas las casillas extras.

Después el jugador pone un marcador de piezas sueltas en el espacio correspondiente de la ficha de piloto.

## ▶ El Circuito

El circuito tiene boxes, pero no se utilizan cuando se corre con GT. Sólo se utilizan cuando hay coches de F1 en el circuito (¡si es que se atreven!). El circuito está diseñado con ciertos detalles que modifican el transcurso de la carrera.

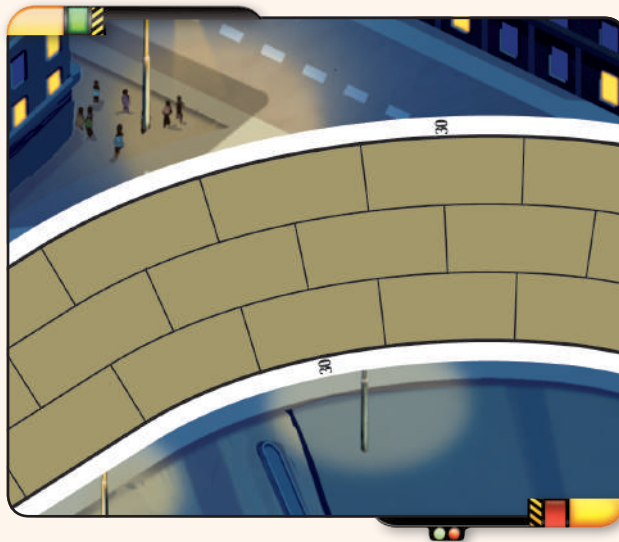
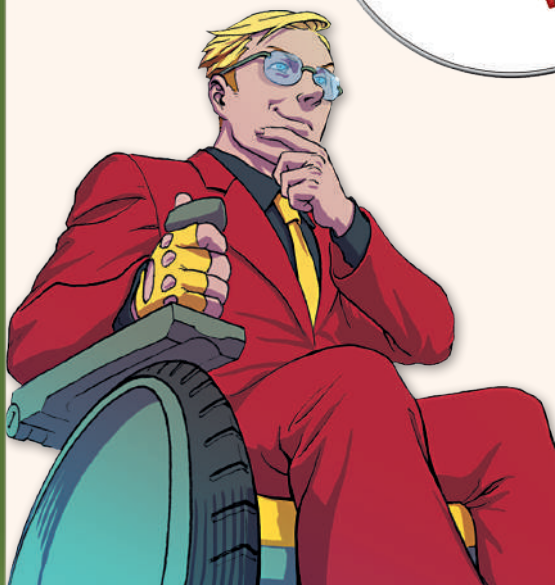
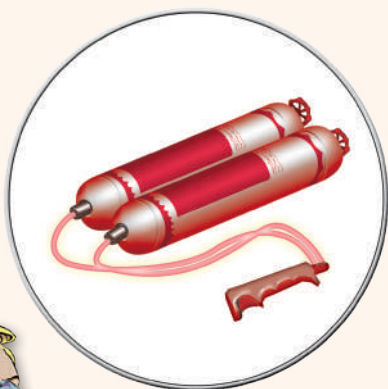
El objetivo del juego es, naturalmente, ser el primero en atravesar la línea de meta.



## ▶ Los motores rugen...

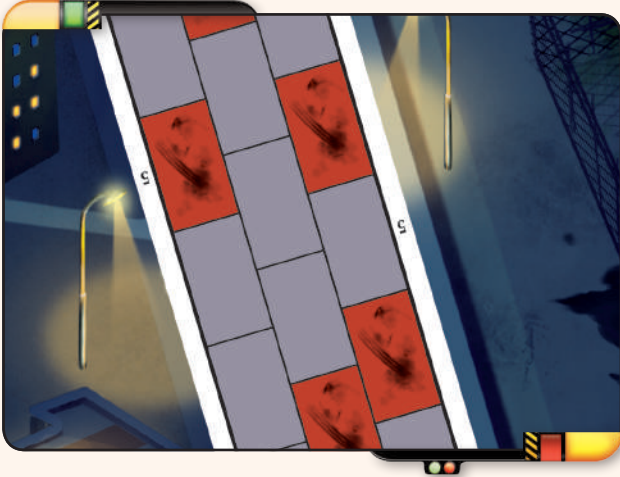
La vecindad está harta del ruido de los coches y lo hará saber. De vez en cuando un pandillero cabreado decide practicar su puntería con los coches que pasan. El piloto de cualquier coche que acabe su movimiento en casillas de este color tiene que tirar el dado negro.

