

JOSÉ JOAQUÍN BERNAL

# Pole POSITION

## REGLAMENTO

Este reglamento es un borrador.  
Esta sujeto a cambio y puede  
contener errores gramaticales.

DRAFT

## INTRODUCCIÓN

**Pole Position** es un juego estratégico de automovilismo. En él experimentarás todos los aspectos reales que pueden darse en una carrera de este trepidante deporte: adelantamientos, cambio de neumáticos, paradas en boxes, colisiones, cambios de clima, DRS, coches de seguridad... y más. Deberás escoger sabiamente tu estrategia y adaptarla a las situaciones de carrera para intentar obtener el máximo beneficio.

En **Pole Position** sentirás toda la diversión y emoción de una carrera de automovilismo. La victoria no está asegurada hasta que ondea la bandera a cuadros.



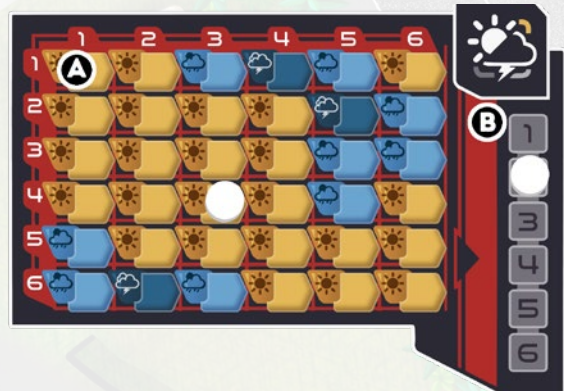
# 1. COMPONENTES

- A. 1 Tablero a doble cara (2 circuitos: USA y Gran Bretaña)
- B. 6 Tableros de jugador
- C. 6 Miniaturas de coche
- D. 30 Cubos de jugador
- E. 6 Indicadores de rueda
- F. 6 Indicadores de desgaste
- G. 6 Fichas de Pit Stop
- H. 14 Fichas de "avería leve" y 6 de "avería grave"
- I. 30 Contadores, numerados del 1 al 10
- J. 33 Fichas de desgaste
- K. 12 Losetas de clasificación, 2 diferentes por jugador
- L. 24 Fichas de rueda, 4 diferentes por jugador
- M. 1 Marcador de vuelta
- N. 2 Marcadores de clima
- O. 6 Fichas de salida de pista
- P. 5 Fichas de DRS
- Q. 2 Banderas amarillas y verdes
- R. 9 Cartas de evento
- S. 6 Cartas de escudería
- T. 6 Cartas de Piloto
- U. 1 Dado negro
- V. 4 Dados de neumático: blandos (rojos), duros (blanco), intermedios (verde) y lluvia (azul)
- W. 1 Dado multifunción (lila)
- X. 18 Fichas: 6 de Motor, 6 de Freno y 6 de Habilidad
- Y. 18 Fichas de estrés
- Z. 1 Reglamento

## 2. PREPARACIÓN

Para preparar una partida:

- Coloca el circuito (A) que quieras jugar en el centro de la mesa.
- Se coloca el Marcador de Vueltas (M) en la casilla 1 del Contador de Vueltas (3) del tablero.
- Crea una reserva con las fichas de DRS (P), las de Salida de Pista (O), de desgaste (J) y los contadores(I).
- Prepara el mazo de eventos siguiendo las instrucciones del circuito.
- Definir el clima actual: Un jugador lanza tres veces el dado negro. La intersección de las dos primeras tiradas determina la fila y la columna de la tabla A del Panel de clima (1) en la cual pondremos un marcador de clima (N). El segundo marcador se coloca en la posición de la tabla B que corresponda con el valor de la tercera tirada.



Un jugador al azar, lanza el dado negro y obtiene un 3,4 y 2. El primer marcador se coloca en la intersección (3,4) de la tabla A y el segundo marcador en la posición 2 de la tabla B

### 2.1 PREPARACIÓN JUGADOR

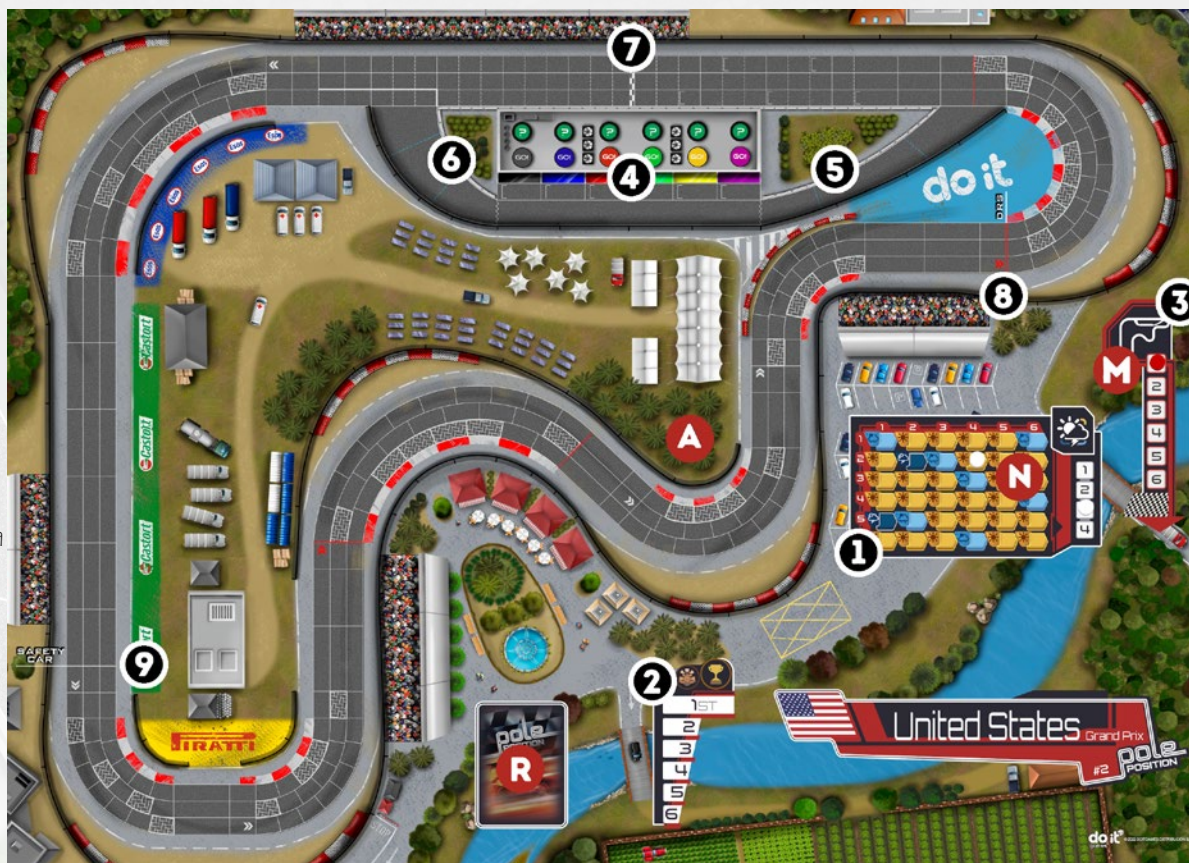
Cada jugador elige un color y coge un Tablero de jugador (B), el coche (C) y 4 cubos (D), el indicador de neumático (E) y el de desgaste(F) de su color. Además, un ficha de Pit Stop (G), 4 fichas diferentes de rueda (L) y 2 losetas diferentes de Clasificación (K).

Cada jugador coloca en su tablero personal un cubo (D) en la casilla 7 en los contadores de "Freno" (1) y "Motor" (2) y otro cubo en la casilla 8 del contador de "Habilidad" (3).

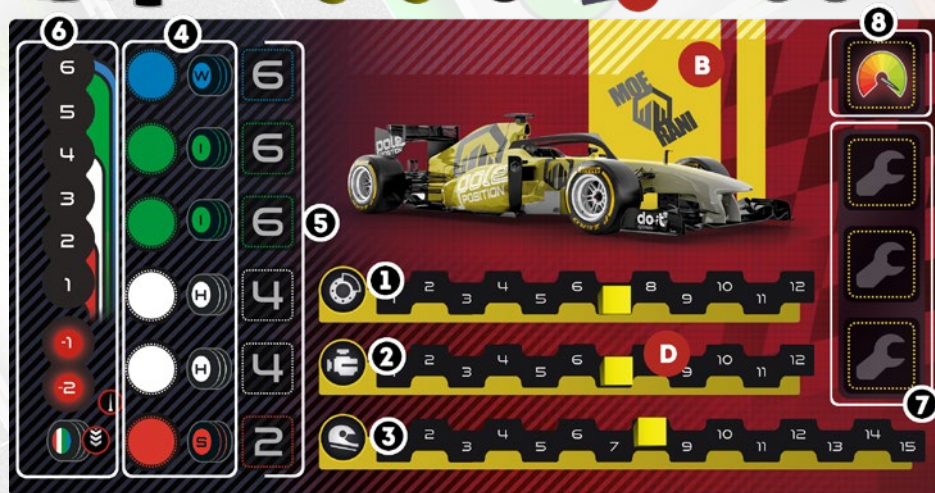
Cada jugador debe escoger un Piloto y una Escudería si se está utilizando la regla **14. Pilotos y Escuderías**.



1. Panel Clima
2. Marcador de Posición
3. Contador vueltas
4. Boxes
5. Entrada a boxes
6. Salida de boxes
7. Línea de meta
8. Línea de DRS
9. Línea de Coche de Seguridad



1. Contador de Freno
2. Contador de Motor
3. Contador de Habilidad
4. Indicador de neumático en uso
5. Indicador de desgaste restante
6. Contador de desgaste de rueda
7. Casillas de avería
8. Indicador de estrés



¡Que comience el Gran Premio!



## 3. SECUENCIA DE JUEGO

Una carrera a Pole Position consta de 4 fases:

1. Clasificación
2. Salida
3. Rondas
4. Final de partida

**Antes de terminar la carrera, cada jugador debe realizar una parada en boxes, aquellos jugadores que no lo hagan serán eliminados.**

### 3.1. CLASIFICACIÓN

Como en cualquier Gran Premio, la clasificación para decidir el orden de salida juega un papel muy importante. Salir desde la primera posición ("Pole Position") puede resultar fundamental para ganar la carrera.

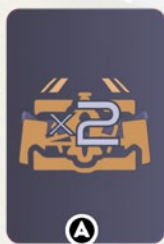
La clasificación consta de 3 rondas que determinarán el orden de la parrilla de salida. Antes de iniciar cada una de las rondas, cada jugador coge sus dos losetas de Clasificación.

Los jugadores disputan 3 rondas si hay 6 coches, 2 si son 5 coches y 1 ronda si son 4 o menos coches.

#### 3.1.1 RONDA 1 (Q1)

La Q1 no se disputa si hay 5 o menos coches.

Todos los jugadores (sin ningún orden específico) lanzan el dado negro y anotan cada tirada, colocando un cubo de su color en el "Marcador de posición". A continuación, todos los jugadores, al mismo tiempo y en secreto, utilizan la loseta de clasificación para decidir si quieren gastar un Punto de Habilidad (PH) de Piloto para realizar 2 "tiradas extra" o si prefieren pasar. Una vez que todos los jugadores han seleccionado lo que quieren hacer, se revelan todas las losetas de clasificación.



A. Los jugadores han de escoger esta loseta si quieren repetir dos veces su tirada gastando un punto de habilidad de piloto.

B. Los jugadores han de escoger esta loseta si no quieren realizar más intentos.

Aquellos que hayan elegido gastar un punto de habilidad, vuelven a lanzar el dado negro dos veces y actualizan su contador de habilidad en sus tableros. Si alguna de las nuevas tiradas es mejor que las anteriores, los jugadores deben actualizar su posición en el marcador de posición.

El que tenga la puntuación más baja deberá comenzar la carrera en la última posición, mientras que los demás pasarán a la Q2. En caso de que haya un empate, el jugador que tenga el valor más bajo de "Habilidad a una vuelta" en su carta de Piloto comenzará la carrera en la última posición. En caso de que los jugadores hayan decidido no utilizar cartas de piloto, los empates se resuelven al azar con una tirada de dados.



**Finalmente, todos los jugadores que pasen a la siguiente ronda deberán gastar un Punto de Habilidad de sus tableros.**





El jugador rojo saca un 2, el azul saca un 3, el verde y el naranja sacan un 4, el amarillo un 5 y el gris saca un 6. Si ninguno de ellos decide volver a tirar los dados, el jugador rojo, que tenía la puntuación más baja, quedaría eliminado de la Clasificación. Todos los jugadores menos el rojo pasarían a la Q2.



El jugador rojo (sólo él) decide gastar un PH y lanza el dado negro dos veces, obteniendo un 1 y un 5. De entre todas las tiradas realizadas en la Q1 ( 2, 1 y 5 ) el mayor resultado es el 5. Se coloca el cubo rojo en la casilla 5 y el coche azul quedaría eliminado de la Q1.

### 3.1.2 RONDA 2 (Q2)

La Q2 no se disputa si hay 4 o menos coches.

Se procederá de la misma manera que en la ronda anterior para determinar qué jugador comienza en la penúltima posición. Para los jugadores que participen en esta Q2, no se tendrán en cuenta los resultados obtenidos en la Q1.

**Finalmente, todos los jugadores que pasen a la siguiente ronda deberán gastar un PH de sus tableros.**



Al final de la Q2, el jugador gris queda eliminado y no pasará a la Q3

### 3.1.3 RONDA 3 (Q3)

Se procede de la misma manera que en las rondas anteriores, salvo que en este caso el objetivo no es eliminar a ningún jugador, sino determinar el orden de salida, según los resultados obtenidos.



El jugador rojo tiene la Pole Position y comienza la carrera en primera posición. Los jugadores verde y amarillo están empatados, así que tiran el dado negro para determinar quién de ellos va primero. El jugador amarillo saca un valor más alto que el verde, por lo que obtiene la segunda posición y el jugador verde la tercera. El jugador naranja obtiene la cuarta posición.



