

# FORMULA D



Un juego de Eric RANDALL y Laurent LAVAU  
©2008 PLAY MACHINES

REGLAS  
PARA PRINCIPIANTES



# FORMULA D

## LEER PRIMERO

### Objetivo del juego

FORMULA D es un juego de carreras de coches. El objetivo es ganar una carrera (de 1 vuelta) siendo el primero en cruzar la línea de meta. Para ello, tendréis que arriesgar y anticiparos a los acontecimientos de la carrera. Tendréis que decidir la estrategia, respetar las reglas de conducción, vigilar el estado de la mecánica del coche y ,como en las carreras, tener algo de suerte.

### Componentes

El material utilizado para jugar con las reglas 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;



En el juego para principiantes la plantilla se coloca en el salpicadero de plástico por el lado numerado del 1 al 18 en amarillo.

Palanca de cambios

Marcador de Puntos de Estructura (en el 18)



- 1 manual de instrucciones básicas;
- 10 coches de tipo F1;
- 10 cuadros de mando ;
- 10 peones « palanca de cambios »;
- 10 marcadores que representan los Puntos de Estructura de los coches (PE).

## 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).

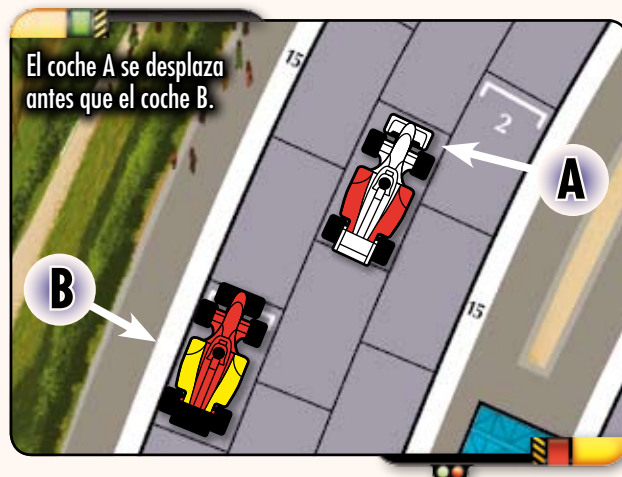
Marcha	Dado	Desplazamiento (número de casillas)
1ª		1 a 2
2ª		2 a 4
3ª		4 a 8
4ª		7 a 12
5ª		11 a 20
6ª		21 a 30

**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).

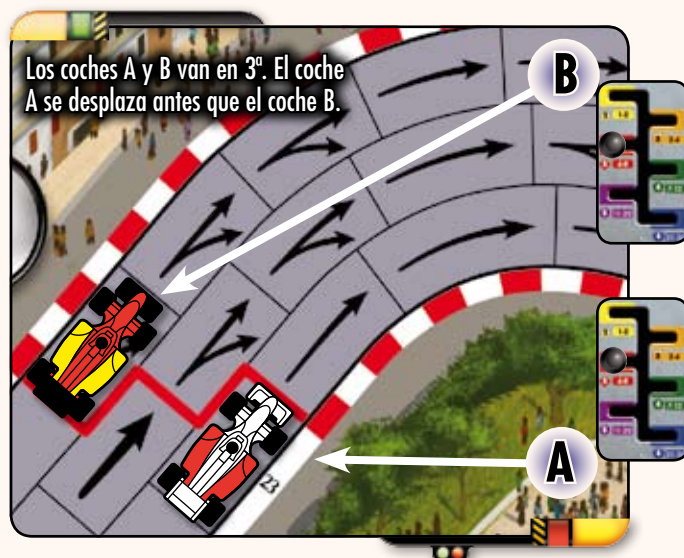
• **Orden de juego :** En cada turno de juego los pilotos juegan según el orden que ocupen en la carrera, comenzando por el coche más adelantado en ese momento. Ej: Durante un turno cualquiera, el coche B adelanta al coche A, que va en primer lugar; en el próximo turno, el coche B mueve antes que el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

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 de Estructura (PE)

