

RACE!

FORMULA 90



RULES

RACE! FORMULA 90

El coche de competición perfecto es aquél que se rompe justo después de la línea de meta. (F. Ferrari)



Players: 2 - 6

Age: 14+

Play time: 90' - 270'

INTRODUCTION

Race! Fórmula 90 es un juego de mesa estratégico y de gestión de recursos que permite a los jugadores experimentar una carrera completa y simular todos sus elementos típicos: las estrategias, el tiempo, las paradas en boxes, la gestión de los neumáticos, los adelantamientos, los doblajes y, por supuesto, los daños e incidentes.

En **Race! Fórmula 90** cada turno de juego representa una o más vueltas al circuito y por lo tanto la posición real del coche es irrelevante para determinadas acciones (por ejemplo, se permite a los pilotos hacer una parada en boxes, aunque el coche esté lejos de los boxes); Sin embargo, también hay un aspecto posicional en el juego y esto es crítico para otras acciones (adelantamientos, uso de trayectorias, etc.).

Las siguientes reglas aclaran cuándo aplica el aspecto macro y cuándo el aspecto posicional.

Cada jugador toma el papel de un piloto. El movimiento de su coche se define principalmente por las cartas jugadas en su turno. Este movimiento puede ser influenciado por las trayectorias impresas en el circuito, por la posición de los oponentes y por la activación de ciertos eventos durante la carrera.

La estrategia elegida por el piloto tiene gran importancia y si se utiliza adecuadamente te dará ventaja sobre tus oponentes.

El coche también se caracteriza por el número de Fichas de Neumático, el tipo de neumáticos y una cierta capacidad para absorber daño.

El manejo cuidadoso de tu vehículo junto con el uso de la estrategia de carrera adecuada y una pizca de oportunismo son ingredientes esenciales para lograr la victoria.

Las siguientes reglas se estructuran en dos niveles de dificultad: **Juego Básico** y **Juego Avanzado**. Éstas últimas añaden características que hacen el juego más desafiante y variado. Sugerimos el aprendizaje del juego básico antes de probar el juego avanzado. Después, te invitamos a probar el juego en Avanzado para vivir una experiencia completa de pilotaje.

Reglas adicionales en el Juego Avanzado

Cartas Especiales de Circuito	Aumenta el rendimiento de los pilotos que mejor utilizan su estrategia. Destaca las características de del circuito
Habilidades de Piloto	Personaliza tu estilo de conducción, gracias a una habilidad única asignada al piloto.
Configuración del coche	Ofrece una mayor flexibilidad en la configuración de tu coche y en su adaptación a las características del circuito
Gestión del combustible	Permite estrategias más flexibles en la calificación, así como durante la carrera
Tipo de Neumáticos y Tiempo	Decisiones estratégicas debido a la introducción de los neumáticos blandos, duros, intermedios y de lluvia y el cambio de las condiciones climáticas
Robots Súper-rápidos	Presenta un oponente más peligroso entre los coches que se mueven de forma automática en la pista
Banderas	Permiten controlar factores externos como los coches doblados, robots y otros obstáculos en el circuito
Salida de Pista y Coche de Seguridad	Los accidentes pueden causar que se reinicie la carrera, una oportunidad perfecta para que los jugadores oportunistas se aprovechen.

CONTENIDO

Dos Circuitos (Monza y Hungaroring)

El circuito se divide en varias secciones. Cada sección puede ser de tres tipos diferentes, como se indica por el color del borde de la pista: amarillo (secciones de curva), púrpura (tramos rectos) o gris (secciones de frenado).

El Marcador de Turno en el tablero se utiliza para realizar un seguimiento del número de turnos jugados. Cada espacio en el Marcador de Turno representa un **Turno de Juego**. Algunos espacios representan dos o más vueltas a la pista, pero siempre cuentan como un turno de juego. Una fila en el Marcador de Turno representa una **Etapas de Carrera**.

En el tablero de juego también se representa el Marcador de Tiempo utilizado sólo en el Juego Avanzado. Se representan las condiciones meteorológicas durante la carrera mediante la colocación de un peón en este Marcador.

12 Tableros de coches

Representan el estado del coche. Sobre él se colocan las Fichas de Neumático, los Daños recibidos y la Estrategia seleccionada.



Los jugadores colocarán en su tablero su Carta de Comprobación, que indica la dificultad de controlar el coche. Todos los Tableros se diferencian en tres características: número de fichas de neumáticos, número de cartas de la mano y número de daños admisibles.

FICHAS DE NEUMÁTICOS – número de fichas de neumáticos de que dispone el jugador al comienzo de la carrera o después de cada parada en boxes. El uso de estas fichas simula el desgaste de los neumáticos durante la carrera.

NÚMERO DE CARTAS – es el número de cartas que el jugador debe tener en la mano en el inicio de la carrera o después de una parada en boxes.

ESPACIOS PARA DAÑOS - es el número máximo de daños que un coche puede absorber sin consecuencias.



184 Cartas Race

Las cartas Race permiten mover el coche en el circuito. En cada carta hay:

- 1 - Símbolo del tipo de carta.
- 2 - Valor de movimiento.
- 3 - Acción o evento que provoca.
- 4 - El Número de Comprobación.
- 5 - Un número identificador.

Hay cuatro tipos diferentes de tarjetas de Carrera en el mazo:

Cartas de Velocidad (color rojo) permiten moverse rápido, pero cuestan fichas de neumáticos y/o daños;

Cartas de Conducción (color verde) normalmente requieren realizar una comprobación;

Cartas de caja de cambios (color naranja) no son muy rápidas, pero permiten robar cartas adicionales;

Cartas de Evento (color amarillo) desencadenan eventos específicos en la carrera.



34 Cartas Especiales de Monza y 42 de Hungaroring

Las Cartas Especiales se utilizan en el circuito correspondiente y sólo en el Juego Avanzado. Al igual que las tarjetas de carreras también se utilizan para mover los coches y también se clasifican de la misma manera. Son específicas del circuito indicado y tienen características únicas en la curva que representan.

En cada carta hay:

- 1 - Símbolo que indica el tipo de carta.
- 2 - Valor del movimiento de la carta.
- 3 - Acción o evento que provoca la carta.
- 4 - El Número de Comprobación.
- 5 - Número que indica la curva donde se pueden utilizar.
- 6 - Un número identificador.

36 Fichas de Estrategia

Se coloca en el Tablero del coche para indicar bonificaciones, beneficios y otras ventajas únicas que la estrategia seleccionada dará a tu coche.



Hay 6 estrategias: SAVE TYRES, BALANCE, HAZARD, CHASE, LUCKY, BANGING WHEELS. En el Juego Avanzado hacer un buen uso de la Estrategia elegida permite a los jugadores obtener Cartas Especiales de Circuito.

18 Fichas de Habilidad

La habilidad de conducción es una capacidad única del piloto que no cambia durante la carrera.

Hay 6 habilidades en el juego: VERSATILITY, REFLEXES, QUALIFYING, PITTING, TUNING y LAPPING



Otros componentes

- 8 coches para los jugadores
- 2 robots negros (súper-rápidos)
- 3 robots amarillos (rápidos)
- 3 robots morado (lentos)
- 1 coche de seguridad (blanco)



- 72 discos negros (fichas de neumáticos)
- 18 discos azules (bonus neumáticos blandos)
- 24 discos rojos (daño reparable)
- 6 discos marrones (daño permanente)
- 4 peones azules (bandera azul)
- 1 peón naranja (bandera naranja)
- 2 peones negros (indicador de Turno y Tiempo)



12 Fichas de tipo de Neumático



1 Ficha de Tipo de Neumático (Robots)



6 Modificadores de Comprobación



5 Modificadores de Movimiento



8 Fichas de Combustible/Pit Stop para los jugadores



30 Fichas de Calificación/Pit Stop para los Robots



27 Fichas de Configuración del Coche



1 Ficha de Líder



6 Fichas de Salida de Boxes



8 Fichas de Coche Doblado



6 Banderas Amarillas

BASIC GAME

PREPARACIÓN

Elige el circuito para la carrera y coloca el Peón indicador de Turno en el espacio que representa la primera vuelta. Pon cerca del tablero las fichas de neumáticos y todas las demás fichas y componentes que se utilizarán durante la carrera. Los Discos de Daños (rojo y marrón) se deben poner en la caja del juego o en un vaso, para que puedan ser extraídos de forma aleatoria durante el juego.

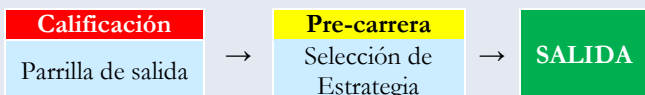
Cada jugador elige un tablero de coche entre los disponibles, un coche y la cantidad de fichas de neumáticos que indica el tablero elegido. Finalmente baraja las cartas Race y reparte a cada jugador tantas como se indica en su tablero más una.

COCHE DE SUSTITUCIÓN

Cada jugador mira sus cartas. Si un jugador cree que su mano es mala, puede descartar toda la mano de cartas y robar una nueva. Una vez que se realice el cambio no se le permite dar marcha atrás y el jugador tendrá que comenzar la carrera con su nueva mano, aunque sea peor que la inicial.

PROCEDIMIENTO DE INICIO

Antes de comenzar la carrera es necesario para llevar a cabo las siguientes operaciones:



CALIFICACIÓN

ROBOTS

Además de los jugadores, hay cierto número de vehículos que se mueven de forma automática. Algunas reglas aplican sólo a los jugadores y no a estos coches automáticos y viceversa. Para evitar confusiones, utilizaremos el término “jugador” para indicar un conductor humano, “robot” para indicar un conductor no humano y “piloto” para indicar cualquier tipo de participante en la carrera.

En el Juego Básico hay dos tipos de robots: RÁPIDO y LENTO. En cada carrera el número de robots se define por la siguiente tabla. Tome el número indicado de los robots de la caja y hacer caso omiso de los que quedan.

Nº de jugadores	Nº de robots
2 - 3	3 RÁPIDOS, 3 LENTOS
4 - 6	2 RÁPIDOS, 2 LENTOS

CALIFICACIÓN

Para determinar la posición de salida en la parrilla cada jugador juega boca abajo una carta Race de su mano. Los robots también participan en la calificación: coge al azar una Ficha de Calificación/Pit Stop del color correspondiente. Revela Cartas y Fichas a la vez. Quien haya jugado la carta/ficha con el valor de movimiento más alto será primero en la parrilla. Si hay un empate, quien haya jugado la carta/ficha con el nº de Comprobación menor irá primero. Si dos o más coches también tienen el mismo nº de Comprobación se elige al azar quién va primero.

Las cartas Race utilizadas por los jugadores en la calificación se colocan en el Tablero de coche como su Carta de Comprobación inicial.

COMBUSTIBLE INICIAL

Una vez completada la calificación, se determinan los Turnos de repostaje como sigue. (Nota: el Turno de repostaje indicado en las fichas de Calificación/Pit Stop de los robots se ignora en el Juego Básico.) Coloca la Ficha de Combustible/Pit Stop del primer piloto de la parrilla en el turno 8, la del segundo piloto en el turno 10, la del último piloto en el turno 14 y la del resto de pilotos en el turno 12. Nota: la indicación de repostaje de los robots está en la parte posterior de sus fichas de calificación. Los pilotos tendrán que hacer una parada en boxes en el turno (o antes) en el que se coloca la ficha de Combustible/Pit Stop. A partir de entonces no tendrán más obligación de parar.



Lograr la pole o partir desde las primeras posiciones de la parrilla es una gran ventaja. Pero para hacer una buena calificación los jugadores deberán utilizar una carta con un valor alto de movimiento que habría sido muy útil durante la carrera.