## 3.2. SALIDA

### 3.2.1 PREPARACIÓN



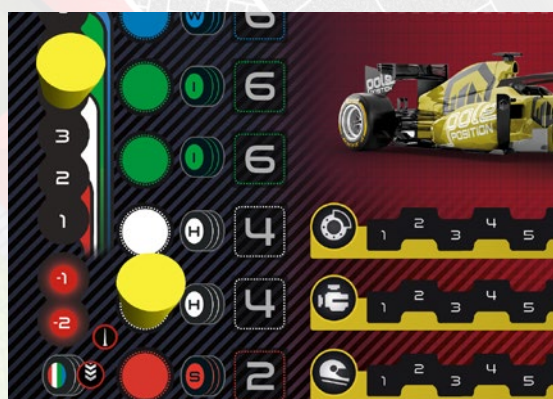
De acuerdo al resultado de la Clasificación, los jugadores colocarán uno de sus cubos de color en el Marcador de Posición en la casilla correspondiente. Asimismo, colocarán su coche en el circuito en la posición de la parrilla de salida (marcada con un "J") que hayan obtenido.

Los jugadores deben situarse en la parrilla de salida según la calificación.

### 3.2.2 SELECCIÓN DE NEUMÁTICO

Todos los jugadores cogen 4 fichas de rueda distintas y eligen una de ellas en secreto. El tipo de rueda seleccionada debe utilizarse al comienzo de la carrera. Después de que todos los jugadores hayan seleccionado su tipo de neumáticos, deben revelarlos simultáneamente. A continuación, los jugadores actualizan su tablero en función de su elección.

El coche amarillo planea una estrategia conservadora y elige el neumático duro para empezar la carrera. El jugador coloca su indicador de neumático en el espacio de neumático duro de su tablero y el indicador de desgaste en el valor 4.



### 3.2.3 MOVIMIENTO EN SALIDA

Consta de 3 rondas; en cada ronda cada jugador lanza el dado morado y avanza el número de casillas obtenidas en el dado. En cada ronda, los jugadores deben seguir su posición actual para determinar el orden. Es decir, si el jugador A supera al jugador B en la ronda 2, entonces el jugador A moverá antes que el jugador B, en la ronda 3.

Si el coche A termina su movimiento en la misma fila de espacios que el coche B, el coche A no adelanta al coche B (**Ver 5.Adelantamientos**).

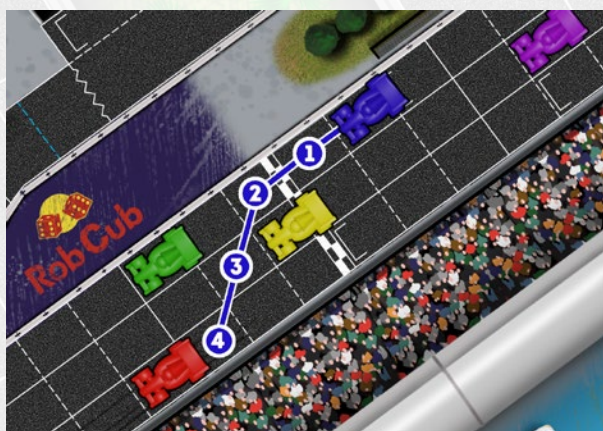
Durante las tres rondas de la salida se aplican las siguientes excepciones:

- Los jugadores utilizarán las casillas delimitadas con una línea discontinua en la recta de meta.
- Los jugadores podrán moverse en diagonal hasta que lleguen a la primera curva.
- El adelantamiento es libre y no se producirán "luchas por posición".
- No se actualiza el Panel de Clima.

Al igual que en el resto de la carrera, el orden de turno puede variar y se ha de actualizar al final de cada ronda.

**Nota:** Las líneas discontinuas de la recta de meta solo se usan durante la primera vuelta, no se usarán más durante la carrera.





Durante la salida el coche azul lanza el dado y obtiene 4 Puntos de Movimiento. En los turnos de salida está permitido mover en diagonal y adelantar sin tener que luchar por la posición, así que aprovecha para adelantar al coche amarillo.

### 3.3. RONDAS

Esta es la parte principal de la carrera en la que los jugadores compiten con sus coches hasta que todos han completado el número de vueltas indicado en el circuito.

El movimiento del coche se explica en detalle en la sección de movimiento (**Ver 4.Movimiento**).

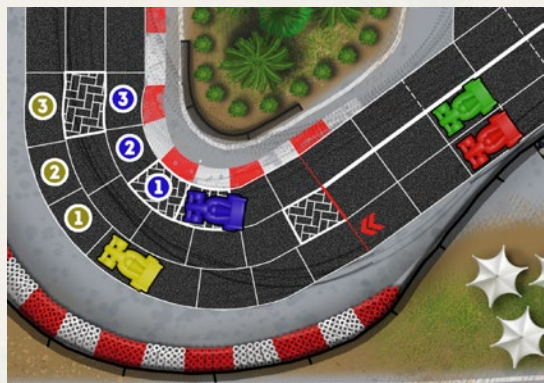
Durante cada Ronda todos los jugadores deben mover su coche. Cada ronda se desarrolla de la siguiente manera:

1. El líder de la carrera actualiza el clima(**Ver 8.Clima**).
2. Siguiendo el orden descendente del Marcador de Posición, cada jugador lanza el dado según el tipo de neumático que lleva (dado rojo, blanco, azul o verde), obtiene los Puntos de Movimiento y mueve su coche en función de estos. Cuando un jugador cruza la línea de meta, ha de aplicar el desgaste de neumático en función del clima según la tabla a continuación:

Neumático en uso	Soleado	Lluvia Ligera	Lluvia Intensa
Blando/Duro	-1	-1	-1
Intermedios	-2	-1	-1
Lluvia	-3	-2	-1

3. Una vez todos los jugadores hayan completado su turno, se actualiza el Marcador de Posición como sigue::
  - **En recta** un jugador está por delante de otro si su coche, independientemente del carril en el que se encuentre, está por delante. Si dos coches están empatados, es decir, en la misma fila de casillas, el orden no se altera; sigue siendo el mismo que en la ronda anterior.
  - **En curvas**, el orden de los jugadores se determina contando el número de casillas que quedan en su carril hasta el comienzo del siguiente tramo recto. En caso de empate entre dos jugadores, el que esté en el carril más exterior irá primero.
  - **Boxes.** Si un jugador pasa la línea de meta, adelanta a aquellos que estén en boxes o en el carril de salida de boxes.





Las posiciones en carrera al inicio de la ronda son las siguientes: azul, amarillo, rojo y verde. La ronda acaba como muestra la imagen.

El coche verde no ha adelantado al rojo porque no está por delante en la recta, el coche rojo estaba por delante al inicio de la ronda, por lo que mantiene su posición.

Al amarillo le quedan 3 casillas para terminar la curva, igual que al azul, pero al estar situado en un carril exterior, el coche amarillo adelanta al azul, intercambiando sus posiciones en la marcador de posición.

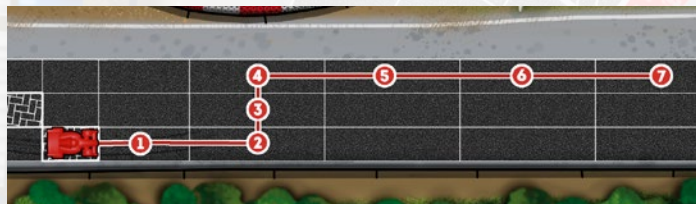
### 3.4. FINAL DE CARRERA

La carrera termina cuando todos los coches cruzan la línea de meta en la última vuelta. El orden en que se cruce la línea determinará las posiciones finales, sin importar cuántas casillas queden una vez cruzada la línea de meta.

## 4. MOVIMIENTO

Cada circuito está dividido en tres carriles: el carril central y los dos carriles exteriores. Hablaremos de carriles adyacentes cuando se trate del carril central y alguno de los carriles exteriores. Algunos circuitos pueden tener zonas de uno o dos carriles.

En cada turno, el jugador debe lanzar el dado que corresponda con el tipo de neumático que esté utilizando (ver 6. Neumáticos).



El jugador usa neumáticos blandos así que debe tirar el dado rojo. El jugador mueve su coche hacia adelante el número de espacios obtenidos en la tirada del dado, lo que llamamos puntos de movimiento (PM). No es obligatorio utilizar todos los PM obtenidos en la tirada. El jugador saca un 9 pero sólo gasta 7 PM.

### 4.1 REPETIR UNA TIRADA

Un jugador puede repetir una tirada de neumáticos (o el utilizado en la Salida) todas las veces que quiera gastando 1 PH por cada repetición. Puede escoger el resultado entre los obtenidos que considere más favorable.

**Nota:** Los puntos de habilidad se utilizan en muchas situaciones durante la carrera, al final del reglamento hay un resumen de todas estas situaciones.

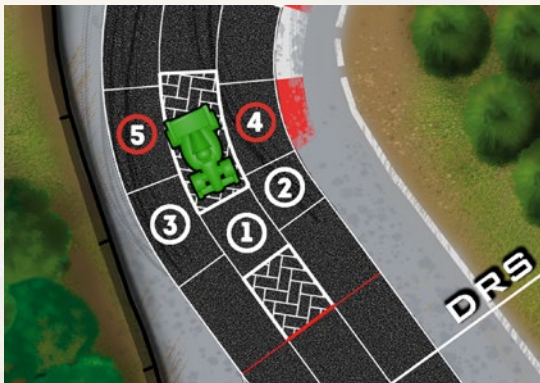
### 4.2 CURVAS

Una curva empieza en la siguiente fila donde se encuentra la doble flecha y finaliza en la fila de casillas de la última casilla sombreada.

Los coches pueden avanzar de una casilla a otra que comparta parte de su perímetro y esté más adelantada.







En este ejemplo el coche verde puede avanzar a las casillas 1, 2 y 3 porque comparten su perímetro con la casilla en la que se encuentra. En cambio no puede moverse a las casillas 4 y 5 ya que aunque comparten su perímetro están por detrás de la casilla actual.

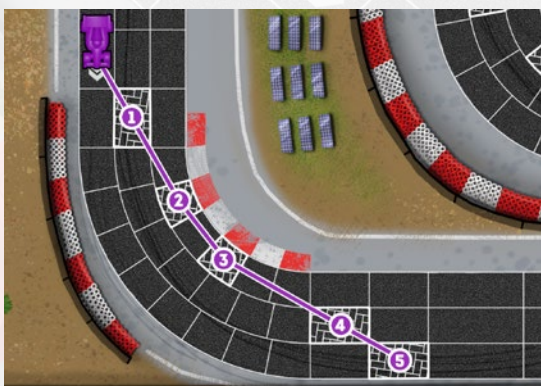
El piloto puede gastar hasta 3 puntos de habilidad (2 en lluvia) para conseguir PM en zonas de curvas. Esto debe hacerse antes o después de gastar los PM de la tirada de neumáticos. Cada PH gastado otorga un PM extra, pero sólo se puede utilizar en espacios de curva. Este avance es compatible con el uso de motor y/o frenos.



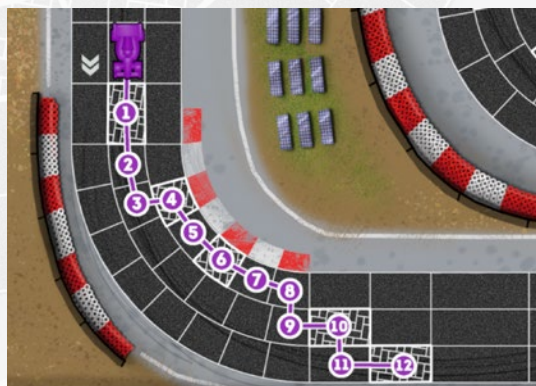
El coche verde finaliza su movimiento en la entrada de la curva. Decide gastar 2 PH para obtener 2 PM más en zona de curva.

### 4.3 TRAZADA IDEAL

Además, los coches que han atravesado la casilla de la doble flecha, se consideran en **trazada ideal** y pueden avanzar por la curva moviéndose únicamente por las casillas sombreadas. Sin embargo, un coche no puede pasar de una casilla sombreada a otra si hay un coche entre ellos.



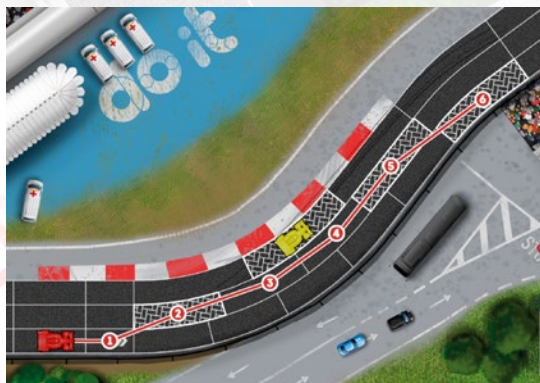
El coche lila tiene la trazada ideal porque pasa la casilla de la doble flecha, lo que le permite avanzar hasta el final de la curva pasando solo por casillas sombreadas gastando solo 5 PM.



En esta ocasión el coche lila no tiene la trazada y tendrá que gastar 12 PM para recorrer la curva. Este movimiento es correcto, pero es más eficiente pasar por la casilla de la doble flecha y obtener la trazada ideal.

**Nota:** Si un coche en trazada ideal abandona una casilla sombreada, para recuperar la ventaja de la trazada ideal debe volver a una nueva casilla sombreada.



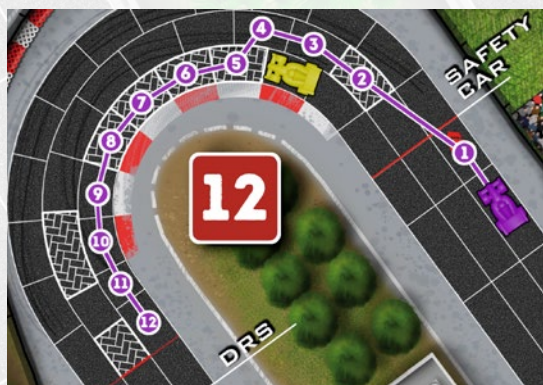


El coche rojo, en el PM 2, se sale de la trazada ideal para superar al amarillo ya que no pueden coincidir ambos en la misma casilla. Hasta que no vuelva a una casilla sombreada, en el PM 5, no recupera la trazada ideal.