Dado negro	Resultado
1-15	Demasiado tarde: Falla de largo
16-18	Por los pelos: el coche pierde 1 punto de neumáticos
19	Buen tiro: el coche pierde 1 punto de carrocería
20	Impacto directo: el coche pierde 1 punto de motor



## ▶ La Zona Peligrosa

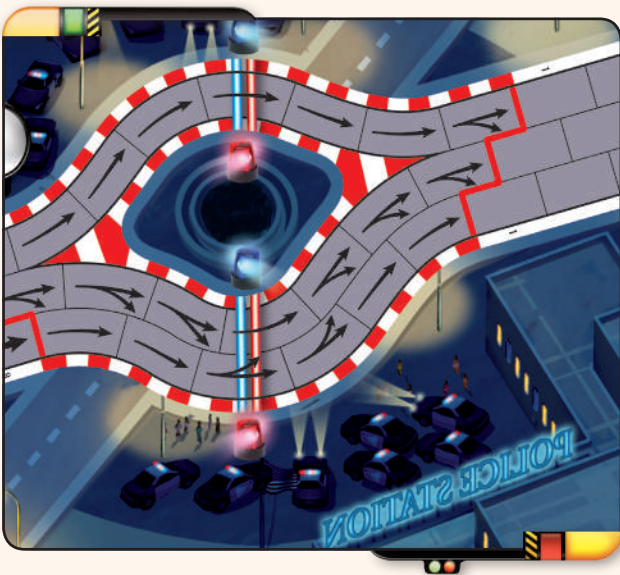
La zona es la parte del circuito menos cuidada y da miedo a todos los pilotos. Se considera que todas las casillas oscuras tienen el asfalto degradado y funcionan como si hubiera un marcador de piezas sueltas en ellas (ver las reglas estándar, página 7)



## ▶ Comisaría

La velocidad está limitada en toda la ciudad, pero es divertido pasar a tope por delante de la comisaría. Cada vez que un piloto cruce esta línea, se deberá apuntar su velocidad (el número que haya sacado en el dado de marcha multiplicado por 10). Una vez todos los pilotos han cruzado la línea, el piloto más rápido recibirá 2 puntos que podrá distribuir en cualquiera de las 6 categorías del coche (sin superar nunca los puntos iniciales de cada categoría).

En caso de empate, el piloto que haya atravesado primero la línea de la comisaría se lleva los puntos.



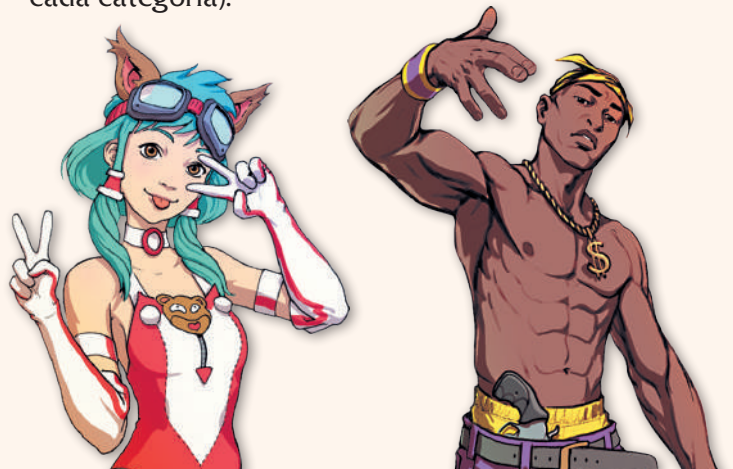
## ▶ Túnel

Las casillas del túnel no se juegan. Cuando un coche llega a una casilla marcada con el símbolo de túnel, continúa su camino por la casilla de mismo número que aparece al otro lado del túnel.