A menudo, una buena calificación también significa comenzar con un valor de Comprobación bajo y, por tanto, un mayor riesgo de recibir daño en las primeras fases de la carrera. Por último, en el Juego Básico, se asume que los dos primeros coches de la parrilla llevan menos combustible y por lo tanto, se verán obligados a parar para repostar antes que el resto.

PRE-CARRERA

ESTRATEGIA INICIAL

Comenzando con el jugador en la pole position y según el orden de la parrilla, cada jugador puede elegir una Ficha de Estrategia y colocarla en su Tablero de coche. Esta estrategia sólo se puede cambiar con una parada en boxes o “pasando” un turno.

Estrategia	Beneficio
SAVE TYRES	Esta estrategia permite reducir el gasto de neumáticos. Cada vez que un jugador, con el fin de mover su coche, juega una carta que exige el pago de una o más Fichas de neumáticos, se ahorrará una. Nota: si se juegan dos cartas, el gasto de fichas de neumáticos se acumula y la estrategia permite ahorrar una ficha del total. Si la carta o cartas jugadas no exigen el pago de Fichas de neumáticos no hay ningún beneficio con esta estrategia.
HAZARD	Esta estrategia permite moverse más rápido a costa de más riesgo. Cada vez que un jugador, con el fin de mover su coche, juega cartas que exigen una Comprobación o causan daños, ganará +1 a su movimiento por cada Comprobación exitosa y por cada Ficha de Daño tomada (incluyendo el daño de Comprobaciones fallidas); además, cada vez que tenga éxito en una Apurada de Frenada, avanzará dos Secciones en lugar de una (si la siguiente Sección de la curva está vacía, de lo contrario, avanzará una sección solamente). Nota: con HAZARD, un jugador puede sumar varias bonificaciones, por ejemplo jugando una carta que cause un daño (+1) junto con otra que requiera una Comprobación (+1) y terminando su movimiento con una Apurada de Frenada +(2). Es una estrategia que permite escapadas y remontadas pero exige mucho en

BALANCE

Esta estrategia permite aprovechar de manera óptima las Trayectorias en la pista gracias al delicado equilibrio del coche. Cada vez que tu coche comience su movimiento desde el punto inicial de una trayectoria, se beneficiará del bonus aunque juegues una carta de un tipo diferente al solicitado. BALANCE no funciona si una de las cartas jugadas es una Carta de velocidad (color rojo); sólo se pueden jugar cartas de conducción, cambio y eventos (verdes, naranjas y amarillas). Si una de las cartas jugadas es exactamente la requerida por la trayectoria se obtiene igualmente la bonificación y BALANCE ofrece ninguna ventaja.

LUCKY

Esta estrategia ofrece más opciones en la composición de la mano simulando más suerte del jugador. Quien elige esta estrategia puede robar dos cartas Race en lugar de una al comienzo de su turno y quedarse una. La otra carta debe descartarse inmediatamente.

CHASE

Esta estrategia es particularmente útil cuando se persigue a un oponente fuerte. Al comienzo de cada turno, el jugador con CHASE identifica el coche más cercano por delante. Este coche es el perseguido. Cualquier coche doblado o con diferente número de vueltas se ignora. Al comienzo de su turno de juego, el jugador con CHASE puede coger una de las cartas que el jugador perseguido acaba de utilizar para mover su coche en lugar de robar del mazo.

Si el piloto perseguido es un robot o en todos aquellos casos en que no es posible identificar al conductor perseguido (por ejemplo, si el jugador con CHASE es el líder de la carrera, o si el coche perseguido se mueve después de que el jugador con CHASE por cualquier razón), el jugador que persigue puede coger la carta superior de la pila de descarte en lugar de robar del mazo.

Esta estrategia permite a un jugador adelantar más fácilmente a sus oponentes o defenderse mejor de los intentos de adelantarlo. En una Curva el jugador con BANGING WHEELS tiene un bonus de +3 a sumar al resultado de la Lucha por la Posición, además de cualquier otro bonus. Además, puede adelantar en Secciones de Curva por 2 puntos de movimiento para cada oponente al que adelante.

BANGING WHEELS

En una Sección de frenado, un jugador con BANGING WHEELS puede adelantar como en una recta (1 punto de movimiento por cada adelantamiento) en lugar de intentar una Apurada de Frenada. En un tramo recto, BANGING WHEELS no ofrece beneficios. En la Salida, BANGING WHEELS proporciona un adelantamiento libre sin gasto de puntos de movimiento (este bonus es válido también en el caso de que se reinicie la carrera después de dejar la pista el coche de seguridad).



Elegir la estrategia adecuada es una de las claves de este juego. Si planeas una parada en boxes temprana porque sales desde los primeros puestos de la parrilla o porque tienes muchas cartas rojas o verdes, puede

que HAZARD sea una buena opción. Si planeas una parada tardía porque tienes muchas cartas naranjas y/o muchas Fichas de neumáticos, SAVE TYRES o BALANCE pueden ser útiles. Si tiene que hacer muchos adelantamientos puedes elegir BANGING WHEELS. Si tu mano de cartas es escasa, elige LUCKY, y así sucesivamente.

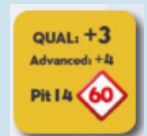
Calificación

Cada jugador elige un Tablero de coche y las Fichas de Neumático y Cartas indicadas en el mismo.



Con cuatro jugadores hay dos robots RÁPIDOS y dos robots LENTOS en la carrera. Así que incluye dos coches amarillos y dos morados y colocarlos al lado de la pista. El siguiente paso es establecer la parrilla de salida: Alan, Bob, Carl y Dirk juegan una carta Race boca abajo sobre la mesa. Para los robots, se eligen al azar las fichas de calificación del color correspondiente:

RÁPIDO1 - obtiene un +4 (40)
RÁPIDO2 - obtiene un +3 (60) (ver imagen)
LENTO1 - obtiene un +3 (20)
LENTO2 - obtiene un +1 (55)



Las cartas de los jugadores se revelan y ésta es la situación: Alan +2 (76) (ver imagen), Bob +4 (11), Carl +3 (43), Dirk +3 (65).

Para determinar el orden de salida se mira quién jugó el valor movimiento más alto: Bob +4 (11) y RÁPIDO1 +4 (40). Bob tiene un valor de Comprobación menor que RÁPIDO1 y se coloca en la primera posición de la parrilla. Un robot RÁPIDO se coloca en el segundo lugar.

Siguiendo el mismo sistema:

Carl +3 (43)
Dirk +3 (65)
RÁPIDO2 +3 (60)
LENTO1 +3 (20)



Sorprendentemente uno de los robots lento está en el tercer lugar. Carl, otro RÁPIDO y Dirk le siguen. Alan es penúltimo inmediatamente por delante del robot LENTO restante.

La parrilla de salida es: Bob +4 (11), RÁPIDO1 +4 (40), LENTO1 +3 (20), Carl +3 (40), RÁPIDO2 +3 (60), Dirk +3 (65) Alan +2 (76), LENTO2 +1 (55)

Las fichas de Combustible/Pit Stop se colocan como sigue: la Ficha de Bob se coloca en el Turno 8 y tendrá que parar antes que nadie, una Ficha amarilla para el robot RÁPIDO se coloca en la casilla correspondiente al Turno 10, una ficha morada para el robot LENTO que sale último se coloca en el Turno 14 y todas las demás fichas se colocan en el Turno 12. Bob es el primer jugador en seleccionar su estrategia y elige BALANCE. Carl toma HAZARD y Dirk lleva CHASE con claras intenciones de perseguir a los dos adversarios delante de él. Finalmente Alan elige BANGING WHEELS, ya que necesitará hacer muchos adelantamientos para ganar posiciones.



Ahora todo está listo. Asegúrate de que el indicador de Turno está en la primera casilla (Turno 1). Los pilotos esperan la luz verde, los motores rugen..... ¿listos? ¡SALIDA!

TURNO DE JUEGO

La secuencia de un turno de juego es el siguiente:

1. **Avanzar el marcador de Turno**
2. **Activar Sección y resolver la Lucha por la posición.**
3. **Jugar Turnos Individuales en la Sección activa.** Cada turno individual consiste en:
 - **Pit-stop** (opcional)
 - **Robar 1-2 cartas**
 - **Jugar 1-2 cartas** (opcional)
 - **Pagar recursos, realizar Comprobaciones y resolver eventos** (esto último sólo en el juego avanzado)
 - **Mover el coche**

Una vez que todos los coches en la sección activa han jugado su turno, se vuelve al punto 2. Un Turno de Juego termina cuando todos los coches han jugado su Turno Individual.

AVANZAR MARCADOR DE TURNO

Mover el peón Indicador de Turno un espacio (excepto en el primer turno, cuando el peón ya está en el primer espacio). Si el peón Indicador de Turno alcanza el primer espacio de una nueva fila, comienza una nueva **Etapas de Carrera**. Si el peón Indicador de Turno alcanza un espacio con una o más fichas de combustible/pit stop, los vehículos correspondientes deberán entrar en boxes al comienzo de su turno individual o quedarán eliminados (se quedarían sin combustible). Si la ficha de combustible/pit stop es la de un robot, será el robot del tipo correspondiente que vaya en mejor posición en la carrera el que pare en boxes.

ACTIVAR SECCIÓN Y RESOLVER LUCHA

La Ficha de Líder se utiliza para indicar el coche que lidera la carrera. **La primera sección que se activa es siempre la sección donde está la Ficha de Líder. Después se identifica la siguiente sección a activar yendo hacia atrás por el circuito a partir de la Ficha de Líder hasta la siguiente sección ocupada por uno o más coches que todavía tengan que jugar su Turno Individual.**

Una vez que una sección está activa, los coches de esa sección juegan su Turno Individual según las posiciones relativas de sus coches. En una sección de Curva, debe resolverse la Lucha por la Posición antes de establecer las posiciones relativas de los coches de esa sección. Esto también es así si el Líder se encuentra en una sección de curva junto con otros coches: se lleva a cabo una Lucha y la Ficha de Líder se le da al coche en la primera posición después de la Lucha.

La Ficha de Líder sigue siempre al coche que lidera la carrera. Por tanto, después de que el líder mueva, por lo general la sección activa cambia inmediatamente. Además, si el líder cambia porque le adelantan o porque para en boxes, la Ficha de Líder se reasigna inmediatamente al nuevo líder y la sección activa es la nueva sección donde la Ficha de Líder se ha colocado ahora.

Debido a este movimiento de la Ficha de Líder, puede suceder que la misma sección se active varias veces en un Turno o que la sección activa contenga a la vez coches que ya han jugado su Turno Individual y coches que no. Cada coche juega su Turno Individual sólo una vez durante un Turno de Juego. Sencillamente, ignora los coches que ya han jugado su Turno Individual. Pueden defenderse en una Lucha, pero no pueden jugar un nuevo Turno Individual.

Puede ocurrir también que haya coches en la sección donde

está la Ficha de Líder pero por delante de ella. Normalmente, son coches lentos que serán doblados en algún momento. Debido a que el Orden de Juego se inicia desde la Ficha de Líder y va hacia atrás por el circuito, estos coches se moverán los últimos, a menos que sean doblados antes durante este turno de juego.

En la página 13 se presenta un ejemplo del Orden de Juego.

TURNOS INDIVIDUALES

PARADA EN BOXES (PIT STOP)

Una parada en boxes debe ser anunciada al comienzo de un Turno Individual, antes de realizar cualquier acción. La posición real del coche en el circuito no importa. Una vez anunciada la parada en boxes, el coche se mueve hacia atrás el número de secciones indicadas en el tablero de juego (Pit stop time). Si el coche termina en una sección con otros coches, se coloca último en esa sección.

Si el Líder para en boxes y como resultado de su movimiento hacia atrás deja de ser líder, la Ficha de Líder se inmediatamente reasigna inmediatamente al nuevo coche que lidere la carrera.