## 4.4 CURVAS TÉCNICAS

regla opcional

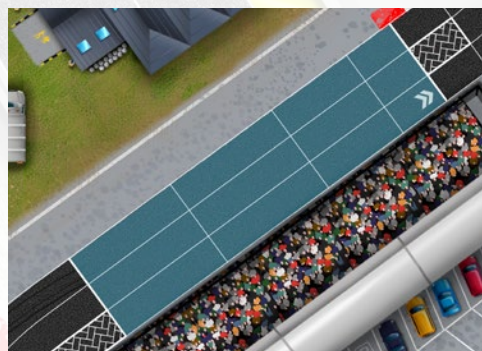
Las curvas técnicas se diferencian del resto por estar delimitadas por dos líneas rojas. Si el jugador abandona la trazada ideal saliendo de las casillas sombreadas en alguna parte de la curva, no la vuelve a recuperar la ventaja de la trazada aunque vuelva a alguna casilla sombreada. En otras palabras, cuando un coche pierde la trazada (moviéndose a una casilla no sombreada) puede ignorar todos los espacios sombreados hasta el final de la curva.



El coche lila obtiene 12 PM e inicia su movimiento pasando por la casilla de la trazada ideal de la curva técnica (en rojo). Observa que en (2) el coche debe abandonar la trazada para intentar adelantar al coche amarillo. Se coloca en (3), y se produce una lucha por la posición. Aunque el coche morado gane la lucha por la posición, ya ha perdido la trazada (porque es una curva técnica). Por lo tanto, a partir de ahora, no puede pasar de una celda sombreada a otra sombreada.

## 4.5 RECTAS

Una recta empieza en la fila siguiente a la última casilla sombreada de la curva anterior hasta la fila de la casilla con la doble flecha.



Los coches pueden moverse en la recta únicamente hacia adelante o lateralmente a excepción de:

- En la salida
- En adelantamientos



## 4.6 FORZAR MOTOR

En su turno, el jugador puede decidir forzar el motor de su monoplace perdiendo un Punto de Motor de su tablero personal. Al forzar el motor el jugador **puede avanzar su coche hasta 3 casillas de recta (2 en lluvia)** en casillas de recta. Este recurso puede utilizarse antes o después de utilizar los PM de la tirada de neumáticos, pero nunca durante el movimiento.

Se puede forzar el motor dos veces en el mismo turno, pero esta segunda acción costará 2 Puntos de Motor en vez de 1. No se puede forzar 3 veces el motor en un mismo turno.

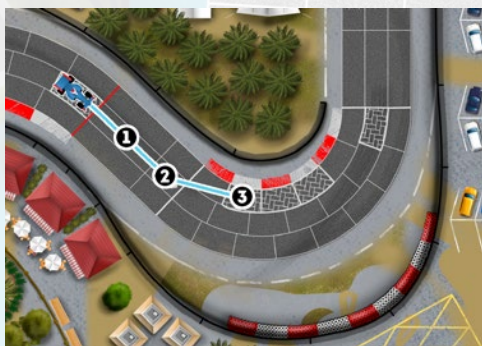
No se puede forzar el motor ni en los carriles de boxes ni durante la Salida.



Cuando el coche rojo finaliza su movimiento al inicio de la recta de meta. Decide gastar un Punto de Motor para poder obtener 3 PM extras sobre recta. Si quisiera avanzar otros 3 PM debería gastar 2 Puntos de Motor más.

## 4.7 FORZAR FRENOS

Se pueden forzar los frenos cuando el coche está en la casilla de la doble flecha o a una distancia de 1 a 3 casillas de ésta.



Los frenos no se pueden utilizar si el coche está dentro de una curva, a menos que el coche esté situado en el último espacio de la curva. En ese caso el coche puede utilizar los frenos para entrar en la siguiente curva.

Al forzar los frenos, el jugador puede avanzar su coche hasta 3 casillas (2 en lluvia) gastando un Punto de Frenos de su tablero personal. Este recurso puede utilizarse antes o después de utilizar los PM de la tirada de neumático, pero nunca durante el movimiento.

Se pueden forzar los frenos dos veces en un mismo turno de un jugador, pero esta segunda acción costará 2 Puntos de Frenos. No se puede forzar 3 veces el freno en un mismo turno.

Se puede forzar los frenos en el mismo turno en que se fuerza el motor.

No se puede forzar el motor ni en los carriles de boxes ni durante la Salida.





Al inicio de su turno, el jugador rojo realiza su tirada de neumáticos y obtiene 11 PM. Antes de utilizar esos PM decide gastar 1 Punto de Motor y avanza 3 casillas de recta. Cuando acaba su movimiento comprueba que está a solo 2 PM de la casilla con el símbolo de la doble flecha. Como cumple la condición gasta un Punto de freno para avanzar 3 PM. A continuación avanza los 11 PM de su tirada de neumáticos.

## 4.8 SALIDA DE PISTA

**Si un jugador saca un 9 o más en la tirada de neumáticos cuando el clima es de lluvia ligera (Ver 8. Clima), o saca un 8 o más cuando el clima es de lluvia intensa, automáticamente se sale de la pista. Si esto ocurre:**

- El jugador avanza 4 casillas en lugar de los PM que haya obtenido y coloca la ficha de Salida de Pista junto a su coche. Cualquier otro coche podrá adelantarlo pasando por encima de él como si el coche no estuviera.
- En el siguiente turno avanzará otras 4 casillas y retirará la ficha de Salida de Pista. Cualquier otro coche podrá adelantarlo pasando por encima de él, pero no podrá finalizar su movimiento en la misma casilla que el coche que se haya salido, ya que el coche se reincorpora a la pista.



El clima es de lluvia ligera. El jugador azul tiene neumáticos blandos y obtiene 10 PM en la tirada de neumáticos. Como ha obtenido más de 8 PM, solo avanza 4 PM y se sale de la pista. Para indicarlo añade la ficha de Salida de Pista señalando a su coche.



En la siguiente ronda, no realiza una tirada de neumáticos. Recoge la ficha de Salida de Pista y avanza 4 PM.

### 4.8.1 EVITAR SALIDA DE PISTA

Se puede utilizar un Punto de Habilidad (PH) para restar un PM al dado de neumáticos evitando sobrepasar el límite para la Salida de Pista. No hay límite en el número de PH usados para este fin en un mismo turno, pero el movimiento se limita a 8 PM en lluvia ligera y 7 PM en lluvia intensa.





El clima es de lluvia ligera, el jugador verde realiza una tirada de neumáticos y obtiene 10 PM. Al ser superior a 8 provocará un salida de Pista, para evitarlo el jugador verde gastará 2 PH para evitar la salida de pista y avanzar 8 PM.

## 5. ADELANTAMIENTOS

Durante el movimiento, el jugador debe detener su coche si la siguiente casilla a la que se desplaza implica adelantar a un adversario. Es entonces cuando se produce una lucha por posición. Observa que cuando el coche se empareja debe sobrar al menos un punto de movimiento para poder completar el adelantamiento, si no lo hay, el adelantamiento no se produce.

En el adelantamiento puede producirse una colisión, por lo que ambos coches asumen este riesgo.

En primer lugar, el defensor (el coche que es adelantado) decide si permite el adelantamiento del atacante. Normalmente el defensor no permitirá que el atacante le adelante, pero en algunas circunstancias puede elegir esta opción, en este caso el adelantamiento tiene lugar y el atacante se mueve completando el adelantamiento.

Si el defensor no deja pasar al atacante, se produce una "lucha por posición". Se trata de una subasta, en la que ambos jugadores pujan para ver si el adelantamiento se produce o no. Si el atacante (el jugador que intenta adelantar) gana la subasta, el coche puede continuar su movimiento, si no (el defensor gana la subasta) el atacante debe detener su movimiento y pierde los puntos de movimiento restantes.

### 5.1 LUCHA POR POSICIÓN

La lucha por posición consiste en una subasta en la que cada jugador puede gastar puntos de habilidad para ganarla.

Inicialmente, ambos jugadores, empezando por el jugador que intenta adelantar (atacante), tiran el dado negro. **Si ambos jugadores obtienen la misma tirada (antes de aplicar cualquier modificador de la tirada) se produce una colisión y el adelantamiento no tiene lugar (ver 10.Colisiones)**, ambos coches permanecen en la casilla en la que se encontraban justo antes de iniciar el adelantamiento. En cualquier otro caso, la lucha por la posición continúa.

Si el atacante tiene más de 2 puntos de movimiento sin utilizar (puntos de movimiento restantes), debe aplicar los siguientes modificadores a la tirada:

PM restantes	Modificadores
3	+1
4	+2
+4	+3

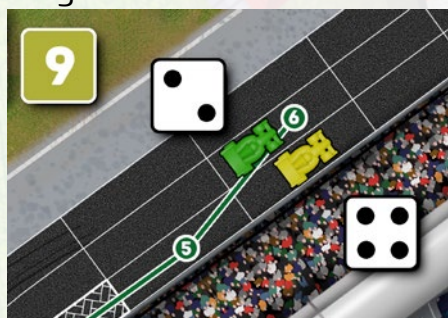


El jugador que pierde la tirada (el defensor si el atacante saca más, o el atacante si el defensor saca más), puede modificar la tirada del dado pujando PH, cada PH aumenta la tirada en +1. Así, basándose en este nuevo resultado, el "perdedor actual" puede pujar PHs de nuevo para vencer al oponente (aumentando la tirada).

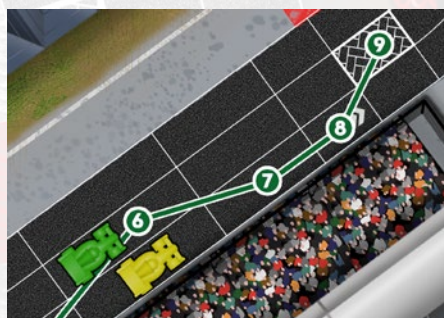
Durante la subasta un empate hará que el defensor gane.

Repite este procedimiento de puja hasta que un jugador pase. Entonces, si el atacante tiene un resultado más alto, se produce el adelantamiento; si no, el atacante se queda en la casilla en la que estaba antes de empezar la puja. Una vez terminada la puja, es el momento de que el ganador de la subasta (defensor o atacante) reduzca los PH que ha ofertado de su tablero. Observa que el perdedor de la puja no gasta ningún PH.

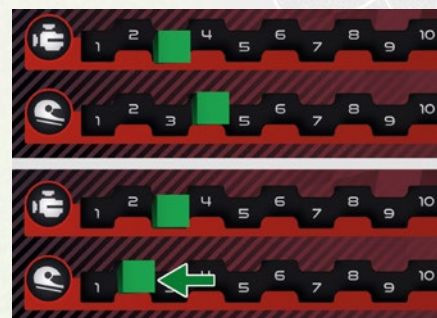
No hay límite en el número de PH que un jugador puede utilizar para la puja, siempre y cuando tenga suficientes PH en su tablero.



El coche verde tiene 9 PM y se empareja con el coche amarillo para intentar adelantarlo en el PM 6, aprovechando el rebufo (Ver 5.2.1. Rebufo). Se inicia la lucha por posición y ambos lanzan el dado. El coche verde obtiene un 2 y el amarillo un 4. Al coche verde le sobran 3 PM lo que le añade un +1 a su tirada. En este momento el jugador verde tiene un total de 3 y el amarillo un total de 4.



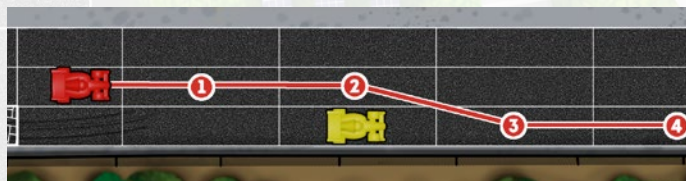
Así que el "perdedor" es, por ahora, el atacante, que tiene que decidir entre pujar de nuevo o pasar y declinar el adelantamiento. El coche verde aumenta su puja en 2 y en este momento está ganando la lucha (5 contra 4). Así que le toca al jugador amarillo decidir si quiere pujar. El jugador amarillo prefiere no seguir pujando y cede la posición. El coche verde puede continuar su movimiento utilizando los 3 PM que le quedan.



El jugador verde gasta los Puntos de Habilidad que ha utilizado durante la puja (2). El jugador amarillo no pierde PH ya que ha perdido la puja.

## 5.2 ADELANTAMIENTO EN RECTA

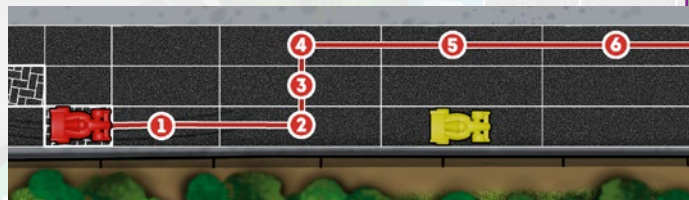
**Caso 1:** El atacante adelanta utilizando el carril adyacente al carril donde se encuentra el defensor. En este caso, el atacante se mueve hasta que está en paralelo al defensor (2), entonces, el defensor debe decidir si deja pasar al atacante o inicia una lucha por posición. Si el defensor se niega a luchar, el atacante continúa su movimiento y adelanta al defensor. Como el adelantamiento se produce en línea recta, el atacante puede moverse en diagonal hasta la primera casilla una vez que ha adelantado.



El coche rojo se mueve por un carril adyacente al coche amarillo. Una vez que alcanza al coche amarillo, detiene el movimiento (2) para intentar una lucha por la posición. Si hubiera perdido la lucha por la posición no se movería a la 3,4,... En este caso gana el adelantamiento y puede avanzar en diagonal hasta la celda 3 y continuar su movimiento.



Caso 2: Si el atacante se mueve por uno de los carriles exteriores, puede adelantar a un defensor que circula por el otro carril exterior sin una lucha por posición. Observa que en este caso el atacante adelanta dejando un carril "libre" entre él y el defensor.



El coche rojo se desplaza al carril de su izquierda para evitando el carril adyacente al coche amarillo y así adelantarle sin luchar por la posición.