## ▶ Checkpoint

Si la carrera consiste en varias vueltas cada vez que un coche atraviese la línea de meta recupera todos sus puntos de neumáticos y recibe 2 puntos para repartir como quiera entre las otras categorías (sin superar nunca los puntos iniciales de cada categoría).



### Li-Tsu Sin

Neumáticos	7
Frenos	3
Caja de cambios	2
Carrocería	2
Motor	3
Suspensión	3

**¡Qué mona!**: siempre que un piloto (sea hombre o mujer) la adelanta en una recta mueve una casilla menos para intentar echar una mirada a esta bella jovencita.



### Jack Owens

Neumáticos	9
Frenos	2
Caja de cambios	2
Carrocería	2
Motor	3
Suspensión	2

**Maestro del derrape**: puede ajustar su movimiento en 1 casilla en cada curva ya que controla de maravilla los derrapes. Pierde 1 punto de neumáticos cada vez que utiliza esta habilidad.



### Stanley Washington

Neumáticos	7
Frenos	2
Caja de cambios	3
Carrocería	2
Motor	3
Suspensión	3

**Radio extraíble**: una vez por carrera Stanley se harta de la música de la radio y la tira por la ventana... contra el coche de la casilla adyacente. El coche pierde un punto; la categoría será determinada con una tirada del dado negro.



### Julien «Frogger» Marcellin

Neumáticos	8
Frenos	4
Caja de cambios	2
Carrocería	2
Motor	3
Suspensión	2

**Genio meteorólogo**: cada vez que se tira el dado negro para determinar la meteorología (incluso al principio de la carrera) Julien puede repetir la tirada. El segundo resultado es el que vale. Si está lloviendo, sólo se desplaza 1 casilla adicional cuando para en una curva (en lugar de 3 casillas).



### Jenny Slivers

Neumáticos	4
Frenos	6
Caja de cambios	2
Carrocería	3
Motor	3
Suspensión	2

**Mecánico experimentado**: recupera 4 puntos en lugar de 2 cada vez que atraviesa la línea de meta (aunque ninguna categoría puede exceder el número de puntos que tenía al principio)



### Diane Montfort

Neumáticos	6
Frenos	4
Caja de cambios	2
Carrocería	3
Motor	3
Suspensión	3

**La más rápida**: si varios coches están en la misma posición Diane será siempre la primera en salir, independientemente de quién lleve la marcha más alta o esté más cercano al interior de la curva. También gana en caso de empate a la hora de ver la posición de salida.



### Dimitri Tzarof

Neumáticos	5
Frenos	4
Caja de cambios	3
Carrocería	3
Motor	3
Suspensión	4

**Chico prodigio**: las características de su coche son excepcionales y su motor es especialmente robusto. En el caso de que haya un fallo de motor sólo perderá puntos de motor con una tirada de 1, 2 ó 3 (1 y 2 si está lloviendo).



### Montoya Cadena

Neumáticos	5
Frenos	5
Caja de cambios	3
Carrocería	2
Motor	3
Suspensión	2

**Nitros mejorados**: si lo desea, puede recibir una bonificación adicional de 3 casillas siempre que use los nitros.



### Derek Manson

Neumáticos	6
Frenos	3
Caja de cambios	2
Carrocería	4
Motor	3
Suspensión	3

**Agresivo**: siempre que se vea implicado en un choque su oponente tiene que tirar dos veces el dado negro en lugar de una (puede perder 1 punto de carrocería en cada tirada).



### Temana Matahi

Neumáticos	6
Frenos	3
Caja de cambios	3
Carrocería	3
Motor	3
Suspensión	3

**Desguace sobre ruedas**: una vez por carrera, Temana puede colocar un marcador de daño en la casilla que abandona. Para recordar que esta habilidad ha sido usada se coloca un marcador de piezas sueltas encima del símbolo de esta habilidad. Además, si para en una casilla con un marcador de piezas sueltas sólo pierde suspensión con una tirada de un 1 en el dado negro (en lugar de 1 ó 2).