Al hacer una parada en boxes, un jugador puede:

- **Reparar todos los daños rojos**
- **Descartar tantas cartas como desee** de su mano
- **Robar nuevas cartas**, hasta tener como máximo el número indicado en su Tablero de Coche
- **Coger nuevas Fichas de neumático** hasta el número indicado en su Tablero de Coche
- **Cambiar su Estrategia**
- **Retirar la Ficha de Combustible/Pit stop** (si se trata de su primera parada en boxes)

Por ningún motivo se permite a un jugador terminar una parada en boxes teniendo más cartas en su mano de las indicadas en su Tablero de Coche aunque el jugador tuviera más antes de declarar la parada en boxes. Tendrá que descartar al menos las necesarias para cumplir ese límite, aunque puede descartarse de más y posteriormente robar las necesarias.

Después de completar su parada en boxes, el turno pasa al siguiente piloto según el Orden de Juego. El coche que acaba de parar en boxes jugará su Turno Individual más tarde, cuando el Orden de Juego llegue a la nueva sección en la que se encuentra. Usa la Ficha de Salida de Boxes (Just Pit) para recordar que tiene todavía que jugar su Turno Individual.



Elegir el momento adecuado para parar en boxes es crucial. Los pilotos deben intentar no esperar demasiado tiempo pero tampoco precipitarse, y vigilar el consumo de neumáticos, los daños y su mano actual de cartas. Por otra parte, los pilotos deben evaluar la posición de los rivales para intentar salir de boxes por delante de ellos y a ser posible con la pista libre por delante.

MOVIMIENTO

La fase de movimiento de un jugador comienza robando una carta Race del mazo. En esta fase los que han elegido el Estrategia LUCKY pueden robar dos cartas y quedarse una. Los que han elegido la estrategia CHASE pueden tomar una de las cartas jugadas por el jugador perseguido o robar de la parte superior de la pila de descartes.

Después, el jugador puede jugar **una o dos cartas** de su mano que sumadas dan el valor de movimiento. Se añaden a ese valor las bonificaciones de trayectoria u otros beneficios derivados de la estrategia elegida. Las bonificaciones no son opcionales, es decir, un conductor está obligado a usarlas.

Si se juega una carta, puede ser cualquiera. Si se juegan dos cartas, pueden ser un par formado por cualquier tarjeta y un +1, o un par de +2. Otras combinaciones no están permitidas (por lo tanto, no se permite jugar juntos un +4 +2, o un +3 +3). Cuando se juegan dos cartas, se llevan a cabo las acciones de ambas y se suman los valores de movimiento.

En el Juego Básico solo se usan las cartas Race. En la barra lateral derecha de cada carta se muestran varias acciones que deben realizarse en el siguiente orden:

- **Pagar cualquier recurso requerido** (fichas de neumático, cartas, daños)
- **Llevar a cabo una o más Comprobaciones**
- **Robar cartas adicionales**
- **Activar un evento** como un cambio de tiempo o una bandera (sólo en el Juego Avanzado)

Las cartas utilizadas (incluyendo las utilizadas para movimiento, para Comprobaciones y como fichas de neumático) deben ser descartadas en el orden elegido por el jugador. La pila de descartes debe mantenerse en orden. Un jugador que emplee CHASE puede tener que robar de la pila de descartes.

Una carta no se puede jugar si el jugador no puede pagar los recursos necesarios.

Un jugador puede decidir voluntariamente no jugar carta y pasar su turno. En este caso el coche no se mueve y no recibe ningún bonus; cuando un jugador pasa se le permite cambiar su Estrategia. Después de realizar todas las acciones requeridas por las cartas, el jugador puede mover su coche



Turno 1 - Bob (coche verde) mueve +4 por jugar dos cartas (+3 y +1) y termina en el punto inicial de la trayectoria roja en la segunda sección de la curva 1. La estrategia de Bob es BALANCE y podrá utilizar en el siguiente Turno el bonus +1 de trayectoria aunque no juegue cartas de "Velocidad" (Rojas).

Bob está en cabeza y mantiene la Ficha de Líder. El robot RÁPIDO y el robot LENTO que salen segundo y tercero mueven respectivamente +3 y +2.

Carl (coche azul) aprovecha la ocasión para adelantar a ambos. Juega un par +4/+1 y añade un +1 porque una de las cartas jugadas le causa un daño (HAZARD). Carl mueve +6 utilizando 4 puntos de movimiento para avanzar cuatro secciones y 2 puntos de movimiento para adelantar a los robots (en el primer turno se consideran como rectas todas las secciones).

El segundo robot RÁPIDO ha movido +3 terminando en la trayectoria verde. Dirk (coche gris) mueve +3 y termina en la sección de frenado detrás de los dos robots que ya están allí. Alan (coche rojo) mueve +4. Gasta 3 puntos de movimiento para entrar en la sección de frenado, 1 punto de movimiento para superar a Dirk y finalmente pasa al robot RÁPIDO sin gastar puntos de movimiento gracias a la bonificación de BANGING WHEELS. El último en jugar es el robot LENTO restante que empieza a perder terreno.

gastando puntos de movimiento: entrar una nueva sección siempre cuesta 1 punto de movimiento independientemente del tipo de sección; si durante el movimiento encuentra otro coche o un obstáculo entonces puede ser necesario gastar puntos de movimiento adicionales para avanzar, como se explica más adelante. **Un conductor no puede moverse voluntariamente menos que el valor de movimiento total de su coche, incluyendo todas las bonificaciones.**



En general, no es una buena idea quedarse sin virutas del neumático o sin tarjetas o consumir todos los daños ranuras ya que el movimiento se verá seriamente limitada. A menudo es más beneficioso para boxes, recargar el coche y cambiar la estrategia en lugar de saltar un turno de juego

USAR RECURSOS

GASTAR FICHAS DE NEUMÁTICOS

Un jugador debe consumir sus neumáticos descartando la cantidad requerida de fichas de neumático y/o cartas de su mano o una combinación de ambas. Al menos uno de los recursos debe ser una ficha de neumático, el resto pueden ser otras fichas de neumático o cartas de su mano.



El jugador paga una Ficha de neumático



El jugador paga 2 Fichas de neumático o 1 Ficha y 1 Carta



El jugador paga 3 Fichas de neumático o 2 Fichas y 1 Carta o 1 Ficha y 2 Cartas

Si se han jugado dos Cartas, primero se suman los puntos de los neumático que ambas cartas cuestan; por ejemplo, jugando un par formado por una carta que cuesta 1 punto de neumáticos y una tarjeta que cuesta 2 puntos de neumáticos, tendrá un coste total de 3 puntos de neumáticos y por lo tanto pueden ser pagados con 1 Ficha y 2 Cartas.

TOMAR DAÑOS

Un coche puede tener un daño cuando un jugador juega una carta que causa daño o al fallar un cheque o por contacto durante un concurso. En este caso, elegir al azar el número de daños discos requerido y colocarlos en las ranuras adecuadas en el coche Gráfico. Discos de Brown representan un daño permanente, discos rojos en su lugar puede ser reparado con una parada en boxes. Si no hay suficientes ranuras libres de la Tabla de coches para absorber el daño, el coche se elimina.



El jugador toma 1 disco de daño y lo coloca en su tablero de coche



El jugador toma 2 discos de daño y los coloca en su tablero de coche

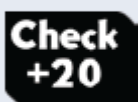
HACER UNA COMPROBACIÓN

Casi con toda seguridad durante la carrera un jugador tendrá que llevar a cabo una o más Comprobaciones. Para superar una Comprobación un jugador debe jugar una carta con un valor de Comprobación igual o inferior que el Valor de Comprobación Objetivo de la carta situada en su tablero de coche.

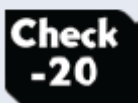
Hay que tener en cuenta que el Valor de Comprobación Objetivo puede ser modificado -20 (lo cual hace la Comprobación más difícil) o +20 (lo cual la hace más fácil). Si se juegan 2 cartas y ambas requieren una Comprobación, se pueden realizar en el orden elegido por el jugador.



El jugador debe realizar una comprobación contra su Valor de Comprobación Objetivo



El jugador debe realizar una comprobación contra su Valor de Comprobación Objetivo modificado por +20



El jugador debe realizar una comprobación contra su Valor de Comprobación Objetivo modificado por -20

La carta utilizada para la Comprobación puede ser:

- Una de las utilizadas para mover en ese turno (podría incluso ser la misma tarjeta que exige la Comprobación)
- Cualquier otra carta de la mano del jugador
- Una carta sacada del mazo (Comprobación Ciega).

El jugador muestra a los demás jugadores el Valor de Comprobación de la carta y si es igual o menor que el Valor Objetivo de la carta situada en su tablero (incluyendo cualquier modificador) la comprobación tiene éxito; de lo contrario el jugador coge una ficha de Daño. Independientemente del éxito o fracaso de la Comprobación, la carta utilizada para la comprobación debe ser colocada en el tablero de coche sustituyendo a la que tuviera allí, que se descarta.

Tenga en cuenta que un jugador puede decidir voluntariamente jugar una carta con un valor más alto de comprobación que el de su carta Objetivo fallando la Comprobación; de esta manera tomará una Ficha de Daño, pero igualmente incrementará su Valor Objetivo haciendo más fáciles Comprobaciones posteriores.



A menudo, pasar una Comprobación implica reducir tu valor Objetivo y por lo tanto hace más difíciles las comprobaciones posteriores. Puede ser beneficioso, cuando tu Valor Objetivo es bajo, fallar a propósito y sustituir tu Valor Objetivo por uno mucho más alto.

Otras situaciones de carrera pueden requerir una Comprobación (un doblaje por el Líder, una apurada de frenada o una maniobra fuera de pista). El procedimiento sigue siendo el mismo, pero el Valor Objetivo y el resultado de la Comprobación son diferentes de lo mencionado anteriormente. La siguiente tabla resume todas las posibles situaciones de Comprobación.

ROBAR CARTAS

No todas las acciones indicadas en una carta desgastan tu coche. Algunas acciones permiten a un jugador robar cartas Race del mazo. Tenga en cuenta que no hay límite para el número de cartas que un jugador puede tener en su mano. La única limitación para el número de cartas en la mano es inmediatamente después de una parada en boxes cuando un jugador no puede salir de boxes con más cartas en su mano que el número se indica en su tablero de coche.



El jugador roba **N** cartas del mazo y las añade a su mano.

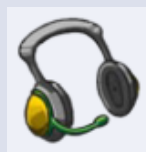
TRAYECTORIAS

En el circuito hay varias trayectorias que proporcionan una bonificación al movimiento. Este bonus está representado en uno de los cuatro colores de las cartas. **Si un coche comienza su movimiento desde el punto de partida de la trayectoria y utiliza para moverse al menos una carta del color de la trayectoria**, la bonificación se añade al valor del movimiento del coche.

Un coche puede ocupar el punto de partida de una trayectoria al terminar su movimiento exactamente en esa sección. El espacio de inicio de la trayectoria debe estar libre y cada uno puede albergar a un solo coche. No es posible de ninguna manera desplazar a un coche que ocupa una trayectoria. Si un coche abandona una trayectoria por alguna, (por ejemplo, hace un pit stop), la trayectoria no la ocupa automáticamente otro coche ya presente en esa sección, pero queda disponible para cualquier coche que pueda terminar su movimiento en esa sección posteriormente.

Las trayectorias no funcionan en la primera vuelta de la carrera y durante un reinicio.

Nota: con la estrategia BALANCE se puede utilizar un bonus de trayectoria aunque ninguna de las cartas jugadas sean del mismo color de la trayectoria, siempre y cuando no se utilicen cartas rojas.



Al decidir cuánto mover, un jugador debe tener en cuenta la posición de las trayectorias y tratar de mover exactamente del número de las secciones necesarias para terminar en el inicio de una de ellas. No sólo se beneficiará del bonus de movimiento en el siguiente turno, sino que también evitará que otros conductores que vienen detrás puedan aprovecharlo.