### 5.2.1 REBUFO

Si el atacante está en una recta y pasa por la casilla situada justo detrás del defensor, el atacante toma el rebufo del defensor. El siguiente movimiento del atacante puede hacerse en diagonal colocando su coche en paralelo al del defensor.



En esta ocasión el coche rojo se sitúa detrás del coche amarillo para cogerle el rebufo e inicia la maniobra de adelantamiento situándose en paralelo de forma diagonal.

### 5.3 ADELANTAMIENTO EN CURVA

El adelantamiento en una curva es bastante similar al adelantamiento en una recta. El atacante puede evitar la lucha por posición si adelanta por un carril no adyacente al defensor.

Caso 1: El atacante circula por uno de los carriles exteriores y el defensor circula por otro carril exterior, el adelantamiento se produce sin una lucha por posición.

El coche rojo tiene la trazada ideal y se mueve por la curva utilizando solo las casillas sombreadas. Cuando se empareja con el coche amarillo en (2), no está adyacente a él y lo adelanta sin que se produzca una lucha por posición.



Caso 2: Si el atacante circula por un carril adyacente al defensor, el adelantamiento se iniciará en el momento que la casilla del atacante esté en contacto con la del defensor pero sin superarlo. El defensor decide si inicia una lucha por posición o deja que el atacante le adelante.

El coche rojo inicia su movimiento pero se ha de detener en (1) ya que en (2) ya habría superado al coche amarillo. El coche amarillo decide no luchar por posición y el coche rojo puede continuar su movimiento a (2) y siguientes.





**Caso 3:** Si el atacante circula tiene la trazada ideal y el defensor está en la siguiente casilla sombreada o en la trayectoria a la siguiente casilla sombreada. El atacante deberá posicionarse en una casilla adyacente e iniciar una lucha por posición. .

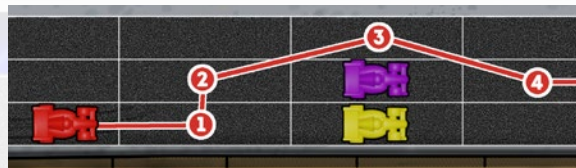


El jugador azul saca un 9 en la tirada de neumáticos. Inicia su movimiento y entra en la curva por la casilla de la doble flecha. Encuentra al coche verde en la siguiente casilla sombreada que le impide pasar. Si el coche azul quiere continuar con su movimiento debe salirse de la trazada para alcanzar al coche verde e intentar adelantarlo. Se desplaza a (5) abandonando la trazada y se empareja con el coche verde para iniciar una lucha por posición. Si el atacante gana la lucha por posición, el coche azul puede recuperar la trazada en (7) y continuar hasta (9). Si el jugador hubiera perdido la lucha por la posición, se quedaría detrás del coche verde en (5).

## 5.4 ADELANTAMIENTO MÚLTIPLE

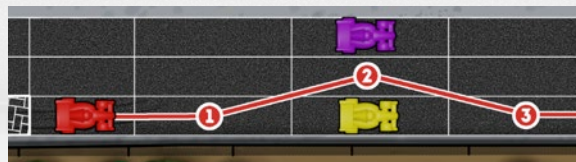
Puede ocurrir que un jugador adelante a varios rivales a la vez. Esto ocurrirá si dos coches se encuentran en paralelo en una zona de recta:

a) El atacante solo le disputará el adelantamiento al defensor que ocupa el carril central, es decir, el atacante lucha con el coche que tiene adyacente. Si el atacante consigue adelantarlo, adelanta a los dos rivales al mismo tiempo.



El coche rojo solo lucha con el coche lila.

b) Si el carril central está libre, el atacante deberá adelantar a sus rivales uno por uno. Primero adelantar al jugador la posición más retrasada entre ambos y después al otro jugador. Si en algún momento no consigue el adelantamiento, su turno finaliza.



El coche rojo deberá adelantar a los dos coches por separado.

## 5.5 JUGADORES DOBLADOS

Si un jugador es doblado, es decir, alcanzado por el jugador que va en primera posición, queda eliminado de la carrera. No es necesario que se produzca un adelantamiento, basta con que el jugador que va primero iguale o supere al jugador que va en última posición. Si el último jugador está en boxes y el líder de carrera pasa por meta también queda eliminado de la carrera.

# 6. NEUMÁTICOS

Como se ha explicado en secciones anteriores, los jugadores realizan una tirada de neumáticos para mover sus coches. Los jugadores deben seleccionar el tipo de neumático inicial al comienzo de la carrera (**Ver 3.2.1. Selección de neumáticos**). Pueden cambiar el tipo de neumático cada vez que hagan una parada en boxes (**Ver 7.Boxes**).

Los jugadores deben seleccionar el tipo de neumático basándose en muchos criterios como: posición, estrategias, previsión del clima, estado del neumático actual, etc.

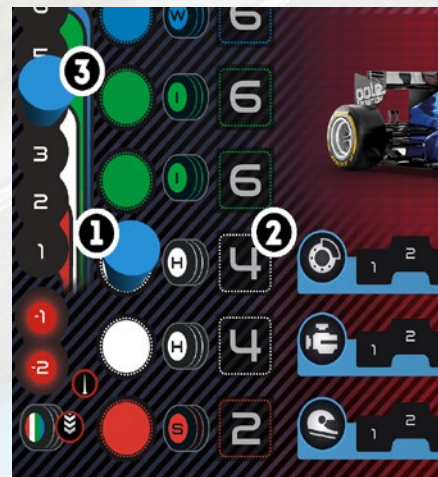


				
<b>Desgaste (en vueltas)</b>	2	4	6	6
<b>Dado</b>	Rojo	Blanco	Verde	Azul
<b>Clima</b>	Seco	Seco	Lluvia ligera	Lluvia intensa

El dado de la tirada de neumáticos determina cuántas casillas puede mover el coche. Los neumáticos secos (blandos y duros) tienen valores más altos que los de lluvia (intermedios, lluvia). Sin embargo, si está lloviendo y el coche corre el riesgo de salirse de la pista con neumáticos de seco.

**“Neumático en uso”** (1), se refiere al tipo de neumático que el coche está utilizando en este momento. En la ilustración podemos ver que el coche está utilizando neumáticos duros (blancos). Justo al lado del tipo de neumático, a la derecha, vemos “la vida útil en número de vueltas” (2) esta información está impresa en el tablero. En la ilustración vemos que los neumáticos duros (blancos) tienen una vida útil de 4 vueltas, mientras que los blandos (rojos) tienen una vida útil de 2 vueltas.

A medida que el coche da vueltas, los neumáticos se desgastan, por lo que hay que llevar la cuenta de cuántas vueltas puede dar el coche en condiciones óptimas. El “Contador de desgaste” (3) guarda esta información en el tablero personal. Observa que el indicador de desgaste (3) debe ser disminuido cada vez que el coche cruza la línea de meta.



Por último, cuando el coche hace una parada en boxes para cambiar los neumáticos (por ejemplo, de duros a blandos después de 3 vueltas), tenemos que anotar cuántas vueltas más pueden dar todavía los neumáticos duros en caso de que el jugador necesite volver a utilizarlos en el futuro. En otras palabras, las vueltas restantes. En el ejemplo hemos puesto la ficha de desgaste “1” en (4). Los neumáticos duros pueden dar 4 vueltas, pero en este caso ya se han dado 3 vueltas, y sólo queda una vuelta más para esos neumáticos.

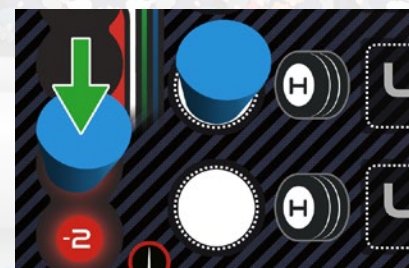


## 6.1 DESGASTE DE NEUMÁTICOS

Cuando un jugador cruza la línea de meta debe disminuir el marcador de desgaste de sus neumáticos. Si la vida útil del neumático llega a la posición -1, en todas sus tiradas de neumáticos debe restarse 1 PM. Si el coche cruza la línea de meta de nuevo, el jugador debe actualizar su desgaste a la posición -2, a partir de entonces, en todas sus tiradas de neumáticos perderá 2 PM.

**Nota:** Si un jugador hace una parada en boxes, debe disminuir también el marcador de desgaste del neumático en uso antes de cambiar a neumáticos nuevos.

El jugador acaba de cruzar la línea de meta, El indicador de desgaste se sitúa en la posición -1 (en rojo). Si el jugador vuelve a cruzar la línea de meta sin cambiar los neumáticos, el indicador de desgaste se moverá a -2 y se restará 2 PM de sus tiradas de neumáticos.





## 6.2 REVENTÓN

regla opcional

Cuando el indicador de Desgaste alcanza la posición -2, el neumático corre el peligro de sufrir un reventón. El jugador debe realizar una tirada de reventón cada vez que mueva su coche utilizando el dado negro después de hacer la tirada de neumáticos y mover su coche. Si el jugador obtiene un 1 en el dado negro, el neumático sufre un reventón y el coche sufre una "Avería grave". Cuando un jugador sufre un reventón deja de tirar el dado negro junto a su tirada de neumáticos durante esa vuelta. Si comienza otra vuelta sin haber cambiado sus neumáticos, deberá volver a tirar el dado negro junto a su tirada de neumáticos.

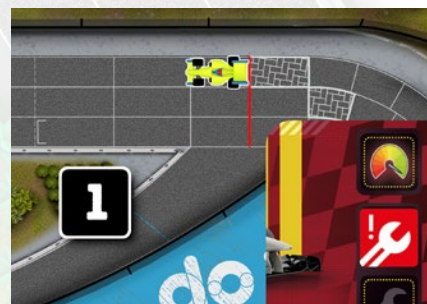
- El neumático de lluvia (azul) no puede sufrir un reventón.
- No se puede sufrir un reventón si el movimiento acaba en boxes.
- Un jugador que ha sufrido un reventón, deberá restar 1 punto en las luchas por posición.
- Un coche fuera de pista no hace la tirada de reventón.



El jugador tiene el indicador de desgaste en la posición -2. En su turno lanza el dado rojo y obtiene 11 PM.



Mueve su coche de manera usual y después de finalizar su movimiento realiza una tirada de reventón.



Obtiene un 1, así que recibe una ficha de avería grave. Los efectos se aplican en el siguiente turno.

## 7. BOXES

El desgaste de los neumáticos y los cambios meteorológicos obligarán a los jugadores a cambiar sus neumáticos por otros nuevos o más adecuados. Es vital para tu estrategia elegir el momento idóneo para entrar en boxes.



La entrada a boxes (1) y la salida de boxes (2) tienen líneas azules discontinuas, estas divisiones sólo se tienen en cuenta si el tiempo es de lluvia ligera o intensa.

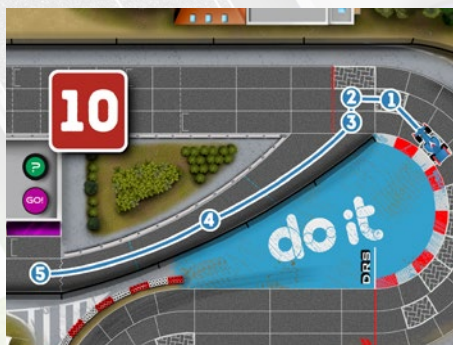


## 7.1 ENTRADA A BOXES

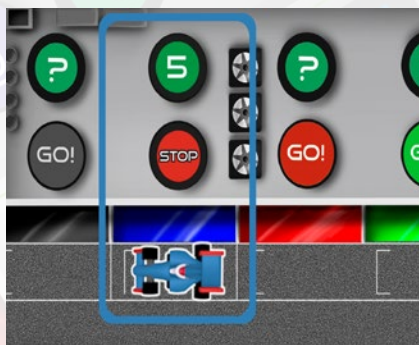
Si un jugador tiene suficientes Puntos de Movimiento para superar la primera línea quebrada desde el carril de entrada a boxes, gasta solo los PM necesarios para mover su coche al box de su color y sigue los siguientes pasos:

- Coge un contador igual a los PM que le sobren y lo coloca en su box.
- Actualiza el desgaste de sus neumáticos como si hubiera cruzado la línea de meta.
- Coloca su ficha de Pit Stop en su box mostrando la cara de STOP.
- Recupera 3 Puntos de Habilidad, sin sobrepasar el límite definido al inicio del Gran Premio.

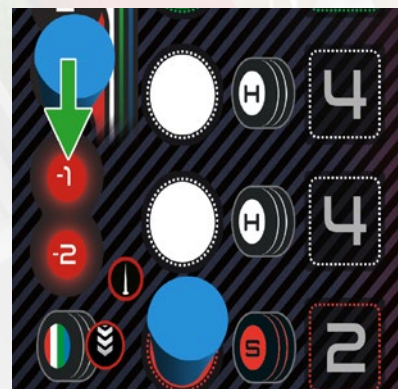
Una vez realizados estos pasos finaliza su turno.



El coche azul decide entrar a boxes a cambiar su actual neumático blando por un medio. Como el clima es seco solo necesita 5 PM para atravesar la línea quebrada.



El coche azul sitúa su coche en su box y coloca la ficha de Pit Stop por la cara de STOP sobre el espacio de su box. En su tirada de neumáticos obtuvo 10 PM y utilizó 5 PM para entrar en boxes. Coge el contador de 5 PM y lo coloca en su box.



El desgaste de su neumático está en la posición 1. Como estamos en clima seco, se decrementa en 1, situando el indicador de desgaste en la posición -1.

**Nota:** En el carril de entrada a boxes no está permitido el adelantamiento.

## 7.2 PERMANENCIA EN EL BOX

Un jugador que entra con su coche en el box deberá permanecer dos turnos sin tirar. En otras palabras, además de la ronda en la el coche entra en boxes, debe permanecer 2 rondas más.

En el primer turno (es decir, la siguiente ronda después de que el coche haya entrado en boxes):

- Voltea la ficha de Pit Stop mostrando la cara de FIRST e indica al resto de jugadores que neumático va a utilizar. Este neumático puede ser uno usado con anterioridad.
- Retira el neumático usado. Coloca una ficha de desgaste que corresponda con el valor del indicador de desgaste sobre la casilla de desgaste restante del neumático usado.
- Monta neumático nuevo: Coloca el indicador de neumático sobre el nuevo neumático a utilizar y el indicador de desgaste en la posición indicada en la casilla de desgaste restante del neumático.
- Repara una avería, si la hubiera, volteando la ficha por su cara verde.