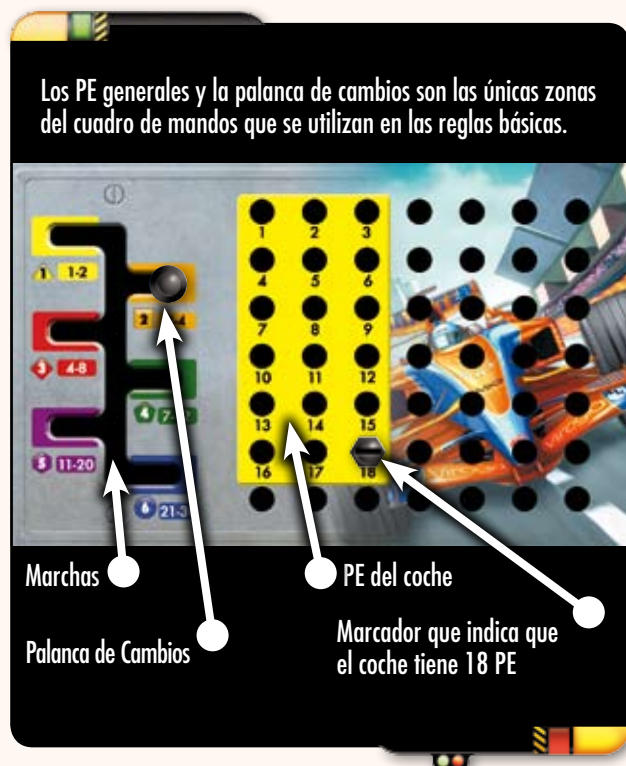
Determinan la capacidad del coche para mantenerse en pista tras sufrir distintos percances durante la carrera. Cada coche empieza la partida con 18 PE. Cada jugador puede usar sus puntos según su estrategia o para salvarse en situaciones apuradas.



## Preparación

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

Cada jugador pone un marcador en el número 18 : representa los Puntos de Estructura (PE) de su coche.



**Atención :** Un coche queda eliminado cuando se queda sin PE.

## 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 como será su salida.

**Si sale 1:** Mala salida. El motor se cala. No puede meter 1ª y se queda parado sin avanzar. Tiene que

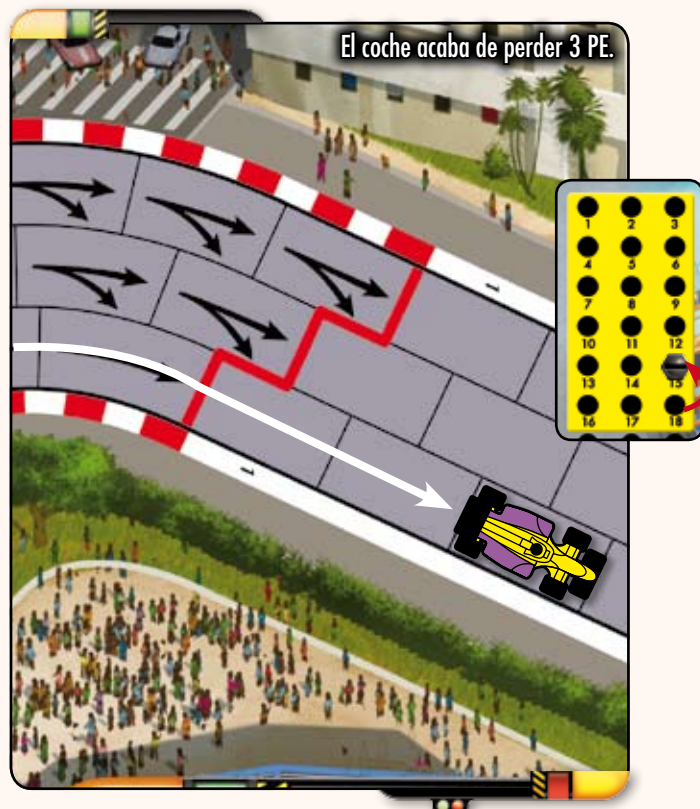
esperar hasta el siguiente turno y entonces meter 1ª sin volver a tirar el dado negro.

**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 requeridas, se considera que va demasiado deprisa y que se pasa la curva. Pierde tantos PE 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.

6

## La frenada

Un jugador puede utilizar sus PE en cualquier momento para evitar avanzar el número completo de casillas que marca el dado. Esto permite controlar el movimiento si más adelante el carril se encuentra bloqueado por otro u otros coches.