Comprobación requerida por:	Objetivo de la Comprobación	Carta requerida para la Comprobación	Éxito	Fracaso	La carta utilizada:
Una carta de movimiento	Carta en el tablero de coche	Carta de movimiento, de la mano o del mazo (ciega)	Mueve el coche	Toma 1 Ficha de daño y mueve el coche	Reemplaza a la anterior en tu tablero
El líder trata de doblar a un coche	Carta en el tablero de coche	Carta de la mano o del mazo (ciega)	Dobla al coche de delante	Pierde todos los puntos de movimiento restantes	Reemplaza a la anterior en tu tablero
Apurada de Frenada	En la sección de frenado	Carta del mazo (ciega)	Avanza 1 ó 2 secciones	Salida de pista	Se descarta
Trayectoria fuera de pista	En la sección de frenado	Carta de la mano o del mazo (ciega)	Mueve el coche al punto de re-entrada	Continúa por la trayectoria fuera de pista	Se descarta

ADELANTAMIENTOS

Durante su movimiento, un conductor puede entrar en una sección en la que hay otro coche. La única manera de continuar con su movimiento es adelantar. Cómo adelantar depende del tipo de sección en la que esto sucede.

SECCIONES RECTAS

Las rectas son las secciones en las que es más sencillo adelantar. El coste de adelantar es de 1 punto de movimiento. Si hay más coches en la recta, el coste es 1 punto de movimiento por cada vehículo adelantado. Un conductor no puede no hacer un adelantamiento si tiene suficientes puntos de movimiento para realizarlo.

SECCIONES CURVAS

Si la sección es una curva, a continuación, el conductor debe pararse y cualquier punto de movimiento restante se pierde. Podrá declarar una Lucha por la posición al comienzo del siguiente turno.

LUCHA POR LA POSICIÓN

Cuando el Orden de Juego llega a una sección de curva con al menos dos coches, puede haber una Lucha por la Posición antes de que ninguno de los coches presentes en dicha sección jueguen su Turno Individual.

En primer lugar, el conductor en la última posición en la sección anuncia si quiere declarar una Lucha. Cada conductor, en orden inverso de posición en la sección, declara si también quiere participar. Al hacer el anuncio, el conductor debe jugar una o dos cartas boca abajo sobre la mesa. Se entiende que los que no juegan cartas no están participando en la Lucha. Todas las cartas se revelan al mismo tiempo y las posiciones de los coches se reorganizan según los valores de movimiento de las cartas jugadas. Los conductores que no participaron en la Lucha se colocan detrás de los otros manteniendo su posición original relativa.

Las siguientes reglas se aplican en una Lucha:

- Cualquier piloto que participe en la Lucha, a excepción del primer coche en la sección, tiene una bonificación o penalización indicada en el tablero.
- El que está utilizando la estrategia BANGING WHEELS tiene un modificador de +3.
- En caso de que dos o más coches tengan exactamente el mismo valor de Lucha (incluyendo todos los modificadores), estos coches "se tocan" y sufren un daño por cada coche con el que ha empatado. Sus respectivas posiciones se mantienen.

Las cartas jugadas en la Lucha quedan bloqueadas en la mesa durante todo el turno. No se pueden utilizar en este turno para mover o para Comprobaciones. Tampoco descartarse si se para en boxes, deben mantenerse y cuentan al calcular el número total de cartas en la mano del jugador. El jugador puede cogerlas de vuelta a su mano al comienzo del siguiente turno de juego.



Las curvas son secciones que bloquean. Si llegas a una sección de curva donde hay otro coche debes parar y perder los puntos de movimiento restantes. Tendrás que esperar al siguiente turno e intentar adelantar mediante una Lucha. ¡Cuidado! El tráfico en las curvas puede frenarte considerablemente.

Después de una Lucha por la Posición, aunque la posición relativa de los coches cambie, la posición en la trayectoria no se modifica. En otras palabras, no es posible desplazar a un oponente fuera de un punto inicial de trayectoria mediante una Lucha por la posición.

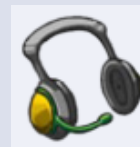
SECCIONES DE FRENADO

En una sección de frenado la única manera de adelantar a los oponentes es realizar una Apurada de Frenada. Es una maniobra peligrosa, pero muy ventajosa si tiene éxito. Un conductor al entrar en una sección de frenado en la que hay coches pierde los puntos de movimiento restantes. Debe parar o intentar una Apurada de Frenada que le permita superar a todos los rivales de una sola vez y pasar a la siguiente sección en la que se detendrá.

Para superar una Apurada de Frenada, un conductor debe hacer una Comprobación Ciega contra el objetivo indicado en la sección de frenado en el tablero. Roba la carta superior del mazo y compara el valor de comprobación de esta carta con el objetivo indicado en la sección de frenado. Si el valor de la carta es igual o inferior al de la sección de frenado, la Apurada tiene éxito y el conductor pasa inmediatamente a la siguiente sección. Si el jugador tiene la estrategia HAZARD y la siguiente sección está completamente libre de otros coches, debe avanzar dos secciones. Si la Comprobación no tiene éxito, el coche se coloca fuera de la pista en la Trayectoria Fuera de Pista y el conductor inmediatamente termina su turno. No se toma ningún Daño por fallar una Apurada de Frenada.

La carta robada para realizar la Comprobación Ciega de la Apurada de Frenada se descarta.

Un conductor puede intentar una Apurada de Frenada incluso si no tiene puntos de movimiento o si la sección de frenado está libre de coches. En este último caso, el único beneficio es mover una sección adicional. Sólo se permite una Apurada de Frenada por turno a cualquier conductor.



Está claro que si quieres adelantar el mejor lugar es en una recta. Sus rivales, en cambio, querrán que lo intentes en una sección curva o de frenado obligándote a tomar riesgos. A veces puede ser útil esperar el momento adecuado para adelantar en lugar de correr el riesgo.

TRAYECTORIA FUERA DE PISTA

En el Juego Básico un coche que falla una Apurada de Frenada se sale de la pista y puede volver a entrar en el siguiente turno, sin mayores consecuencias. Un conductor que re-entra en la pista juega su turno después de cualquier conductor que estuviera en la sección de frenado en la que perdió el control del coche y comienza su movimiento desde la primera posición de re-entrada que haya en la Trayectoria Fuera de Pista, sin realizar ninguna acción (no roba carta, no juega carta, no se mueve, no puede cambiar de estrategia). Cuando entra de nuevo en pista se coloca detrás de cualquier coche ya presente en la sección y en ese momento el coche se considera a todos los efectos de nuevo en la pista. Su turno individual termina ahí.

Si es el Líder quien se sale de la pista, la Ficha de Líder se asigna al coche en cabeza en la sección de frenado en la que perdió el control. Si no hay tal coche, el conductor fuera de la pista mantiene la Ficha de Líder.

En el turno en que un conductor vuelve a la pista no se le permite realizar una parada en boxes.

Si el coche estaba obligado a parar para repostar, al no poder hacer la parada en boxes, queda eliminado de la carrera.

ADELANTAMIENTOS EN LA PRIMERA Y ÚLTIMA VUELTA

En la primera y la última vuelta las normas habituales para los adelantamientos se ignoran. Es posible adelantar a cualquier coche pagando 1 punto de movimiento, como si cualquier sección fuera una recta. Sin embargo, en una sección de frenado siempre es posible intentar una Apurada de Frenada si el jugador lo desea.



Turno 2. En primer lugar el marcador de turno se coloca en el turno 2. Entonces el juego comienza en la sección con la Ficha de Líder. Bob (verde) y Carl (azul) juegan una Lucha. Bob tiene un par $+4/+3$, un total de 7. Carl tiene un par de $2/+2$ y suma el bono de la curva de $+3$ en la V. Rettifilo, totalizando 7 también. Es un empate y ambos toman una ficha de Daño y las posiciones relativas no cambian y Bob mantiene la Ficha de Líder. Las cartas utilizadas en la Lucha se bloquean hasta el próximo turno de juego y no se pueden usar para moverse en este turno.

Bob roba una carta del mazo y mueve con un $+2(37)/+1(88)$ (ver imagen), resultando un movimiento total de $+4$ gracias a BALANCE que suma el $+1$ de la trayectoria. La carta $+2(37)$ requiere una Comprobación con $+20$. El Objetivo del tablero de Bob es en la actualidad (40), pero



como se trata de una Comprobación $+20$, el valor a superar para tener éxito es (60). Bob puede usar el $+2(37)$, que sustituye a la Carta objetivo en su tablero. O puede decidir utilizar el $+1(88)$ y fallar la Comprobación a propósito. Tomaría una ficha de daño, pero su Objetivo de Comprobación pasaría de (40) a (88) haciendo más fáciles las siguientes Comprobaciones. Si el Objetivo de Bob hubiera sido (10), ninguna de las cartas jugadas habría valido para pasar la Comprobación con éxito. En este caso podría haber sido mejor usar una tercera carta de su mano para realizar la Comprobación o probar suerte con una carta del mazo (Comprobación Ciega). Finalmente Bob decide usar el $+2(37)$ y evitar daños mayores. Mueve 4 secciones y termina en una trayectoria verde de la sección de frenado.

Es el turno de Carl. Roba una carta del mazo y juega solo una carta para moverse, un $+3$ que cuesta 2 fichas de neumáticos y 1 ficha de daño. Gracias a HAZARD el daño recibido suma 1 punto de movimiento, por lo que se mueve 4 secciones hasta la sección de frenado de la curva 4. Ahora Carl decide intentar una Apurada de Frenada. El valor a superar es 75 y roba una carta del mazo con valor 65. La maniobra tiene éxito y avanza dos secciones adicionales (HAZARD) terminando en la trayectoria de color rojo de la curva 5. Carl es ahora líder de la carrera y recibe la Ficha de Líder.

La siguiente sección que se activa es la primera de la curva 1. El robot RÁPIDO se mueve 3 secciones terminando en la trayectoria verde justo antes de la Variante della Roggia. Luego se activa la sección de frenado de la curva 1. El robot LENTO mueve 4 secciones gracias al bonus $+2$ de la trayectoria y termina justo detrás del RÁPIDO.

Es el turno de Alan. Roba una carta del mazo y juega un par $+4/+1$ que requiere 2 fichas de neumáticos, pero también permite robar 2 cartas más del mazo. Alan utiliza 4 puntos de movimiento para alcanzar a los dos robots en la sección de frenado de la curva 3 y el punto restante para adelantar al primer robot LENTO (BANGING WHEELS permite a Alan adelantar en una sección de frenado como si fuera recta). Alan también pudo haber intentado una apurada de frenada, pero esa maniobra en la Variante della Roggia es arriesgada así que declinó esta opción. El segundo robot RÁPIDO mueve 4 secciones gracias al bonus de la trayectoria verde terminando en la misma sección de frenado.

Va Dirk. Estaba persiguiendo al robot RÁPIDO por lo que decide robar la carta en la parte superior de la pila de descarte donde está el $+4$ jugado por Alan. La juega inmediatamente y gasta 2 fichas de neumático y se mueve 4 secciones alcanzando a los cuatro coches presentes en esa sección. Dirk no puede esperar e intenta una Apurada de Frenada. El valor a superar es 50 y roba una carta con 78. Dirk se sale fuera de la pista y termina su turno inmediatamente. Por último, el segundo robot LENTO mueve y se mantiene en la última posición.

DOBLAJES

Un coche se considera doblado cuando es superado por el líder de la carrera. Coloque una ficha "-1 lap/-2 laps" bajo el coche doblado. Ten en cuenta que los coches se mueven siempre en función de su posición en el circuito empezando por el líder, por lo que es bastante normal que un coche doblado se mueva antes que otro no doblado.