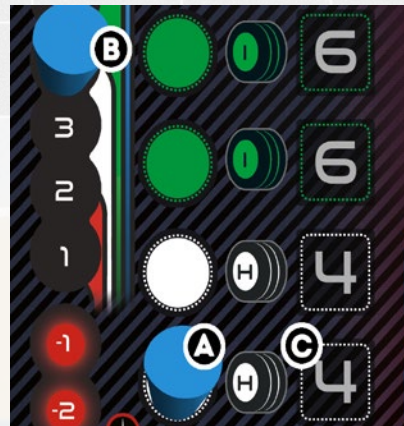




En este turno el coche azul voltea la ficha de Pit Stop mostrando la cara de FIRST.



En primer lugar, el jugador tiene que “copiar” el valor del desgaste del neumático en uso (A) a la casilla de desgaste restante del neumático en uso (B) con el fin de mantener el seguimiento del desgaste del neumático, en caso de que el jugador decida utilizar este neumático de nuevo en el futuro.

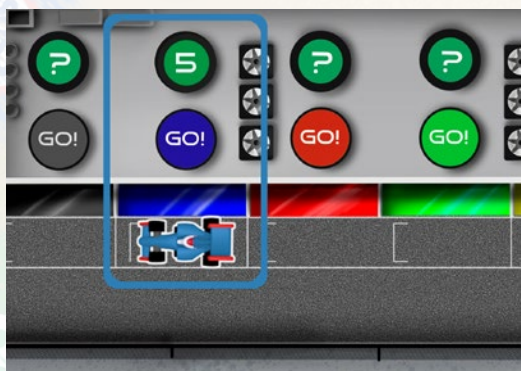


El jugador decide elegir el neumático duro, colocando su indicador de neumático en la casilla correspondiente de neumático en uso (A). Coloca el indicador de desgaste en la posición “4” del contador de desgaste (B) porque el neumático tiene 4 puntos de desgaste (C).

En el segundo turno:

Retira la ficha de Pit Stop mostrando el símbolo de GO! del box.

**Note:** Si algún jugador decide volver a cambiar los neumáticos durante este segundo turno (tal vez porque el clima ha cambiado) no se debe quitar la ficha de parada en boxes (mantenerla como “FIRST”) y pasar un turno entero adicional en boxes.



En esta ronda el jugador azul retira su ficha de Pit Stop por lo que en el turno siguiente ya puede salir de boxes. Si en el siguiente turno cambia de opinión y quiere montar otro neumático, debe poner la ficha de Pit Stop en su box mostrando FIRST y cambiar sus neumáticos.

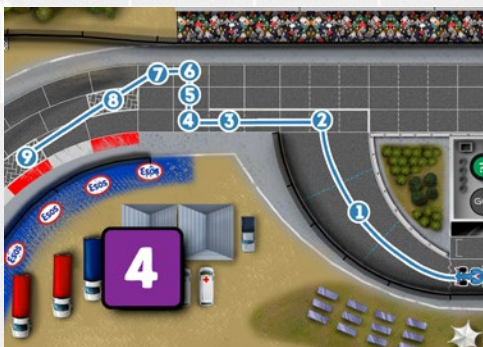
### 7.3 SALIDA DEL BOX

Una vez que ha pasado dos turnos en boxes, coloca el coche antes de la segunda línea quebrada de la calle de boxes y lanza el dado morado para determinar los PM.

El jugador suma los PMs obtenidos en la tirada anterior a los PMs que le quedaban al entrar en boxes. Comienza su movimiento desde la primera casilla de la salida de boxes. Cuando el jugador vuelva a la carrera no podrá cruzar la línea gruesa de boxes.

**Nota:** En el carril de salida, sí están permitidos los adelantamientos como si fueran carriles adyacentes.



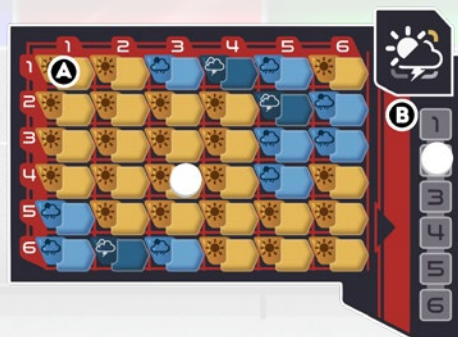


El coche azul sale de boxes y obtiene un 4 en el dado morado. Añade estos PM a los 5 PM restantes de la entrada en boxes. Ahora mueve su coche 9 PM empezando inmediatamente después de la línea quebrada. Teniendo en cuenta que no está permitido cruzar la línea gruesa de boxes.

## 8. CLIMA

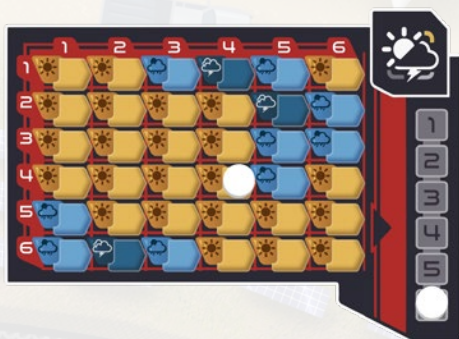
Durante la carrera el clima puede ser: Soleado (carrera en seco), lluvia ligera o lluvia intensa. Estas condiciones pueden variar durante la carrera y pueden afectar significativamente a los neumáticos que se utilicen.

Dos tablas y 2 marcadores determinan el clima (A y B). El clima de la carrera siempre está determinado por el marcador de clima de la tabla A.

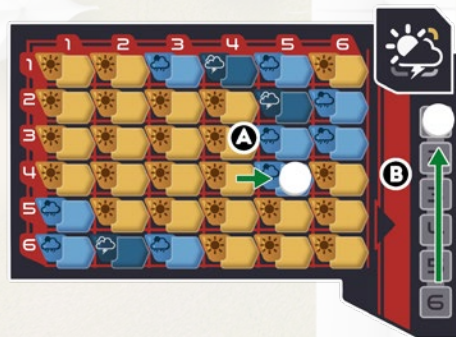


### 8.1 ACTUALIZACIÓN DEL CLIMA

Al comienzo de cada ronda (Ver 3.3 Rondas), los jugadores deben ver si el clima cambia o no con una tirada de Clima. Si el dado lila no contiene un círculo, no se altera el clima. Si el dado lila incluye un círculo, los jugadores deben avanzar el marcador de la tabla B. Si ese marcador de clima está en la última casilla y la tirada del clima es un círculo, entonces el segundo marcador de clima (en B) se mueve a la primera posición de la tabla (numerada con "1") y el marcador de la tabla A debe avanzar una casilla. Los jugadores deben entonces aplicar las nuevas condiciones de clima (la que se muestra en A) inmediatamente. Si el marcador de la tabla A llega a la última casilla de la tabla, el siguiente movimiento será en el primer espacio de la tabla A.



El marcador del Clima Actual está en una casilla soleada, durante esta ronda los jugadores disfrutan de un clima seco ya que está en una zona amarilla.



Al inicio de la ronda, el dado morado da como resultado un círculo y provoca que el marcador del Avance del Clima se desplace. Como ya está en la última casilla, el marcador vuelve al inicio y el marcador de Clima Actual se desplaza a la siguiente casilla. La casilla del Clima Actual está en una zona azul claro cambiando la condiciones de clima a lluvia ligera.



## 9. EVENTOS regla opcional

Un evento se revela cada vez que se obtenga un signo “!” en el dado morado al realizar la tirada de clima y en la tirada del líder aparece también el signo “!”. En este caso, se coge la primera carta del mazo de eventos y se aplica el efecto correspondiente, a continuación se retira de la partida.

El evento revelado puede indicar que su efecto se aplique a un solo jugador. Para determinar qué jugador sufre el evento, los jugadores lanzan el dado negro, de modo que el evento afectará a aquél que obtenga el menor valor. En caso de empate, los jugadores que hayan obtenido el menor resultado seguirán tirando hasta que se resuelva.

Si el evento elimina un punto de motor o un punto de frenos y el jugador afectado no pudiera eliminarlo, quedará eliminado de la carrera.

Si los jugadores desean aumentar la frecuencia de los eventos en carrera podrán modificar esta regla, reemplazando el símbolo “!” de la tirada clima por el símbolo del círculo.

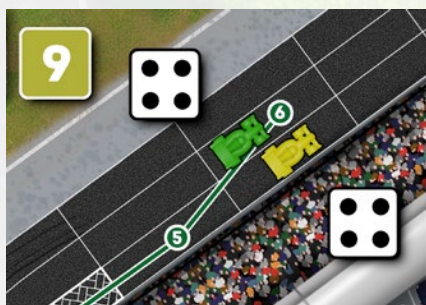
**Nota:** Si una avería afecta a un jugador que está en boxes, puede repararla poniendo su ficha de Pit Stop en “STOP”.

## 10. COLISIONES Y AVERÍAS regla opcional

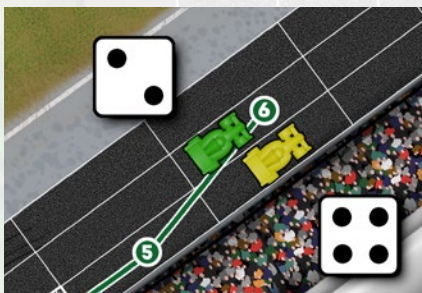
Cuando en una lucha por posición (Ver 5.1.Lucha por posición) ambos jugadores obtienen la misma puntuación en su tirada del dado negro sin tener en cuenta ningún otro modificador, se provoca una colisión y se cancela el adelantamiento. Para evaluar los daños, cada jugador realiza una tirada de colisión: lanza el dado negro y determina el daño en la siguiente tabla:

Resultado	1	2	3	4-5	6
Daños	-	-1	-1		

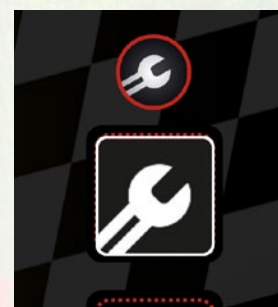
Una vez que todos los jugadores han hecho su tirada de colisión, todos los jugadores en el orden de carrera pueden decidir repetir la tirada de colisión gastando un PH. El resultado será el menor de los dos obtenidos.



El coche verde tiene 9 PM y se empareja con el coche amarillo para intentar adelantarlo en el (6), aprovechando el rebufo. Se inicia la lucha por posición y ambos lanzan el dado obteniendo un 4 provocando una colisión. Aunque al coche verde le sobran 3 PM que le añade +1 a su tirada, este modificador no tiene efecto para evitar la colisión.



Al haber una colisión el coche verde pierde todos los PM restantes y cada jugador realiza una tirada de colisión. El verde obtiene un 2 y deberá perder un Punto de Frenos. El jugador amarillo obtiene un 4 y sufre una Avería leve.



El jugador amarillo decide gastar un PH para repetir la tirada de colisión. Al repetirla obtiene un 6 que representa una Avería Grave. El jugador debe escoger entre los dos resultados obtenidos y escoge la Avería Leve. Añade la ficha de Avería Leve a su tablero personal.



Cuando un jugador tenga que perder un punto de motor o un punto de freno y no tenga puntos disponibles, quedará fuera de la carrera.

Cuando un coche sufre una avería (leve o grave), el jugador debe coger su ficha de avería correspondiente y debe colocarla con la cara verde hacia abajo en una casilla de averías en su tablero.

Si un jugador sufre una avería grave, a partir de ahora, en cada tirada de neumáticos debe restarse 1 PM hasta que la avería sea reparada. Las averías leves no afectan al resultado de la tirada de neumáticos.

Una avería puede repararse en la parada en boxes, al mismo tiempo que se sustituyen los neumáticos. Cuando se repara una avería, se voltea la ficha de avería correspondiente mostrando su cara verde, pero se mantiene esta ficha en el tablero.

Las averías tienen un valor de daño independientemente de si se reparan o no, las averías leves tienen un valor de 1 punto de avería y las averías graves tienen un valor de 2. Un coche sólo puede soportar 3 puntos de avería. Si en algún momento se supera ese valor, el coche es eliminado, independientemente de que las averías estén reparadas o no.



Las averías leves tienen un valor de 1 punto de avería, estén reparadas o no.



Las averías graves tienen un valor de 2 puntos de avería, estén reparadas o no. Además restan 1 PM en cada tirada de neumáticos.

Cuando un coche sufre una segunda avería no reparada de cualquier tipo, el coche queda eliminado de la carrera.

**Nota:** En el caso de una colisión en un adelantamiento múltiple, los tres jugadores deben realizar una tirada de colisión para evaluar los daños que han sufrido, incluso en el caso de que solo 2 de ellos estén luchando por posición.

## 10.1 BANDERA AMARILLA

Cuando en una tirada de colisión en la que alguno de los jugadores sufre algún daño, del tipo que sea, aparece una bandera amarilla en carrera.

- Si la colisión se ha producido en una curva, la bandera amarilla se coloca al principio de la curva (la fila de casillas que sigue a la fila de la doble flecha) y la bandera verde se coloca al final de la curva donde se ha producido la colisión (la fila de la última casilla sombreada).
- Si la colisión ha tenido lugar en una recta, el indicador de bandera amarilla se coloca al principio de la recta (la primera fila de casillas después de la curva) y el indicador de bandera verde se coloca al final de la zona recta (la fila de celdas de la doble flecha antes de la siguiente curva).

En la zona delimitada por las dos banderas, no se permite adelantar durante esta ronda y la siguiente. Después de jugar esas 2 rondas, se retiran las dos banderas y la carrera continúa como de costumbre.

**Nota:** Cada ronda comienza con el turno del líder y termina con el turno del último jugador.

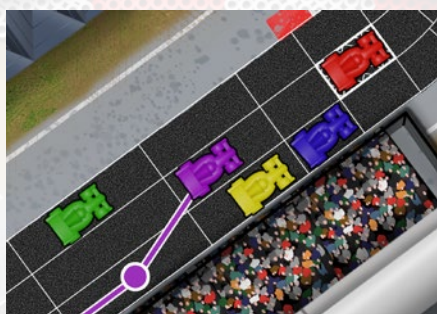
**Nota:** Si se sale el coche de seguridad, no se aplica la regla de la bandera amarilla.