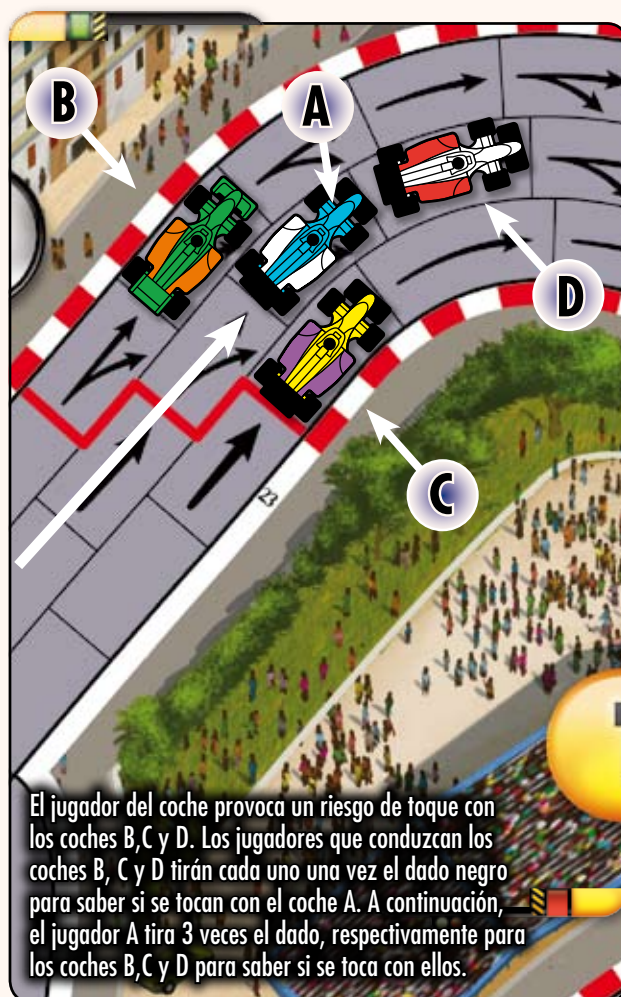


## Reducir varias marchas

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 PE. El número de marchas adicionales que baje es el número de PE que pierde. Importante: no se pueden bajar 4 marchas adicionales (pasar de 6ª a 1ª).

## 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 involucrados deben tirar el dado negro. Si el piloto saca entre 1 y 4, pierde un PE.



## 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 PE.

## Llegada

El primero que cruce la línea de meta es el ganador. La carrera acaba cuando todos los coches crucen la línea de meta.

# YA SABES LO SUFICIENTE PARA PONERTE A JUGAR



## Carrera a dos vueltas

Se recomienda jugar a dos vueltas una vez se haya corrido varias carreras de una vuelta.

El vencedor es ahora el que cruce primero la línea de llegada al cabo de dos vueltas. Entre la primera y la segunda vuelta existe la posibilidad de entrar en boxes para recuperar los puntos de PE perdidos durante la primera vuelta.

## Parada en boxes

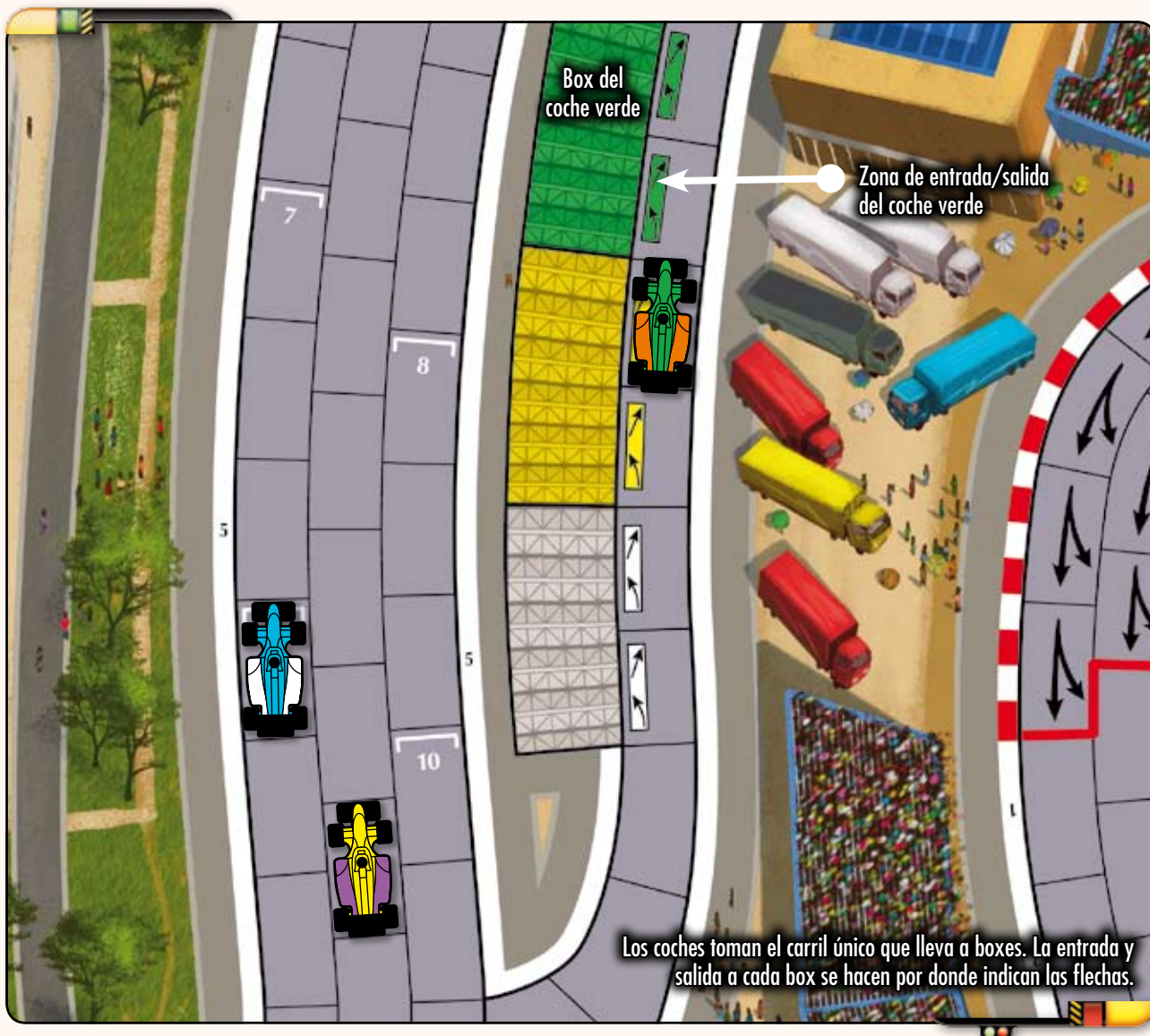
Entre la primera y la segunda vuelta existe ahora la posibilidad de entrar en boxes para recuperar los PE perdidos durante la primera vuelta. Se puede llegar a la casilla del box que corresponda con cualquier marcha y tampoco hace falta caer exactamente en dicha casilla.