PROCEDIMIENTO PARA DOBLAR

Doblar a un coche suele ser más fácil que adelantar a un rival con el mismo número de vueltas. Si el coche a doblar está en una recta, se sigue la regla estándar: el coste es 1 punto de movimiento. Si el coche a doblar está en una sección de frenado, se considera una para del doblaje, por lo tanto, también aquí es suficiente 1 punto de movimiento. Si el coche a doblar está en una curva, puede ser superado con 2 puntos de movimiento (los coches a punto de ser doblados no bloquean las curvas). Si no se tienen los suficientes puntos de movimiento, el conductor no puede doblar y termina su turno.

Sección	Adelantar	Adelantar con Banging Wheels	Doblar	Doblar con Habilidad Lapping
Recta	1PM	1 PM	1 PM	gratis
Curva	Lucha	2 PM	2 PM	1 PM
Frenado	Apurada	1 PM	1 PM	gratis

DOBLAJE POR EL LÍDER

El líder de la carrera tiene que hacer una Comprobación contra su Objetivo en su tablero cuando va a doblar a un rival. Debe realizar una Comprobación por cada coche que quiera doblar durante su movimiento. La Comprobación se realiza durante el movimiento y por lo tanto después de haber jugado y descartado sus cartas de movimiento.

Aplican las siguientes reglas:

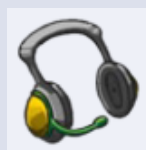
- Esta comprobación no es necesaria si el líder adelanta mediante una Lucha por la posición
- Esta comprobación no es necesaria si el líder está doblando a un coche por segunda o más veces (-2, -3 vueltas)
- Esta comprobación no tiene la penalización de -20 en tiempo lluvioso (Juego avanzado)
- Esta comprobación puede usar la habilidad REFLEXES con un +20 de bonificación (Juego avanzado)

Si la comprobación tiene éxito el Líder puede doblar mediante el pago de los puntos de movimiento necesarios. Si la comprobación falla el líder debe parar y pierde los puntos de movimiento restantes, pero no toma ningún daño.

El líder no puede negarse a esta comprobación si tiene suficientes puntos de movimiento para doblar al coche de delante. Sin embargo puede decidir intentar una comprobación ciega si no quiere usar cartas de su mano. En cualquier caso, la carta robada para hacer la comprobación ciega debe reemplazar a la actual de su tablero de coche.

En esencia, el líder de la carrera encuentra más dificultad para doblar a otros coches. Por otra parte, cuando el líder de la carrera alcanza a otro coche, por lo general éste no se ha movido todavía (el líder de la carrera es siempre el primero en mover). Si él es incapaz de doblar de inmediato, porque por ejemplo un robot LENTO se encuentra en una sección de curva y el Líder no tiene 2 puntos de movimiento para ello, el rival volverá a alejarse en su turno.

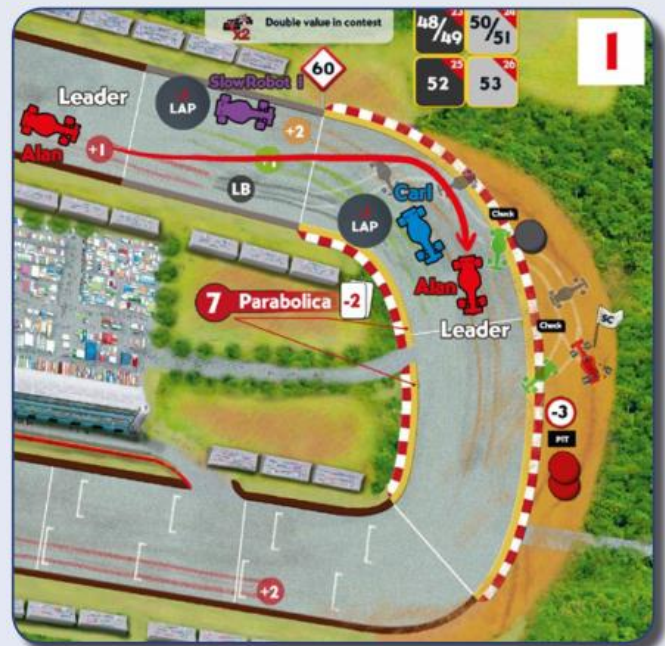
Puede suceder que, debido al Orden de Juego, un conductor juegue su turno después de haber sido doblado, o que en la misma sección haya coches que ya han jugado su turno y coches que no. Estas situaciones son normales y aquellos coches que aún no han movido jugarán su turno intentando des-doblarse si tienen suficientes puntos de movimiento o luchando por la posición entre ellos siempre que no estén obstaculizados por coches que ya hayan movido (ver párrafo siguiente).



Un doblado eficiente es un aspecto importante del juego. Los coches lentos no defienden agresivamente su posición, pero pueden frenarse considerablemente. Si estás liderando la carrera, siempre trata de dejar algunos coches lentos entre ti y tus oponentes directos.

DES-DOBLAJE

Un conductor doblado puede intentar des-doblarse si quiere. Las reglas son las mismas que para el doblaje: en una recta y en una sección de frenado deberá gastar 1 punto de movimiento, en una curva debe gastar 2 puntos de movimiento o esperar a una Lucha en el siguiente turno.



EJEMPLO

Fig. 1 - Alan con el coche rojo está liderando la carrera. Él juega +5 un par de cartas. Gasta 1 punto de movimiento para entrar en la sección de frenado, realizar una Comprobación con éxito y gasta otro punto de movimiento para doblar al robot morado que está en última posición. Se coloca una ficha "-1 lap" debajo del robot morado. Le quedan 3 puntos de movimiento, suficientes para entrar en la sección de curva siguiente (1 punto), realizar otra Comprobación con éxito y doblar al coche azul (2 puntos). Se coloca otra ficha "-1 lap" debajo del coche azul.



Fig. 2 – es el turno del azul ahora. El piloto azul juega un +3 y se desdobla en la curva (2 puntos) y se mueve a la siguiente sección recta. Se retira la ficha "-1 lap". Ahora le toca al robot morado. Mueve +4 gracias a la bonificación de la trayectoria, pero debe detenerse detrás del coche rojo ya que los robots nunca tratan de desdoblarse. En el siguiente turno el coche rojo se moverá primero (Líder) y volverá a tener la posibilidad de doblar al coche azul.



La figura 3 - en la primera sección de la Parabolica había dos coches con vueltas completas: el azul y el verde. El coche rojo mueve +5 y consigue doblar a los coches morado y azul pero no al verde (superar al coche verde habría costado 2 puntos de movimiento adicionales que el conductor rojo no tiene). Es el turno del azul. Los coches azul y verde no luchan por la posición porque están separados por el coche rojo que ya ha jugado su turno. Carl podría desdoblarse por 2 puntos de movimiento y luego detenerse detrás de Bob (coches con el mismo número de vueltas bloquean en una curva). Bob moverá más tarde, cuando el Orden de Juego active el primer tramo de la Parabolica de nuevo.



Fig. 4 - una situación diferente. El coche rojo ha fallado su Comprobación para doblar al conductor azul y ha terminado su movimiento en la curva detrás de él. En este caso, cuando el Orden de Juego alcance la primera sección de la Parabolica, el conductor azul puede declarar una Lucha contra el coche verde porque el rojo no está en el medio.

ROBOT

Los robots no tienen tablero de coche, no juegan cartas ni tienen daños, puntos de neumáticos, control y estrategias. Se mueven de forma automática sin tener que gastar ningún recurso. En concreto:

- Robots SUPER-RÁPIDOS (negros) siempre tienen 4 puntos de movimiento (sólo Juego Avanzado)
- Robots RÁPIDOS (amarillo) siempre tienen 3 puntos.
- Robots LENTOS (morado) siempre tienen 2 puntos.

Cuando terminan su movimiento en una sección con un bonus de trayectoria siempre se colocan en aquella con el bonus mayor. Si varias trayectorias tienen el mismo bonus se colocan en la trayectoria más externa. Los robots se benefician de los bonus de trayectoria sin necesidad de jugar ninguna carta.

En general, los robots adelantan igual que los conductores humanos, aunque con algunas ventajas y limitaciones:

- Los robots se adelantan unos a otros sin tener que gastar ningún punto de movimiento. Los robots nunca desafían a otros robots a una Lucha por la Posición.
- **En una recta**, si tienen suficientes puntos de movimiento, siempre gastan 1 para adelantar a un jugador humano.
- **En una curva**, un robot participa en una lucha sólo para adelantar a un jugador delante de él o para defenderse de un jugador que está detrás. En una lucha de robots juegan dos cartas al azar del mazo.
- En una **sección de frenado**, los robots nunca intentan (en el Juego Básico) una Apurada de Frenada.

En cuanto a los doblajes y desdoblajes:

- Los robots se doblan unos a otros sin gastar puntos de movimiento.
- Los robots doblan a los jugadores humanos de acuerdo a las reglas normales, gastando 1 punto en rectas y secciones de frenado y 2 en las curvas.
- Si el líder de la carrera es un robot, también tiene que realizar una comprobación antes de doblar a cualquier coche. Hará una Comprobación Ciega contra un valor de 70.
- Los robots pierden cualquier punto de movimiento cuando alcanzan a un conductor con más vueltas. Sólo hay dos casos en los que un robot puede desdoblarse: a) Cuando el coche de delante está fuera de la pista y el robot mueve antes de que vuelva a entrar. b) Cuando un robot tenga éxito en una Apurada de Frenada (Juego avanzado)
- Además, en secciones de curva, los robots no se defienden en una Lucha contra coches que están tratando de doblarlos.

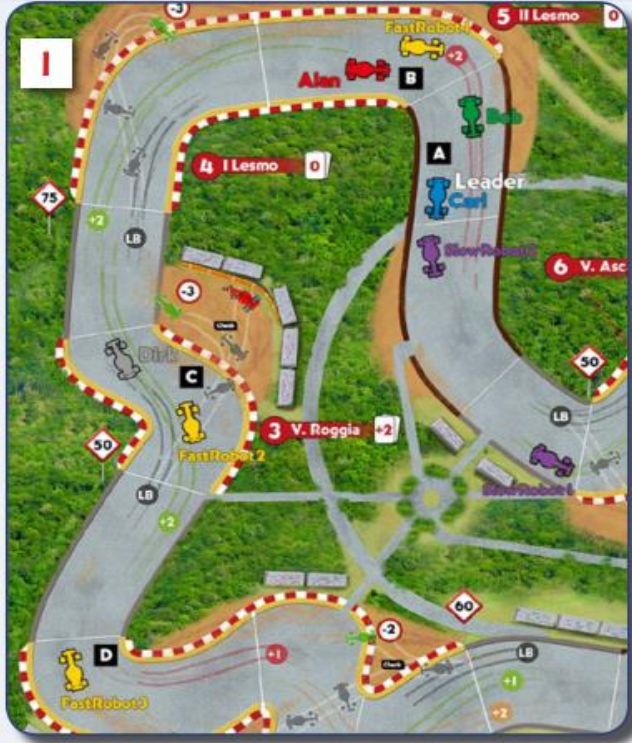
Todas las cartas utilizadas por los robots, por ejemplo, en una lucha o una comprobación se descartan en orden ascendente de sus números de comprobación, es decir, de 1 a 99 (esto puede ser relevante para los jugadores que utilizan CHASE y quieren robar de la pila de descarte).

En el juego básico, cuando el marcador de turno alcanza una ficha de Combustible/pit stop de un robot, el robot del tipo correspondiente que esté en mejor posición en la carrera deberá hacer una parada al principio de su turno individual. La ficha de combustible/pit stop se descarta..

FIN DE LA CARRERA

Cuando el marcador de turno alcanza el último espacio la carrera termina, una vez todos los pilotos jueguen su último turno individual. Recuerda que en la última vuelta es posible adelantar a cualquier coche por sólo 1 punto de movimiento, como si todas las secciones fueran rectas.