## 10.2 COCHE DE SEGURIDAD (SAFETY CAR - SC)

Cuando en el resultado de una tirada de colisión, ambos jugadores reciben una avería, leve o grave, se produce la salida del Coche de Seguridad y la ronda en juego se interrumpe. En esta situación la carrera se reanudará de acuerdo a las siguientes condiciones:

1. Lanza 4 veces el dado morado y aplica sus resultados al clima.
2. Todos los jugadores deben mover sus coches formando una fila de coches, uno detrás de otro, detrás de la Línea de Coche de Seguridad: si al realizar este movimiento, algún coche cruza la línea de meta, debe actualizar el desgaste de su neumático.
3. En orden de carrera, cada jugador decide si quiere hacer una parada en boxes o no (para cambiar neumáticos, reparar daños, etc.). Si el jugador decide no hacer una parada en boxes, mantiene la posición que tiene en la carrera. Si el jugador decide hacer una parada en boxes, será adelantado por todos los coches que decidieron no hacer una parada en boxes. En otras palabras, todos los coches que decidieron no hacer una parada en boxes estarán al principio de la cola y todos los coches que decidieron hacer una parada en boxes estarán atrás en la cola. Ambos "bloques" mantendrán la clasificación tal y como estaba antes de que apareciera el SC. Los coches que causaron la colisión (si los hay) irán al final de la cola (también manteniendo el orden).
4. Se actualiza el Contador de Posición y se avanza el Marcador de Vueltas una posición antes de reanudar la carrera. Hay que tener en cuenta:
  - Si el Marcador de Vueltas supera el total de vueltas de la carrera, la carrera se da por terminada y el orden actual determina al ganador. En cualquier caso, los dos jugadores que ocasionaron la salida del Coche de Seguridad quedarán en las últimas posiciones.
  - Si el Marcador de Vueltas alcanza el total de vueltas de la carrera, a la carrera sólo le quedará el tramo que hay desde la línea de SC hasta la meta.
  - Esta vuelta no afecta al desgaste de los neumáticos.



Se ha producido una colisión entre el coche morado y el amarillo cuando el morado trataba de adelantarlo. En la tirada de colisión ambos sufren una avería, el morado una Avería Grave (6) y el amarillo una Avería Leve (4) provocando la salida del SC.



Manteniendo el orden de carrera actual. Los pilotos se colocan tras la línea de SC a excepción del amarillo y el morado que han provocado el accidente. En el orden actual deciden si entrar o no a boxes.



El jugador azul aprovecha para entrar en boxes, realiza un cambio de neumáticos y se coloca al final de fila. Como no entran más coches en boxes, se colocan el coche amarillo y morado causantes de la salida del SC al final, manteniendo su orden antes de la colisión.



## 11. DRS

regla opcional

Cuando el jugador sobrepasa la línea DRS y finaliza su movimiento a un solo PM o en paralelo a un rival que le precede se habilita su DRS. Coge el indicador de DRS y lo sitúa junto a su coche. En el siguiente turno, retirará el indicador de DRS y obtendrá 2 PMs adicionales como beneficio.

El uso del DRS tiene las siguientes consideraciones:

- Los coches que estén fuera de pista no pueden ser utilizados para habilitar ni para beneficiarse del DRS.
- Si se produce una colisión entre dos coches, en el siguiente turno no podrán beneficiarse del DRS, ni siquiera en el caso en que no hayan sufrido ningún tipo de daño.
- Se puede forzar el motor o los frenos para sumarlos a la ventaja del DRS.
- En condiciones de lluvia ligera o lluvia intensa no se puede utilizar el DRS.
- En el primer turno después de la salida del Coche de Seguridad no se puede utilizar el DRS.



El coche rojo atraviesa la línea de DRS y finaliza su turno a 1 PM de distancia del coche verde habilitando el DRS. Coge el indicador de DRS y lo coloca al lado de su coche. En el siguiente turno podrá sumar 2PM a su tirada de neumáticos.

## 12. STRESS

regla opcional

Hay algunos tipos de situaciones que afectan al piloto durante la carrera, especialmente cuando es el líder. Estas situaciones afectan a su concentración mental y le impiden realizar algunas acciones.

Utilizaremos las fichas de estrés, numeradas del 1 al 6, para indicar el nivel de estrés de cada piloto, siendo 1 el nivel de estrés más bajo y 6 el más alto.

Los pilotos comienzan la carrera con un nivel de estrés de 0, es decir, sin fichas. Cada vez que un piloto obtiene un nuevo nivel de estrés, debe tomar la ficha de estrés del nuevo nivel.



En medio de la carrera un piloto tiene un nivel 2 de estrés si aumenta el estrés debe tomar la ficha número 3 dejando la ficha 2 en la reserva.



## 12.1 CONSECUENCIAS DEL ESTRÉS

**Nivel 0 (sin ficha):** Sin consecuencias.

**Nivel 1:** Sin consecuencias.

**Nivel 2:** No se puede forzar el motor y los frenos en el mismo turno.

**Nivel 3:** No se pueden utilizar puntos de habilidad en las luchas por posición.

**Nivel 4:** No se puede forzar ni el motor ni los frenos.

**Nivel 5:** No puedes defenderte de un adelantamiento.

**Nivel 6:** Debes reducir tu estrés obligatoriamente al nivel 5.

**Nota:** Todas las restricciones son acumulativas, por lo que si un conductor tiene el nivel 4, debe aplicar también los niveles 2 y 3 (el nivel 1 no tiene consecuencias).



## 12.2 CÓMO OBTENER ESTRÉS

Los pilotos obtienen un nuevo nivel de estrés en las siguientes situaciones:

1. El conductor con la Pole Position debe empezar con el nivel 1
2. Cuando un piloto intenta adelantar y falla en su intento.
3. Cada vez que el piloto se vea involucrado en una colisión.
4. Cada vez que el líder cruza la línea de meta, obtiene 1 punto de estrés. En las últimas 2 vueltas el líder obtiene 2 puntos de estrés en su lugar.
5. Cada vez que el coche perseguidor obtiene DRS.
6. Si algún coche termina un PM por detrás del líder, en este caso el líder obtendrá 1 punto de estrés.
7. Cuando el líder realiza su parada de boxes.
8. En el momento en que el coche cruza la línea de meta, si adelanta al líder en boxes.

**IMPORTANTE:** Un coche no puede obtener más de UN nivel de estrés por turno.

Por ejemplo, si el segundo obtiene el DRS del líder, se cumplen los niveles 5 y 6, pero en este caso el líder sólo obtiene un punto de estrés.

## 12.3 CÓMO REDUCIR ESTRÉS

Un piloto puede reducir un máximo de un nivel de estrés por turno. Para ello debe reducir 3 PM (2 PM en lluvia) en la tirada de neumáticos.

Recuerda que un conductor con un nivel de estrés de 6 debe realizar esta acción en su turno.

Ejemplo: Un conductor con nivel de estrés 4 tira el dado y obtiene un 9; decide contar 6 (en lugar de 9) y reducir el estrés de 4 a 3. Coge la ficha de estrés correspondiente (ficha 3) y la coloca en su tablero.



## 13. REGLAJES

regla opcional

Esta es una regla opcional que necesita el acuerdo de TODOS los jugadores antes de comenzar una carrera.

### 13.1 PREPARACIÓN

Antes de empezar la carrera, justo después de determinar el clima, cada jugador debe repartir 14 puntos entre motor y frenos. Teniendo diferentes combinaciones como: 7 puntos de motor + 7 puntos de frenos o 10 puntos de motor + 4 puntos de frenos. etc...

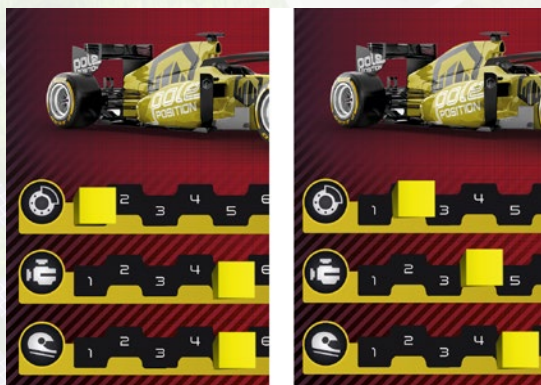
En caso de que los jugadores decidan poner + 12 puntos en un recurso, deberán utilizar un segundo cubo en el mismo contador para indicarlo.



El jugador ha decidido empezar la carrera con 13 puntos de motor.

### 13.2 BOXES

En cada Pit Stop los jugadores pueden intercambiar un punto de freno por un punto de motor o al revés.



Un piloto con 5 puntos de motor y 1 de freno, decide hacer una parada en boxes, al mismo tiempo que elige el nuevo neumático, decide intercambiar esos puntos, finalmente continúa la carrera con puntos de freno y 4 de motor.

## 14. PILOTOS Y ESCUDERÍAS

regla opcional

Durante la preparación, los jugadores pueden elegir un piloto, un equipo o una combinación de ambos.

Los pilotos tienen una habilidad específica llamada "Habilidad en una vuelta". Esta habilidad se utiliza como elemento para desempatar en las rondas clasificatorias. En caso de empate en una ronda clasificatoria, el piloto con mayor habilidad es el ganador. Si el empate persiste, los jugadores siguen utilizando el dado negro hasta que se deshaga el empate.

Ver Apéndice Pilotos y Equipos.



# 15. CAMPEONATO MUNDIAL regla opcional

El modo campeonato consta de cuatro carreras, sin embargo los jugadores puede decidir al inicio del campeonato cuantas carreras quieren disputar.

En cada una de las tres primeras los jugadores reciben puntos según la posición en que acaben de acuerdo a la siguiente tabla:

Posición	1	2	3	4	5	6	NF
Puntos	10	8	6	5	4	3	0

En la última carrera las puntuaciones son mayores y se seguirá la siguiente tabla:

Posición	1	2	3	4	5	6	NF
Puntos	15	12	9	7	5	3	0

El ganador del campeonato será el piloto que obtenga mayor puntuación al final de la última carrera. En caso de empate se proclamará campeón el que haya obtenido las más victorias, si persiste el empate, se comprobará quien ha obtenido más segundos puestos, y así sucesivamente.

## 15.1 DESGASTE DE MOTOR (OPCIONAL)

Si un jugador finaliza un Gran Premio con 0 puntos de motor quiere decir que lo ha forzado demasiado y que su unidad de potencia está dañada. Esto se traduce en una pérdida de rendimiento, en las siguientes carreras las iniciará con 1 punto menos de motor. Si un jugador daña su motor por segunda vez, es decir, cuando ya se encuentra dañado, comenzará las siguientes carreras (o hasta que decida repararlo) con dos puntos de motor menos, es decir, con 5 puntos de motor en lugar de 7.

Al inicio de una carrera el jugador puede decidir reparar un motor dañado, reemplazando su motor por uno nuevo. La penalización por cambio de motor implica que inicia la carrera con 7 puntos de motor pero en última posición de parrilla y con 1 PH menos.

Un jugador no puede dañar su motor por tercera vez. Debe cambiar su motor obligatoriamente.

**Note:** Si se usa la regla de Preparación Personalizada, los valores que se configuren al inicio del campeonato no podrán variar y deben contemplar un mínimo de 3 puntos de Motor.

## 15.2 CAMPEONATO DE CONSTRUCTORES

Los equipos estarán formados por dos jugadores. Se elegirá un color para que sea el box del equipo. Si un miembro del equipo llega a boxes mientras está ocupado por su compañero, debe esperar hasta que el coche de su compañero abandone el box.

Los adelantamientos entre jugadores del mismo equipo serán libres siempre que haya acuerdo, es decir, si los dos jugadores están conformes no habrá que realizar luchas por posición.

Al final de las cuatro carreras, será proclamado equipo campeón el que haya obtenido más puntos sumando los conseguidos por sus dos pilotos. En caso de empate se proclamará equipo campeón aquel cuyos pilotos hayan obtenido las mejores posiciones en las carreras, esto es, gana el equipo cuyos pilotos han ganado más carreras, si persiste el empate, se mirará el equipo cuyos pilotos hayan obtenido más segundos puestos, y así sucesivamente.



# 16. VARIANTES regla opcional

## 16.1 SIN JUGADORES ELIMANDOS

Durante la carrera se pueden dar situaciones en las que un jugador pueda ser eliminado. Para evitar estas situaciones se aplican las siguientes reglas alternativas:

- Si un jugador recibe una avería sobrepasando el total de puntos de avería que puede soportar su coche, debe entrar en boxes a repararlas. A partir de ese momento, cualquier otra avería que sufra le obligará a entrar en boxes.
- Si un jugador debe perder un Punto de Frenos o un Punto de Motor cuando ya no le quedan, no se elimina de la partida, en cambio debe hacer una parada en boxes. Si vuelve a perder puntos de freno o motor, deberá entrar en boxes obligatoriamente.

## 16.2 CARRERA DE LARGA DURACIÓN

Recomendamos jugar el número de vueltas indicado en cada circuito. De todas formas para aquellos que prefieran pasar más tiempo jugando, pueden utilizar esta variante aplicando los siguientes cambios:

- La carrera consta de 12 vueltas.
- Cada jugador dispone de 12 Puntos de Motor, 12 Puntos de Frenos y 15 Puntos de Habilidad.
- Un coche puede soportar hasta 4 Puntos de Avería.
- Si aparece el Coche de Seguridad, el Marcador de Vueltas avanza 2 posiciones en vez de 1.
- La tabla del avance del clima siempre es de 6 posiciones.