## Entrando en Boxes

Para entrar al box de tu color basta con sacar, con el dado de la marcha escogida, el número mínimo de casillas que falten para llegar. Una vez en la casilla de tus boxes, el coche recupera sus 18 PE y espera a que le vuelva a tocar para salir de boxes como máximo en 4ª.

Las reglas de reducción de marchas, toques, de frenada y de daño de motor no se aplican en la calle de entrada a boxes. Si hay un coche delante no se puede adelantar porque sólo hay un carril. Da igual el número de casillas de más que haya que mover, el coche se pondrá detrás sin tener que frenar y sin que afecte de ninguna manera a sus PE.

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.



# REGLAS BÁSICAS DE STREET RACING

Si queréis utilizar los coches GT y el circuito urbano pero todavía no habéis encontrado tiempo para leer las reglas completas, no lo dudéis: las siguientes adaptaciones os permitirán jugar utilizando solo las reglas básicas.

## Los coches y sus pilotos

En las reglas urbanas para principiantes, al contrario que en las reglas estándar, no hay diferencia entre coches y pilotos, así que no se tienen en cuenta los valores indicados en las fichas de pilotos. Sin embargo, una vez por vuelta, el piloto puede utilizar un nitro: Obtiene así un bonus de movimiento igual a la marcha que lleve (1 casilla en primera, 2 en segunda, etc.). Debe mover ese bonus íntegramente. Para marcar el uso del nitro, coloca un marcador en el hueco previsto para ello en la ficha de piloto.

## El circuito urbano

Algunas partes del circuito son especiales

### Hartos del ruido

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. Cualquier piloto del coche que acabe su movimiento en casillas de este color tiene que tirar el dado negro. Si saca 11 o más, pierde 2 PE.



### La zona

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. Un coche que pase por encima de una de estas casillas tiene que tirar el dado negro. Si saca entre 1 y 4 pierde 1 punto PE. Se pueden evitar estas casillas como se evitaría a otro coche (ver las reglas de conducción en rectas).



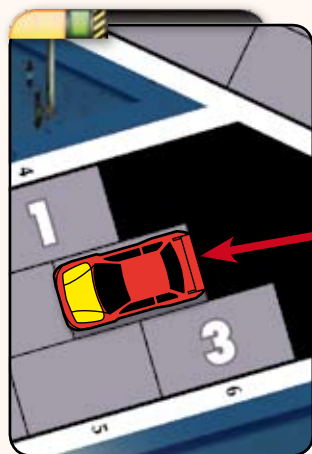
### La Comisaría

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). Cuando todos los pilotos hayan cruzado la línea, el que la haya cruzado a mayor velocidad gana 2 PE (hasta un máximo de 18). En caso de empate, el primer coche que haya cruzado se lleva el bonus.



### 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.



Un coche en la casilla 2 continúa por la otra casilla 2

### ¡Checkpoint!

Si la carrera es a dos vueltas, cada coche recibe 10 PE cuando cruza la línea de meta al final de la primera vuelta.

Un juego de Eric RANDALL y Laurent LAVAU

©2008 PLAY MACHINES