El ganador es el líder de la carrera al final del último turno. Si más de un jugador ha terminado la carrera en la misma sección, el ganador es el situado más adelante en esa sección. Si el mazo se agota antes del final de la carrera, se baraja la pila de descartes y se forma un nuevo mazo.



Turno 8

Fig. 1 - al principio del turno 8 Carl es el líder y la sección A es la primera en activarse.

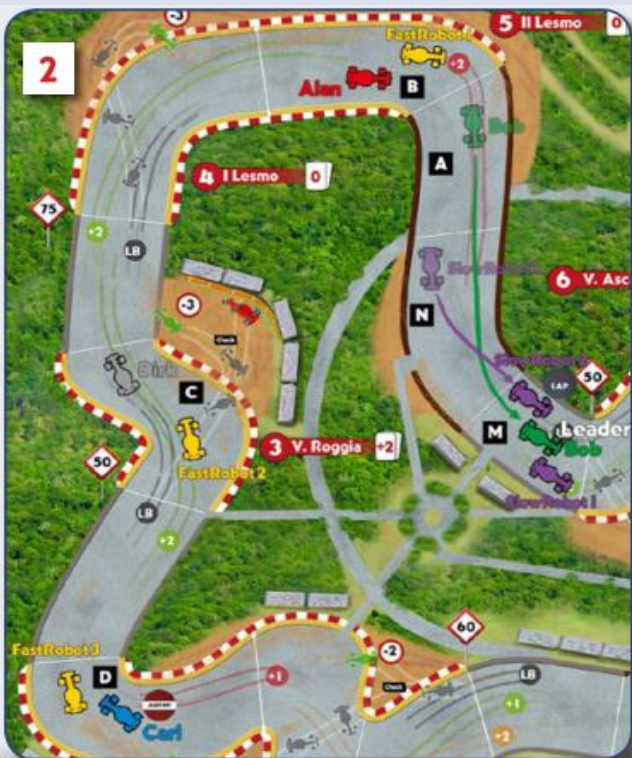


Fig. 2 - Carl declara su parada en boxes y se mueve hacia atrás 6 secciones terminando en la sección D detrás de un robot RÁPIDO. Carl actualiza su mano de cartas, repara todos los discos rojos, recupera todas sus fichas de neumáticos y cambia de estrategia. Su turno individual se reanuda cuando el Orden de Juego llegue a la sección D; como recordatorio se coloca la ficha "Just Pit".

Bob es el nuevo líder de la carrera. Bob se mueve 2 secciones doblando al robot LENTO que tiene delante y acaba en sección M detrás de otro robot LENTO. Ahora se activa la Sección M está activo pero no hay nadie por detrás de la Ficha de Líder, por lo que se pasa a la sección N y el robot LENTO que está allí juega su turno terminando en la sección M también



Fig. 3 - El Orden de Juego alcanza la sección B. El coche de Alan no es en gran estado, tiene sólo un par de cartas en su mano y no le quedan fichas de neumáticos. Alan no declara una Lucha y el robot RÁPIDO puede mover con 5 puntos de movimiento (2 más por el bonus de trayectoria) doblando a un robot LENTO y acabando junto a todos los otros coches que ya están en la sección M. Alan declara su parada en boxes. Alan se mueve hacia atrás 6 secciones terminando en la sección E y coloca una ficha "just pit".

El Orden de Juego ha llegado a la sección C. Aquí el robot RÁPIDO declara automáticamente una Lucha contra Dirk y el resultado decidirá quién se moverá primero en la Variante della Roggia. Las secciones D y E se activarán a continuación.

Ten en cuenta que la sección M se reactiva de nuevo al final del turno y el robot LENTO que todavía está esperando para jugar su turno moverá escapándose del Líder.



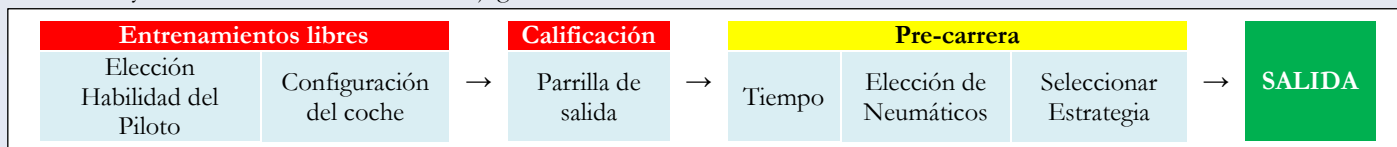
No pase por alto a los robots. Parecen moverse lentamente pero son muy constantes y no se obstaculizan entre ellos. Los robots LENTOS te complicarán al doblarles mientras que los robots RÁPIDOS puede ser realmente competitivos si no se puedes mantener una velocidad alta.

ADVANCED GAME



PREPARACIÓN

Sigue el mismo procedimiento de configuración que en el Juego Básico. Después, baraja el mazo de cartas de Circuito adecuado y colócalo al alcance de todos los jugadores.

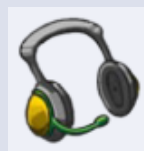


ENTRENAMIENTOS LIBRES

HABILIDAD DEL PILOTO

Cada jugador elige una habilidad para su piloto. La habilidad es una capacidad única del piloto y no puede cambiarse durante la carrera.

Habilidad	Beneficio
VERSATILITY	Este piloto puede readaptar su estrategia fácilmente durante la carrera. Un jugador con una VERSATILITY puede cambiar su Estrategia al principio de su turno individual. La Habilidad queda entonces inactiva (girar la ficha Habilidad para indicarlo) y puede ser reactivada sólo con una parada en boxes.
REFLEXES	Este piloto tiene reflejos excepcionales y todas su Comprobaciones reciben un bonus de +20, incluidas todas las Comprobaciones Ciegas para una Apurada de Frenada y las de doblaje del líder. Utiliza la ficha "All Checks +20" para indicarlo.
QUALIFYING	Este piloto tiene un alto rendimiento en la calificación. Se añade +2 al valor de la carta jugada para la calificación y después de formar la parrilla de salida inmediatamente recibe 2 cartas de Circuito. Esta habilidad no tiene uso posterior tras la sesión de calificación.
PITTING	Este piloto es particularmente rápido en entrar y salir de boxes. Su tiempo de parada en boxes se reduce en 2 secciones sobre las indicadas en el tablero. Además, después de completar una parada en boxes, roba dos cartas de Circuito y las añade a su mano sobre el límite de cartas indicado en su tablero.
TUNING	Este piloto es capaz de encontrar la mejor configuración para su coche. Puede disponer de 2 puntos adicionales para la configuración, es decir, que puede configurar un coche con 8 puntos. Sin embargo nunca puede disponer más de 3 puntos para cada característica del coche. Esta habilidad no tiene uso posterior.
LAPPING	Este piloto es un experto en doblar a otros coches. Le costará 1 punto de movimiento doblar en las secciones de curva y cero puntos en rectas y secciones de frenado. Si lidera la carrera, el piloto que utiliza esta habilidad sigue teniendo que hacer una Comprobación antes de doblar. No hay ningún beneficio al combinar LAPPING con una bandera azul.



Elegir una buena combinación Habilidad + Estrategia es crítico. Su Habilidad es una ventaja única que tiene sobre sus competidores y debe ser explotada al máximo durante la carrera. Si se combina con la Estrategia adecuada puede ser realmente poderosa.

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

En el Juego Avanzado los jugadores tienen la posibilidad de cambiar las características de los coches pre-impresos en los tableros y de acumular su propio coche personalizado. Lo hacen mediante la elección de fichas de configuración para las tres categorías: Neumáticos, cartas y fichas de daño y colocándolas sobre los valores pre-impresos.

Cada ficha tiene un valor entre 1 y 3. Un jugador puede utilizar un máximo de 6 puntos de configuración en total. Estas características se resumen en la siguiente tabla.

Característica	1 Punto	2 Puntos	3 Puntos
Fichas de neumáticos	8 fichas	10 fichas	12 fichas
Número de cartas	5 cartas	6 cartas	7 cartas
Huecos para daño	4 huecos	5 huecos	6 huecos

Un jugador con la habilidad TUNING puede utilizar 8 puntos para configurar su coche, pero solo puede usar 3 puntos como máximo en cualquier característica.

CALIFICACIÓN

ROBOTS

En el Juego Avanzado los robots SUPER-RÁPIDOS participan en la carrera, además de los robots RÁPIDOS y LENTOS. Los SUPER-RÁPIDOS tienen 4 puntos de movimiento y pueden crear problemas a los jugadores humanos. Siempre hay 2 robots SUPER-RÁPIDOS en una carrera.

GESTIÓN DE COMBUSTIBLE

Al jugar la carta para la Calificación, cada jugador también elige la cantidad de combustible que cargará de inicio. Puede elegir para 8, 10, 12, 14, 16 vueltas. Quien elija 8 vueltas tendrá +2 a su valor de clasificación (coche ligero), quien elige 10 vueltas tendrá un +1, quien elige 12 vueltas no tienen modificador, quien elige 14 vueltas tendrá -1 y, finalmente, quien elige 16 vueltas tendrá -2 a su valor de clasificación (coche pesado).

Los jugadores eligen la orientación de la ficha de Combustible/Pit stop bajo su carta de calificación. Una vez terminada la sesión de calificación la misma ficha se coloca en el marcador de turno para recordar al jugador que debe parar a repostar como máximo en ese turno.

Los robots toman aleatoriamente una ficha de calificación/pit stop del tipo correspondiente como en el Juego Básico. La ficha indica el valor de la Calificación del Robot y el turno en que

tiene que parar. Fíjate en que el valor de la calificación de los robots en el Juego Avanzado es más alto que en el Juego Básico. Después de completar la sesión de calificación se coloca esa ficha de Combustible/Pit stop en el marcador de turno para recordar que el robot de este tipo en la mejor posición en carrera se detendrá en ese turno para repostar. Una vez hecha su parada, el robot no tiene que volver a parar y la Ficha se descarta.

Los jugadores, sin embargo, tienen que tener en cuenta el combustible en su parada en boxes. Cada parada proporciona al jugador combustible para 10 Turnos. Si un jugador desea cargar más combustible puede aumentar su tiempo de parada en 1 (es decir, se mueve hacia atrás una sección adicional) por cada 3 Turnos de combustible adicional que reposte. Su Ficha de Combustible/Pit stop avanza sobre el marcador de turno el número de turnos correspondiente y si no va más allá del último turno se verá obligado a parar de nuevo como máximo en el turno indicado.

PARRILLA DE SALIDA

La parrilla de salida se forma como en el Juego Básico: quien tenga el valor más alto de calificación se coloca primero. En caso de empate quien jugó el valor de Comprobación menor va primero.



EJEMPLO

Es una carrera con cuatro jugadores: Alan, Bob, Carl y Dirk, además de dos robots SÚPER-RÁPIDOS, dos robots RÁPIDOS y dos Robots LENTOS. 10 coches en total. Toma 2 coches negros, 2 coches amarillos y 2 coches morados para los robots y colócalos al lado del tablero.