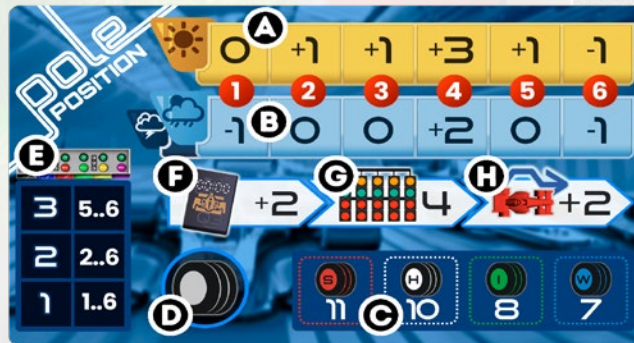


# 17. BOTS

La finalidad de los bots es añadir más coches a la carrera. Los bots son opcionales y se usan cuando los jugadores lo estimen conveniente. La caja del juego contiene 6 bots diferentes (seis cartas).

Para facilitar la identificación del bot con la correspondiente miniatura, cada carta de bot tiene un color de fondo diferente.

En la carta del bot mostramos aquellas características propias del bot, es decir, aquellas características que difieren de las características comunes.



- A. Marcador de Progreso en condiciones de seco
- B. Marcador de Progreso en condiciones de lluvia
- C. Movimiento base
- D. Neumático en uso
- E. Tabla de decisión para entrada en boxes.
- F. Modificador del dado para la Clasificación (Q1,Q2,Q3)
- G. Puntos de Movimiento en los tres primeros turnos de la carrera (Salida)
- H. Modificador del dado para adelantamiento

## 17.1 PREPARACION

Los jugadores, antes de empezar la partida, deciden con cuántos bots quieren jugar. El número de coches total (humano + bots) nunca puede ser superior a 6.

- Eligen las cartas de bot correspondientes. Se recomienda, a efectos de identificación, que el color de fondo de la carta coincida con el del bot.
- Colocan un cubo del mismo color que el bot en la posición 1 del Marcador de progreso.

### 17.1.1 CONSIDERACIONES GENERALES

- Los bots disponen de 1 juego de neumáticos blandos y un número ilimitado del resto. Cuando se entra en boxes, no es necesario anotar cuantas vueltas le quedan de vida al neumático que va a reemplazar, excepto si es blando. (ver Entrada en boxes).
- Los bots no pujan en la subasta por el adelantamiento, solo en la puja inicial.
- El bot nunca recibe el efecto de las colisiones.
- Los bots no se ven afectados por los eventos.



## 17.2 CLASIFICACIÓN

Seguir las normas generales del juego para realizar la clasificación.

El bot nunca dará una vuelta extra para mejorar su clasificación.

El resultado de cada ronda de clasificación para cada bot, se determinará por la tirada del dado negro añadiéndole el Modificador del dado para clasificación (F).

En caso de empate entre bots al final de una ronda, se determinará quien clasifica primero de forma aleatoria.

En caso de empate entre un bot y un humano, se clasificará primero el bot.



Ejemplo: Se va a realizar la primera ronda de clasificación, el jugador humano obtiene un 4 con el dado, mientras que el bot obtiene un 3, a ese 3 se hemos de sumar +2 (ya que el Modificador del dado para clasificación es de +2, siendo el resultado del bot de 5. Ese es el resultado final del bot, no dará ninguna otra vuelta para mejorar ese resultado. A partir de ahí, el jugador humano debe decidir si va a efectuar alguna vuelta más (gastando un punto de habilidad) tal y como haría en una partida sin bots.

## 17.3 ACTUALIZACIÓN DEL CLIMA

Al igual que ocurre en una carrera sin bots, el líder de la misma es el encargado de tirar el dado del clima. Si el líder fuera un bot, cualquier jugador podría tirar el dado del clima.

Si el resultado del dado del clima es un "O", además de avanzar el marcador de clima (tal y como sucede en una carrera normal), avanzaría el marcador de progreso todos los bots, el marcador de progreso de los bots nunca se retrocede. Si el marcador de progreso se hallara en el número 6, este volvería a empezar en el número 1.

## 17.4 MOVIMIENTO

Antes de iniciar la carrera y una vez los coches ya están en la parrilla de salida, tanto los humanos como los bots deben elegir el tipo de neumático. Una vez los humanos ya lo han decidido, los bots elijen el tipo de neumático tal y como se indica en (17.7 Elección inicial de neumáticos).

Una vez hecho esto, se procede a la salida (ver siguiente apartado).



### 17.4.1 MOVIMIENTO EN LA SALIDA (TRES PRIMEROS TURNOS)

Cada bot dispone en cada tirada de los puntos de movimiento que se indican en su carta de bot. (G) Estos puntos no se ven modificados por nada.

Durante estos tres turnos de la salida, el bot podrá mover en diagonal (como cualquier otro jugador). Los primeros puntos de movimiento se usarán para desplazarse hacia el carril que contenga la doble flecha de la próxima curva.

Caso de encontrarse con otro coche en su trayectoria, se moverá en diagonal para ponerse a su nivel. Una vez adelantado (si este fuera el caso), volverá hacia el carril que contiene la doble flecha de la próxima curva.

### 17.4.2 MOVIMIENTO DURANTE LA CARRERA

Es el movimiento una vez se han realizado las tres primeras rondas

El orden de movimiento durante la carrera es el mismo que el de una carrera sin bots.

Primero, el bot obtendrá tantos puntos de movimiento como los correspondientes al movimiento base (3) del neumático en uso (4) más el modificador de progreso actual (1), que corresponda con la condición climática. Esos son los puntos de movimiento que usará el bot en su turno.



El marcador de progreso del bot está en la cuarta posición, además el clima es seco y lleva neumáticos blandos. Los PM totales serán de  $11 + 3 = 14$ .

**Nota:** Al total de PM obtenidos, hay que restarle los PM correspondientes al gasto de neumáticos (si los hay, al igual que ocurre en una carrera sin bots).

El bot se moverá aplicando las mismas reglas que los jugadores pero teniendo en cuenta los siguientes criterios:

#### 17.4.2.1 EN RECTAS

El bot gastará su primer Punto de movimiento para desplazarse al carril que contenga la casilla de la doble flecha de la siguiente curva.

Si se encuentra con otro coche delante (situado en la misma zona de recta) intentará adelantarlo siempre que cumpla las condiciones para el adelantamiento (Ver Adelantamientos).

#### 17.4.2.2 EN CURVAS

En las curvas seguirá la trazada ideal.

Si tiene la trazada ideal y se encuentra con un coche que le impide seguir avanzando, intentará adelantarlo siempre que cumpla las condiciones para el adelantamiento (Ver Adelantamientos).

Si no tiene o pierde la trazada ideal, se desplazará hacia la casilla más cercana para recuperarla.

**NOTA IMPORTANTE:** Los bots siempre pueden recuperar la trazada ideal aunque se trate de una curva técnica (roja).



## 17.5 ADELANTAMIENTOS

### 17.5.1 ADELANTAMIENTOS ENTRE BOTS Y HUMANOS

Los bots van a intentar adelantar a los humanos, siempre y cuando dispongan de suficientes PM para ello (tal y como pasaría en una carrera sin bots), pero también van a intentar adelantar siempre que finalicen el movimiento a distancia de 1 PM del jugador humano (solo del jugador humano, no entre ellos). Para ello, “se le regalan los PM” necesarios para que intente adelantar. Normalmente de 2 PM (rectas) hasta 4 PM (curvas).

Para adelantar los bots lanzarán primero el dado y a este valor, le sumarán el “Modificar del dado para adelantamientos”, dando un valor final. El humano debe igualar este número si no quiere que el bot le adelante.

En caso de que adelante el jugador humano, este debe superar el resultado final obtenido por el bot (dado + modificador).

**Importante:** El bot nunca realiza ninguna puja salvo la puja inicial.

Si en el resultado inicial (antes de aplicar ningún modificar), las dos tiradas muestran el mismo resultado, se mirará en la tabla de colisiones (tal y como pasa en el juego sin bots). En este caso el bot nunca sufrirá un resultado negativo. Si el humano obtiene avería grave, se mirará si aparece el SC, para ello se lanza el dado negro y si se obtiene 1,2,3, aparecerá el SC.



Un bot finaliza su movimiento en una recta, justo detrás del jugador humano (a 1 PM). En este caso serían necesarios 2 PM adicionales para poder adelantar. El bot AUTOMÁTICAMENTE, obtiene esos 2 PM adicionales, mueve 1 espacio, colocándose adyacente al humano y va a intentar el adelantamiento.



El bot lanza un 3 en el dado, le suma su modificador de +2 (indicado en su carta), siendo el resultado final de 5. El jugador humano lanza el dado y obtiene un 4, gasta un punto de habilidad igualando el 5 del bot. En este caso el jugador humano (al ser defensor) gana la subasta y el bot no adelanta, quedándose en el espacio que ocupa. El bot no puede sobrepujar (los bots nunca sobrepujan).

### 17.5.2 ENTRE BOTS

Entre bots, el adelantamiento se produce siempre y cuando tengan puntos de movimiento para completarlo, en este caso nunca se le “regalan” PM. El adelantamiento se realiza sin subasta y siempre tiene éxito a favor del atacante. Antes de completar el adelantamiento se ha de lanzar el dado morado dos veces. Si se obtiene la siguiente combinación “!” + “!” no habrá adelantamiento y saldrá el SC con las reglas habituales. Esto no implica ninguna avería para los bots pero sí se colocarán en última posición (como indican las reglas generales) por haber causado la salida del SC.

Si el adelantamiento tiene éxito, el bot se posiciona delante y continúa su movimiento si le sobran más PM. Si el adelantamiento se produce en curva, el bot avanza hasta recuperar la trazada y a partir de ahí continúa su movimiento.



## 17.6 DESGASTE DE NEUMÁTICOS

Cada vez que un bot cruza la línea de meta, deberá actualizar el marcador de desgaste correspondiente y colocar el nuevo marcador al lado de la rueda en uso (4).



Un bot lleva neumáticos duros y ha dado ya 1 vuelta (esta acabando la segunda), tiene por lo tanto un marcador de 3 vueltas. Pasa por meta y al hacerlo cambia el marcador de desgaste de 3 vueltas por uno de 2.

Los bots no desgastan los neumáticos de lluvia extrema y tienen a su disposición tantos juegos de neumáticos duros e intermedios como necesiten.

## 17.7 ELECCIÓN INICIAL DE NEUMÁTICOS

Al inicio de la carrera, los jugadores deben realizar su elección de neumáticos antes que se determinen las elecciones de los bots. Una vez los jugadores hayan elegido sus neumáticos, cada bot elige el suyo en función de las siguientes condiciones:

- Condiciones de seco o el marcador de tiempo se encuentra a tres o más movimientos de cualquier tipo de lluvia:
  - » Si su posición de salida es alguna de las tres primeras: lanza el dado estándar, si obtiene un 1 elige duros, en caso contrario blandos.
  - » Si su posición de salida es de las tres últimas: lanza el dado estándar, si obtiene un 1 elige blandos, en caso contrario duros.
- Condiciones de lluvia ligera o el marcador de tiempo se encuentra a menos de tres movimientos de lluvia ligera, elige neumáticos intermedios.
- Condiciones de lluvia extrema o el marcador de tiempo se encuentra a menos de tres movimientos de lluvia extrema. elige neumáticos de lluvia.

## 17.8 PARADA EN BOXES

Miraremos primero si el bot realiza una parada en boxes y en segundo lugar qué neumáticos va a colocar.

### 17.8.1 REALIZA UNA PARADA EN BOXES SI....

- Esta a punto de pasar a -1 . Lanza un dado estándar y con el resultado de 1,2 entra en boxes.
- Si esta a punto de pasar a -2 , entra en boxes.
- Cada bot tiene una tabla de entrada en boxes (5) que determina si entra o no en función de la previsión del clima. El primer número de esta tabla indica cuantos pasos faltan para el cambio de clima y el siguiente valor equivale al resultado que hay que obtener con el dado estandar para entrar a boxes. Se lanzará el dado para determinar si entra.





Durante su movimiento el bot tiene la posibilidad de entrar en boxes. Consulta el panel climático y las condiciones van a cambiar de lluvia ligera a seco en 2 pasos.



Compureba su tabla entrada en boxes (E) y neceista un valor entre 2 y 6 para entrar en boxes. Lanza el dado negro y obtiene un 5. Con este resultado entra a boxes.

## 17.8.2 ELECCION DE NEUMÁTICOS

### a) Si lleva blandos:

1. Si el marcador de tiempo está a menos de 4 movimientos de lluvia ligera: elige intermedios.
2. Si el marcador de tiempo está a menos de 4 movimientos de lluvia intensa: elige lluvia extrema.
3. Si no se cumple 1 y 2, entonces si el desgaste está a punto de pasar a negativo o ya es negativo: elige duros.

### b) Si lleva duros;

1. Si el marcador de tiempo está a menos de 4 movimientos de lluvia ligera: elige intermedios.
2. Si el marcador de tiempo está a menos de 4 movimientos de lluvia intensa: elige lluvia extrema.
3. Si no se cumple 1 y 2, entonces si el desgaste está a punto de pasar a negativo o ya es negativo:
  - » Si tiene neumáticos blandos: elige blandos.
  - » Si no tiene neumáticos blandos: elige duros.

### c) Si lleva intermedios: (las siguientes condiciones se aplican en orden)

1. Si el marcador de tiempo está a menos de 4 movimientos de seco:
  - » Si tiene neumáticos blandos: lanza el dado negro si obtiene un 1,2 elige blandos, en caso contrario duros.
  - » Si no tiene neumáticos blandos: elige duros.
2. Si el marcador de tiempo está a menos de 4 movimientos de lluvia intensa: elige lluvia extrema.
3. Si no se cumple 1 y 2, entonces si el desgaste está a punto de pasar a negativo o ya es negativo: elige intermedios.



#### d) Si lleva lluvia extrema:

1. Si el marcador de tiempo está a menos de 4 movimientos de seco:
  - » Si tiene neumáticos blandos: lanza el dado negro si obtiene un 1,2 elige blandos, en caso contrario duros
  - » Si no tiene neumáticos blandos: elige duros
2. Si el marcador de tiempo está a menos de 3 movimientos de lluvia ligera: elige intermedios

**Nota:** Los neumáticos de lluvia extrema no se desgastan para el bot.

**Nota:** El bot tiene a su disposición todos los conjuntos de ruedas duras y de lluvia que necesite.

Una vez elegido el nuevo neumático, se coloca la ficha de desgaste correspondiente (indicando el número de vueltas).