Calificación: Alan, Bob, Carl y Dirk juegan una carta Race boca abajo en la mesa junto a su ficha de Combustible/Pit Stop bajo la carta. A continuación, se toman las fichas para los Robots:



- SÚPER-RÁPIDO1 - obtiene un +5(30), turno de pit stop 10
- SÚPER-RÁPIDO2 - obtiene un +4(10), turno de pit stop 10
- RÁPIDO1 - obtiene un +4(20), turno de pit stop 10
- RÁPIDO2 - obtiene un +3(45), turno de pit stop 16
- LENTO1 - obtiene un +3(35), turno de pit stop 10
- LENTO2 - obtiene un +2(55), turno de pit stop 16

Las cartas de calificación y fichas de los jugadores se revelan:

- Alan +2(76), +1 con 10 turnos de combustible, un total de +3 (76)
- Bob +4(11), +1 con 10 turnos de combustible, +2 porque tiene la habilidad QUALIFYING, un total de +7(11)
- Carl +3(43), 0 con 12 turnos de combustible, un total de +3 (43)
- Dirk 4 (55), -2 con 16 turnos de combustible, un total de +2 (55)

La parrilla de salida se determina ordenando de mayor a menor el valor de calificación jugado; en caso de empate, se coloca delante quien haya jugado el valor de Comprobación menor:

Bob	+7(11)	pole position, parada en boxes obligatoria
Turno 10		
SÚPER-RÁPIDO1	+5(30)	parada en boxes obligatoria Turno 10
SÚPER-RÁPIDO2	+4(10)	parada en boxes obligatoria Turno 10
RÁPIDO1	+4(20)	parada en boxes obligatoria Turno 10
LENTO1	+3(35)	parada en boxes obligatoria Turno 10
Carl	+3(43)	parada en boxes obligatoria Turno 12
RÁPIDO2	+3(45)	parada en boxes obligatoria Turno 16
Alan	+3(76)	parada en boxes obligatoria Turno 10
Dirk	+2(55)	parada en boxes obligatoria Turno 16
LENTO2	+2(55)	parada en boxes obligatoria Turno 16

Dirk y el robot LENTO2 tienen exactamente el mismo valor de calificación y de Comprobación, por lo que se decide al azar quién va delante. Ha sido una excelente sesión de calificación para Bob: no sólo sale primero, sino que además hay cuatro robots entre él y sus rivales directos. Bob también roba dos cartas de Circuito gracias a la Habilidad QUALIFYING. Bob se verá obligado a parar como máximo en el Turno 10, como se indica en su ficha de Combustible/Pit stop.

Turno 10 - Bob para en boxes. Queda mucha carrera y Bob decide repostar combustible suficiente para otros 13 Turnos. Por lo tanto, el tiempo de parada en boxes es -7 (-6 es el tiempo básico en Monza y un -1 adicional por los 3 turnos extra de combustible). Su ficha de Combustible/Pit stop se sitúa en el Turno 23. Bob, por tanto, ha optado por una estrategia de 2 paradas en boxes y tendrá que parar de nuevo como máximo en el Turno 23 para repostar combustible suficiente para terminar la carrera.

Además de Bob, también cuatro robots paran en boxes en el turno 10. Se mueven hacia atrás al inicio de su Turno Individual y se retiran sus Fichas de Combustible/Pit stop.



Nota: no intentes recordar cuál robot ha parado ya en boxes y cuál no. Siempre que el Marcador de Turno alcanza una Ficha de Combustible/Pit stop de un robot, es el robot del tipo (color) correspondiente que mejor situado vaya en la carrera el que tiene que hacer la parada.



PRE-CARRERA

DETERMINAR EL TIEMPO

Establece las condiciones meteorológicas iniciales cogiendo una carta Race del mazo y colocando el Peón indicador del tiempo en el espacio correspondiente al calor de Comprobación de la carta. Para más información sobre el efecto del tiempo, ver la siguiente sección.

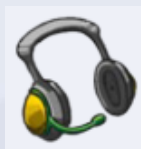
ELEGIR NEUMÁTICOS

Comenzando con el jugador en la pole position y siguiendo el orden de salida en la parrilla, cada jugador elige el tipo de neumáticos para su coche. Hay cuatro tipos de neumáticos disponibles: blandos, duros, intermedios y de lluvia. Para más información sobre el uso de estos neumáticos ver la siguiente sección.

SELECCIONAR ESTRATEGIA

Comenzando con el jugador en la pole position y siguiendo el orden de salida en la parrilla, cada jugador elige una ficha de estrategia para su coche igual que en el Juego Básico. Las estrategias para el Juego Avanzado están en la parte posterior de las fichas utilizadas en el Juego Básico.

Las estrategias en el Juego Avanzado tienen una función adicional. En cada Ficha de estrategia hay unas condiciones especificadas; cuando un jugador satisface estas condiciones consigue un "SPECIAL" que le permite robar de inmediato una carta de Circuito del mazo.



Trata siempre de conseguir un "SPECIAL". Las cartas de Circuito son mejores que las cartas Race y aumentarán tu mano dándote más flexibilidad durante la carrera. Debido a las "SPECIAL", la elección de la estrategia adecuada en el Juego Avanzado es más importante que en el Juego básico.

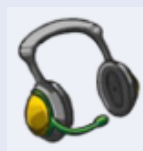
TIEMPO Y NEUMÁTICOS

NEUMÁTICOS

Los **neumáticos blandos** proporcionan tres bonus +1 al movimiento para usar en cualquier momento, pero sólo uno por turno. Sin embargo, los neumáticos blandos se desgastan rápido así que reduce en 3 el número de fichas de neumático de tu coche cuando elijas estos neumáticos. El jugador tiene derecho a dos juegos de neumáticos blandos durante la carrera. Cualquier bonus no utilizado al hacer la parada en boxes se descarta.

Los **neumáticos duros** te proporcionan una Carta de Circuito y el número total de fichas de neumáticos de tu coche. Los **neumáticos intermedios** y los **neumáticos de lluvia** proporcionan el número total de fichas de neumáticos de tu coche sin bonificación extra. Se utilizan con tiempo incierto o lluvioso.

El tipo de neumáticos montados en el coche sólo se puede cambiar con una parada en boxes.



Neumáticos blandos son ventajosos porque permiten un mejor empezar y ofrecer más flexibilidad a los su movimiento, por ejemplo, que le permite llegar el punto inicial de una trayectoria. Sin embargo neumáticos blandos te obligan a una temporada más corta carrera y por lo tanto la estrategia general de la carrera debe ser planificada cuidadosamente

CONDICIONES CLIMÁTICAS

Si los neumáticos no son los adecuados para el tiempo actual, hay las penalizaciones al movimiento como se describe en la tabla siguiente.

TIPO DE NEUMÁTICO	SOLEADO	INCIERTO	LLUVIA
BLANDOS		-1	-2
DUROS		-1	-2
INTERMEDIOS	-1		-1
LLUVIA	-2	-1	

ESTRATEGIA	SPECIAL
SAVE TYRES	Cuando un jugador con SAVE TYRES paga al menos una ficha de neumático consigue una SPECIAL. Como SAVE TYRES permite ahorrar una ficha de neumático, la carta o cartas jugadas deben exigir el pago de por lo menos 2 fichas de neumático en total para así pagar efectivamente al menos 1.
HAZARD	Cuando un jugador, con HAZARD mueve al menos 6 secciones tras haber realizado una Comprobación (incluyendo comprobaciones por Apurada de Frenada) o tomado un daño (incluyendo daños por no pasar una Comprobación o por empatar en una Lucha) consigue una SPECIAL por cada Comprobación pasada con éxito y por cada daño recibido. Con HAZARD es posible conseguir varias SPECIAL en el mismo turno. La Comprobación por doblaje del Líder y las de trayectoria Fuera de Pista no proporcionan SPECIAL
BALANCE	Cuando un jugador con BALANCE comienza su movimiento desde el punto inicial de una trayectoria y juega una carta para mover su coche del mismo tipo (color) de la trayectoria consigue una SPECIAL. BALANCE no funciona con tarjetas de velocidad (rojas) y por lo tanto no es posible conseguir una SPECIAL 1 sobre las trayectorias de color rojo.
LUCKY	Cuando un jugador con LUCKY roba, al principio de su turno, dos cartas con el mismo valor de movimiento consigue una SPECIAL. Las dos cartas tienen que enseñarse a los otros jugadores y, por supuesto, una de los dos debe ser descartada.
CHASE	Cuando un jugador con CHASE termina su movimiento exactamente en la misma sección que el jugador perseguido consigue una SPECIAL. Si el jugador con CHASE es el líder de la carrera o si estaba persiguiendo a un robot no consigue una SPECIAL.
BANGING WHEELS	Un jugador con BANGING WHEELS consigue una SPECIAL cada vez que gana una Lucha o adelanta en una Apurada de Frenada. Si la Lucha es con varios coches, consigue una SPECIAL sólo si gana a todos ellos. Con BANGING WHEELS es posible marcar conseguir dos SPECIAL en el mismo turno (la primera al ganar una Lucha, la segunda por adelantar en una Apurada de Frenada).



Cuando un jugador juega una carta Race o de Circuito con el símbolo de tiempo puede mover el peón de tiempo un espacio en la dirección que prefiera o dejarlo donde está.

Como consecuencia de este movimiento, las condiciones pueden cambiar de seco a inciertas o a lluvia o viceversa. El cambio de las condiciones de produce inmediatamente que el peón alcanza la nueva posición.

Además, en condiciones de lluvia todos los conductores sufren una penalización de -20 a sus Comprobaciones, debido a las difíciles condiciones de la pista.

Los robots solo utilizan neumáticos duros o de lluvia y seleccionan el tipo adecuado según las condiciones meteorológicas en el inicio de la carrera: Duros en caso de tiempo seco y de lluvia en caso de tiempo lluvioso. Si el clima es incierto seleccionan el tipo de neumáticos adecuado para la condición más cercana. Si el peón se coloca justo en el medio, seleccionan aleatoriamente. Todos los robots utilizan el mismo tipo de neumáticos. Utiliza la ficha de neumáticos (Robots) adecuada para saber qué tipo de neumáticos están utilizando.

Cuando las condiciones climáticas cambian de seco a lluvia o viceversa, todos los robots hacen inmediatamente una parada en boxes para cambiar al tipo adecuado de neumáticos. En tiempo incierto los robots no hacen parada en boxes y continúan, no sufren ninguna penalización al movimiento. De hecho los robots nunca se ven afectados por penalizaciones al movimiento, es decir, ellos o paran en boxes o continúan sin penalización.

Ten en cuenta que cuando los robots hacen una parada para cambiar neumáticos, esa parada ya cuenta como una parada de reabastecimiento de combustible y por lo tanto todas las fichas de Combustible/Pit stop de los robots se retiran del Marcador de Turno.



Si tienes una buena secuencia de cartas con el símbolo de tiempo puedes ocasionar problemas a tus oponentes forzando un cambio brusco en las condiciones meteorológicas. La mejor manera de tomar ventaja de esta situación es esperar a que los otros jugadores entren en boxes y entonces

forzar el cambio en el tiempo. Después puedes entrar en boxes y montar los neumáticos adecuados, mientras que los otros jugadores tendrán que elegir entre una parada no planificada o continuar con penalizaciones de movimiento.

BANDERAS

Una carta Race o de Circuito puede tener un icono de bandera. El efecto de una bandera dura una Etapa de Carrera (una fila en el Marcador de Turno). Cuando el peón indicador de turno se mueve a la siguiente fila todas las banderas en juego se descartan y una nueva Etapa de carrera comienza.

BANDERA AMARILLA



Hay un incidente en la pista. Quien juegue una bandera amarilla puede elegir una Sección de curva y colocar una ficha de bandera amarilla en ella. Si hay coches en dicha Sección, el jugador

decide exactamente en qué posición entre los coches la coloca. Una bandera amarilla siempre debe ser colocada antes de las trayectorias y por lo tanto los coches en el punto inicial de una trayectoria no pueden tenerla delante de ellos.

Cada conductor que encuentre una bandera amarilla por delante debe gastar 1 punto de movimiento para continuar con su movimiento. Además, no están permitidos los adelantamientos, doblajes y Luchas por la posición en una sección con una bandera amarilla. Una sección no puede tener más de una bandera amarilla.



BANDERA VERDE

Problema solucionado. Quien juegue una bandera verde puede retirar inmediatamente una ficha de bandera amarilla del circuito antes de mover su coche.