### 17.9 SALIDA DE BOXES

La salida de boxes será igual que la de cualquier jugador realizando una tirada del dado morado y siguiendo las mismas reglas.

### 17.10 SALIDAS DE PISTA

La salida de pista de los bots se determina, uno a uno, con una tirada del dado morado. En caso de que no se salga, aunque lleve el neumático incorrecto, avanzará el máximo permitido (por ejemplo 8 en lluvia ligera, tal y como pasaría en una carrera normal).

	Blando	Duros	Intemedios	Lluvia
Lluvia Ligera	No se sale con 6!	No se sale con 5 o 6	No se sale	No se sale
Lluvia Intensa	Se sale	No se sale con 6!	No se sale con 5 o 6	No se sale

El procedimiento de salida de pista es el mismo que en las reglas generales.

### 17.11 SAFETY CAR

En caso de salida del Safety Car, se actualizará el desgaste de los neumáticos y el tiempo meteorológico de acuerdo con las reglas generales. Entonces, los bots decidirán si han entrado en boxes de acuerdo con la nueva situación y en función de las condiciones del punto 17.8.1

### 17.12 EVENTS

Los eventos nunca afectan a los bots.

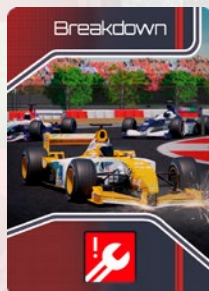


# 18. APÉNDICE

## 18.1 EVENTOS



**Avería Leve:** Todos los jugadores deben tirar el dado negro; quien saque el valor más bajo obtiene una ficha de avería leve. En caso de empate, se resuelve con el dado negro.



**Avería Grave:** Todos los jugadores deben tirar el dado negro; quien saque el valor más bajo obtiene una ficha de avería grave. En caso de empate, se resuelve con el dado negro.



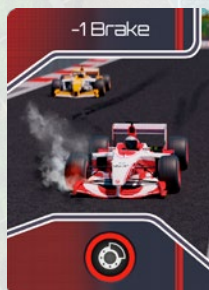
**Coche de Seguridad:** Se inicia el proceso de Coche de seguridad descrito en la sección 10.2 Coche de seguridad.



**Racha de viento:** Actualiza el panel de clima a la siguiente condición climática.

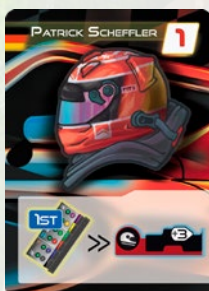


**Motor dañado:** Todos los jugadores deben tirar el dado negro; quien saque el valor más bajo pierde un punto de motor. En caso de empate, se resuelve con el dado negro.



**Fenos dañados:** Todos los jugadores deben tirar el dado negro; quien saque el valor más bajo pierde un punto de frenos. En caso de empate, se resuelve con el dado negro.

## 18.2 PILOTOS




**Piloto:** Patrick Scheffler

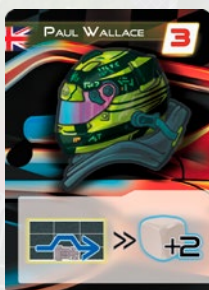
Puede recuperar hasta 3 Puntos de Habilidad en su primera parada en boxes.



**Piloto:** Ralph Fischer

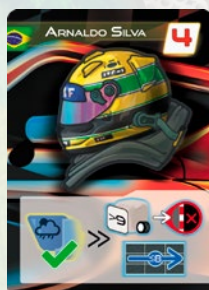
Tiene 4 fichas de habilidad . Pueden ser usadas para:

- Obtener 1 PM cuando sus ruedas están en niveles de desgaste -1 o -2.
- Repetir una tirada de reventón.



**Piloto:** Paul Wallace

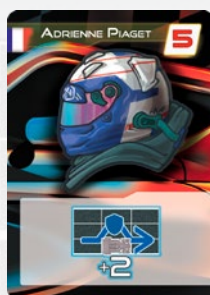
En las luchas por posición obtiene un +2 cuando es el atacante.



**Piloto:** Arnaldo Silva

Bajo condiciones de lluvia ligera, sus salidas de pista se producen si obtiene más de 9 PM (en vez de 8) en su tirada de neumáticos.





**Piloto:** Adrienne Piaget

En las luchas por posición obtiene un +2 cuando es el defensor.



**Piloto:** Samuel Martin

Gana una ventaja de +1 al dado (máx 6) cuando repite una sesión de clasificación y durante la salida de la carrera.

## 18.3 ESCUDERÍAS



**Escudería:** Red Dart  
+2 Puntos de Motor.



**Escudería:** Moerani

Si entra en boxes en el mismo turno que sus rivales, les adelanta en la salida de boxes. Además obtiene 3 PM a la salida de boxes.



**Escudería:** Subiko  
+2 Puntos de Freno.



**Escudería:** Hurricane

En boxes puede recuperar un Punto de Freno o de Motor. Además tiene 1PM extra a la salida de boxes.



**Escudería:** Dikla  
+1 Punto de Freno.

Puede repetir la tirada de colisión y no se ve afectada por los eventos de avería grave.



**Escudería:** Boostep

Puede soportar un punto más de avería. No puede obtener una avería grave en la tirada de colisión. No se ve afectado por los reventones ni por los eventos de avería.



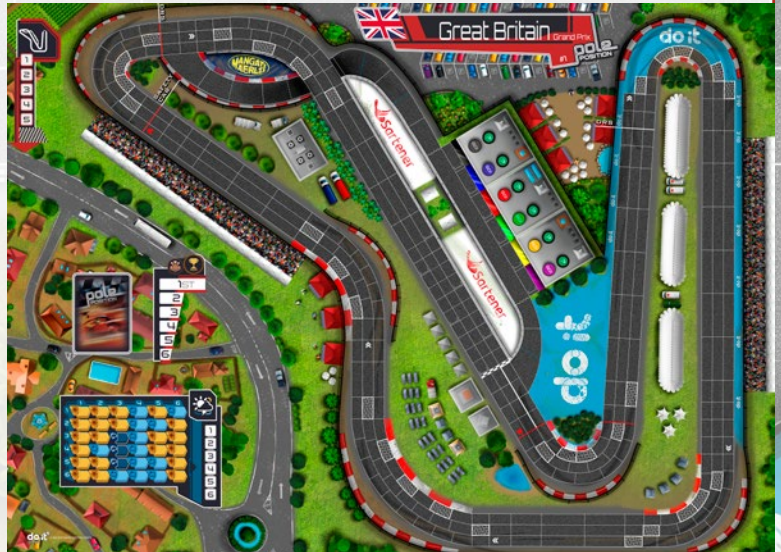
## 18.4 CIRCUITOS

### BRITISH GRAND PRIX

En este trazado británico, las largas rectas son las protagonistas. Saca el máximo partido de las 2 zonas de DRS para acercarte a tus rivales antes de que el clima cambiante te desbarate tu estrategia.

Prepara el mazo de Cartas de Evento con las siguientes cartas:

- Avería leve (x4)
- Avería grave (x1)
- Coche de seguridad (x1)
- Racha de viento(x2)
- Motor dañado (x1)
- Frenos dañados (x1)



### USA GRAND PRIX

Nos encontramos con uno de los circuitos más exigentes para los monoplazas. El calor hará que no podamos exigirle el 100% a nuestro monoplaza. En este circuito hay más probabilidades de que aparezca el coche de seguridad pudiendo ser determinante para el desenlace de la carrera.

Prepara el mazo de Cartas de Evento con las siguientes cartas:

- Avería leve (x4)
- Avería grave (x1)
- Coche de seguridad (x2)
- Racha de viento(x1)
- Motor dañado (x1)
- Frenos dañados (x1)



Una vez finalizada la preparación, disminuye un Punto de Motor y otro de Freno de tu tablero.



## 18.5 USOS DE LOS PUNTOS DE HABILIDAD

1. Volver a tirar un dado de neumáticos o el dado negro al inicio de la carrera (Ver 3.2.3 Movimiento de inicio de carrera / 4.1 Repetir una tirada).
2. Avance +1 en curvas (ver restricciones) (Ver 4.2 Curvas).
3. Pagar pujas en una lucha por posición (Ver 5.1 Lucha por posición).
4. Reducir en 1 los PM en condiciones de lluvia (Ver 4.8.1 Evitar salidas de pista).
5. Volver a lanzar el dado negro una vez en tirada de colisión (Ver 10. Colisiones y averías).

## 19. FAQS

### MOVIMIENTO

¿Tengo que gastar todos los puntos obtenidos en la tirada de neumáticos? No, puedes contar hasta 3 menos de los obtenidos en la tirada. Esta parada no está relacionada con el uso de frenos.

¿Puede un coche moverse en diagonal? Sólo en la salida (3 primeras vueltas) y al adelantar junto a un rival (rebufo).

¿Puede un coche en el último espacio de una curva forzar el motor? Sí, siempre que todos los espacios obtenidos al forzar el motor formen parte de la recta.

Si el coche está en medio de una curva (no en el último espacio de la curva), ¿puede usar los frenos o forzar el motor? No

¿Puedo usar los frenos si el coche está en el espacio de la doble flecha? Sí

¿Puedo usar un PH para conseguir un PM en la curva? Sí, siempre que el PM se gaste en una casilla de curva.

### ADELANTAMIENTOS / COLISIONES

Estoy adelantando por el carril exterior. Mi coche está junto al coche B, y el coche B está junto al coche C. ¿Qué ocurre si hay una colisión? Los tres coches deben tirar el dado para ver los daños (incluso el coche que no está implicado en el adelantamiento).

Estoy adelantando por el carril central y tengo 2 coches, uno a cada lado. ¿Puedo adelantar a los dos coches? Sí, tienes que hacer 2 adelantamientos, uno para cada coche, primero con el coche que tienes detrás en el orden de carrera, si adelantas con éxito, debes actualizar la clasificación e iniciar el segundo adelantamiento con el otro coche.

¿Cómo sé que ya he adelantado a un coche en una curva si no estoy utilizando los espacios adyacentes? Debes contar el número de espacios hasta el final de la curva, el carril con menos espacios va por delante del otro, en caso de empate el coche del carril más exterior va por delante.

Cuando compruebo los daños en una colisión, ¿puedo volver a tirar el dado varias veces gastando PH? No, sólo una vez y se aplica el resultado más bajo, el jugador no puede elegir entre los resultados.

¿Puedo adelantar a un coche que está en el box o en el carril de salida de boxes? Si cruzas la línea de meta, adelantas automáticamente a todos los coches que estén en boxes o en el carril de salida de boxes, por lo que en el siguiente turno juegas antes que ellos.



## NEUMÁTICOS

¿Cuándo tengo que actualizar el desgaste de los neumáticos? Cada vez que cruces la línea de meta y en la parada en boxes (antes de cambiar a neumáticos nuevos)

¿Puedo usar los PH varias veces en un turno para volver a tirar el dado de neumáticos? Sí, tantas veces como quieras o puedas.

## DRS

¿Tengo que estar una casilla por detrás de otro coche para tener DRS? No, el coche tiene que estar un PM por detrás. Por ejemplo, en las curvas una casilla no es lo mismo que un PM.

## SALIDA

¿Se tienen en cuenta las líneas discontinuas de la recta principal sólo en las 3 primeras rondas? No exactamente, deben tenerse en cuenta durante la primera vuelta, por lo que si un coche ha terminado las 3 primeras rondas pero todavía está en la recta principal, debe tener en cuenta las líneas discontinuas.

## CLIMA

Si el líder de la carrera olvida tirar el dado del clima y el siguiente jugador juega su turno, el clima seguirá siendo el mismo que en el turno anterior.

## CURVAS Y RECTAS

¿Qué es una curva? Una curva empieza en la fila de casillas junto a la doble flecha y termina en la fila de casillas de la última casilla sombreada.

¿Qué es una recta? Todos los espacios entre las curvas. La fila de la casilla de la doble flecha forma parte de la recta.

¿Cuál es la diferencia entre las curvas normales y las técnicas (rojas)? En ambas curvas tienes que pasar por la doble flecha para tomar la trazada, pero en las curvas rojas, si sales de la trazada, no puedes recuperarla.

## SALIDA DE PISTA

Un jugador que esté fuera de pista en el carril de entrada a boxes puede ser adelantado sin lucha por posición aunque esté en el carril de entrada al box.

## FRENADA

Para establecer la distancia a la casilla con la doble flecha, se tendrá en cuenta el movimiento diagonal al adelantar a otro coche en la recta.

## BOXES

¿Recupero puntos de motor y freno en las paradas en boxes? No, la regla general es que sólo se recuperan 3 PH.

## COCHE DE SEGURIDAD

¿Los coches implicados en un accidente en el que sale el SC y no han entrado en boxes, pueden ir delante de los que sí han hecho la parada en boxes? Todos los coches implicados en el accidente van al final de la fila manteniendo su orden en el momento del accidente, hayan hecho o no una parada en boxes.



## 20. ÍNDICE

1. COMPONENTES .....	2
2. PREPARACIÓN .....	2
3. SECUENCIA DE JUEGO.....	4
4. MOVIMIENTO.....	8
5. ADELANTAMIENTOS .....	13
6. NEUMÁTICOS .....	16
7. BOXES.....	18
8. CLIMA .....	21
9. EVENTOS .....	22
10. COLISIONES Y AVERÍAS .....	22
11. DRS.....	25
12. STRESS.....	25
13. REGLAJES.....	27
14. PILOTOS Y ESCUDERÍAS .....	27
15. CAMPEONATO MUNDIAL.....	28
16. VARIANTES .....	29
17. BOTS.....	30
18. APÉNDICE .....	37
19. FAQs .....	40



JOSÉ JOAQUÍN BERNAL

# POLE POSITION

## CREDITS

Designer: José Joaquín Bernal  
Artists: Ruth Pérez, Dossom studio  
Publisher: doit games  
Graphic Design: Dossom studio, Gonzo Brios, doit games  
Copyright 2022 Doitgames Distribución SL  
Rambla del Poblenou, 59 4t - 1a, 08005 Barcelona (Spain)



[www.doitgames.com](http://www.doitgames.com)