BANDERA AZUL

Prioridad para doblar. Quien juega una bandera azul coloca un peón azul en su tablero de coche. Mientras que la bandera está activa podrá doblar en rectas y secciones de frenado sin coste de puntos de movimiento y en secciones de curva al coste de sólo 1 punto de movimiento. Un Líder con bandera azul tiene que realizar Comprobación de doblaje igualmente. Una bandera amarilla siempre tiene prioridad sobre una azul y por lo tanto el doblaje en secciones con una bandera amarilla.



BANDERA NARANJA

Los robots se vuelven agresivos. Quien juega una bandera naranja coloca un peón de color naranja en su tablero de coche. Mientras está activo puede forzar a un robot que termina su movimiento en una sección de frenado a intentar una apurada de frenada. Haciendo esto puede ayudar al robot a superar a sus rivales o conseguir que salga el Coche de Seguridad. Sólo hay un peón de color naranja en el juego y en cada etapa de la carrera sólo el primer jugador que juega la bandera puede tener control sobre los robots. Si la bandera naranja ya se ha asignado y otro jugador juega una bandera naranja se ignora dicho icono.



Utiliza las banderas amarillas para frenar a los otros coches y las banderas verdes para responder a tus oponentes. Las banderas azules son clave cuando se está en tráfico con coches lentos por delante. Las banderas naranjas son útiles si quieres forzar la salida del coche de seguridad o asegurarte de que no lo hará.

CARTAS DE CIRCUITO

Las Cartas de Circuito son específicas del circuito en que se está jugando.

Pueden utilizarse para movimiento si el coche **comienza** en una de las secciones que pertenecen a la curva especificada en la carta, o si el coche **pasa** por una de las secciones que pertenecen a la curva especificada en la carta, o si **acaba su movimiento** en una de las secciones que pertenecen a la curva especificada en la carta. En otras palabras, el coche debe utilizar al menos una de las secciones que pertenecen a la curva especificada en la carta. Cuando se juegan dos Cartas de Circuito para movimiento, ambas deberán satisfacer el requisito anterior. Las Cartas de Circuito son por lo general más poderosas que las Cartas Race, pero su limitación es que deben ser utilizadas en la zona del circuito cercana a la curva que representan.

Una Carta de Circuito se puede jugar para movimiento sola o en pareja con otra tarjeta de acuerdo a las reglas normales. También se pueden usar para Comprobaciones, para Luchas, o para descartarlas en lugar de Fichas de Neumáticos, exactamente igual que las Cartas Race.

Las Cartas de Circuito se descartan en una pila separada. Si el mazo de Cartas de Circuito se termina, se mezclan las cartas descartadas y se forma un nuevo mazo.

Símbolos especiales en las Cartas de Circuito

Las Cartas de Circuito ofrecen algunos beneficios específicos que no están disponibles en las Cartas Race. Estas características se indican en la parte inferior izquierda de la carta.



El valor de esta carta se duplica cuando se juega en una Lucha que tiene lugar en la curva especificada en la carta. También se puede jugar en las luchas en otras curvas pero en ese caso con su valor normal.



Cuando se juega esta carta para movimiento es posible adelantar en la curva indicada en la carta como en una recta, es decir, gastando 1 punto de movimiento por cada coche que se quiera adelantar.



Esta carta puede jugarse para superar la Apurada de Frenada anterior a la curva especificada en la carta. El jugador juega esta carta, en lugar de hacer una Comprobación Ciega.



Cuando se juega esta carta para movimiento es posible jugarla en combinación con cualquier otra carta, es decir, sin seguir las normas habituales sobre los valores de las parejas (+2/+2 ó +1/+X). Por supuesto, el coche debe empezar, terminar o pasar por dicha Curva.

Carl quiere jugar la Carta de Circuito mostrada para mover su coche. Para poder hacerlo debe pasar por la curva 3. Las dos posiciones de salida A y B son correctas, pero la de la sección de frenado de la curva 4 sería ilegal (posición C) porque empezando ahí Carl nunca pasará por la Curva 3 durante su movimiento.

La Carta de Circuito mostrada tiene dos símbolos especiales. Carl podría jugar otra carta cualquiera para formar un par y aumenta su movimiento en este turno. Pero Carl no puede utilizar esta carta para movimiento y al mismo tiempo guardarla para superar la Apurada de Frenada previa a la curva 3 si se las arregla para terminar un movimiento posterior en la posición A.



SALIDA DE PISTA Y COCHE DE SEGURIDAD

SALIDA DE PISTA

En el Juego Avanzado si un jugador intenta una Apurada de Frenada y pierde el control de su coche y se sale de la pista, seguirá la Trayectoria de Fuera de Pista como en el Juego Básico. Sin embargo, a diferencia del Juego Básico, no es seguro que pueda regresar a la carrera.

En el Juego Avanzado, de hecho, el turno no termina cuando el jugador falla la Apurada de Frenada. Tiene que continuar moviéndose a lo largo de la Trayectoria de Fuera de Pista llevando a cabo las acciones indicadas por los iconos que se encuentre. Mientras que el conductor está fuera de la pista su Estrategia y su Habilidad están inactivas.



El conductor tiene que realizar una nueva Comprobación contra el valor Objetivo de la sección de frenado donde perdió el control.

Si se trata de un robot se hará una Comprobación Ciega. Si es un jugador puede utilizar una carta de su mano o hacer una Comprobación Ciega. Si el conductor tiene éxito continuará moviéndose hacia el punto de re-entrada más cercano; si falla, tendrá que continuar por la Trayectoria de Fuera de Pista arriesgándose a males mayores.



El conductor fuerza sus neumáticos fuera de pista y debe pagar de inmediato el número indicado de fichas de neumático.

No puede descartar cartas, sólo se pueden usar fichas de neumático. Si el conductor no tiene suficientes, queda eliminado. Esta penalización no se aplica a los robots.



El conductor debe coger el número indicado de daños. Si no tiene suficientes huecos para absorber el daño en su tablero de coche queda eliminado.

Esta penalización no se aplica a los robots



El conductor pierde tiempo fuera de pista y en el siguiente turno sufrirá la penalización correspondiente al movimiento.



El conductor debe hacer una parada en boxes en el turno siguiente al de la re-entrada.



Crash Out / SC. El conductor destruye su coche y es eliminado de la carrera. Si aparece el icono SC el Coche de Seguridad entra inmediatamente.

Re-entrada en pista

Si el conductor consigue recuperar el control de su coche, se sitúa en la posición de re-entrada de la Trayectoria de Fuera de Pista (coche verde). Un coche en esa posición no bloquea a otros coches. Inmediatamente termina su turno sin hacer ninguna otra acción. En el siguiente turno (turno de re-entrada) no podrá participar en ninguna Lucha. Jugará su turno Individual después de cualquier conductor colocado en la sección de frenado donde perdió el control. La re-entrada cuesta 1 punto de movimiento y el coche se coloca el último en la sección. Si sufrió sanciones al movimiento se aplican. Si el total de movimiento es cero o un valor negativo el coche simplemente se queda en esa Sección en último lugar.

En Turno de re-entrada el conductor no puede hacer una parada en boxes Deténgase. Si tenía una parada obligatoria para repostar en ese turno el coche se queda sin combustible y queda eliminado.



No tomes riesgos inútiles. Hay algunos momentos de una carrera en que merece la pena intentar una Apurada de Frenada pero en muchos otros casos avanzar una Sección más no cambiará el destino de la carrera.

COCHES ELIMINADOS

Cuando un coche queda eliminado quita del circuito la miniatura correspondiente. Si se trata de un jugador, retira su ficha de Combustible/Pit stop también y devuelve sus fichas de Neumáticos, fichas de daño y banderas. Si se trata de un robot, retira la última Ficha de Combustible/Pit stop del tipo (color) correspondiente.

COCHE DE SEGURIDAD

Tan pronto como entre el Coche de Seguridad en pista se recolocan todos los coches inmediatamente. Todos los Turnos Individuales restantes se pierden. El Coche blanco de Seguridad se coloca en el sección en la que está el líder justo delante de él. Los otros coches se colocan detrás del líder de acuerdo con su posición relativa, cada uno en una sección posterior, por lo que se anula cualquier distancia que hubiera entre ellos.

Si hay coches fuera de la pista cuando entra en el coche de seguridad, se considera que están detrás de cualquier coche colocado en la sección de frenado en que se salió fuera de la pista. Si hay coches que deben hacer una parada en boxes obligatoria para repostar en este turno, hacen su parada y se colocan en su respectivas posiciones detrás de todos los otros coches.

Ahora el indicador de turno puede avanzar un espacio y comienza un nuevo turno.

Cuando el Coche de Seguridad está en pista, los movimientos y acciones de los pilotos están limitados. Las Estrategias, Habilidades y bonus de movimiento no se pueden usar. Los jugadores en su Turno Individual roban una carta del mazo Race y se mueven una sección sin jugar cartas. No se permiten adelantamientos. Al final de su Turno Individual debe descartar una carta de su mano (puede ser la misma que ha robado al inicio). Las paradas en boxes están permitidas mientras el Coche de Seguridad está en la pista y quien lo haga se coloca una sección detrás del último coche en la pista.

REINICIO

El Coche de Seguridad abandona la pista al inicio de la siguiente Etapa de Carrera, en el mismo momento en el que se retiran las banderas. Todas las reglas normales vuelven a aplicarse y la carrera se reinicia. En el turno de reinicio es posible adelantar a cualquier coche gastando 1 punto de movimiento, como si cualquier sección fuera recta.

Si el Coche de Seguridad entra en la pista en la última Etapa de la Carrera, en el último turno todos los coches terminan la carrera detrás del Coche de Seguridad con sus respectivas posiciones congeladas.



Al igual que en las carreras reales, la aparición del Coche de seguridad beneficia a algunos conductores y perjudica a otros. Los imprevistos son típicos de las carreras de coches.

OPTIONAL RULES

RESCATE DE JUGADORES

Si todos los jugadores aceptan utilizar esta regla al comienzo de la carrera, entonces se aplica, de lo contrario se ignora. Después de que un jugador quede eliminado, puede volver a entrar en la carrera en sustitución del robot en última posición. El jugador rescatado elimina todos los daños y recupera sus fichas de neumáticos y cartas de su mano como durante una parada en boxes.

CARRERA CORTA

Si todos los jugadores aceptan utilizar esta regla al comienzo de la carrera, entonces se aplica, de lo contrario se ignora. La carrera dura aproximadamente un tercio menos que una carrera normal y el último está indicado en el marcador de turno. En una carrera corta al pagar puntos de neumáticos no está permitido pagar con cartas, sólo pueden utilizarse fichas del neumático.

VARIANTE JUNIOR

Si quieres jugar Race! con niños utiliza las siguientes normas simplificadas:

SALIDA

Igual que en el Juego Básico, pero:

- No utilizar las Fichas de Combustible/Pit stop ni las normas de repostaje de combustible
- No se utilizan las Estrategias

MOVIMIENTO

Igual que en el Juego Básico, pero:

- Cuando se pagan de puntos de neumáticos sólo se pueden usar Fichas de Neumático
- Todas las Comprobaciones son Ciegas

ADELANTAMIENTOS

Igual que en el Juego Básico, pero:

- Todos los adelantamientos en rectas y secciones de frenado cuestan 1 punto de movimiento
- Todos los adelantamientos en curva cuestan 2 puntos de movimiento
- No hay Luchas por la Posición ni Apuradas de Frenada

FINAL DE LA CARRERA

Igual que en el Juego Básico, pero:

- La carrera es una Carrera Corta

CREDITS

Designer: **Alessandro Lala**

Core playtesting team: **Lucio Abbate, Davide De Martino, Carlo Gualdi, Ettore Iannelli**

Other playtesters: **Kelvin Allton, Simon Gatherer, Shaun Derrick, Fabio Pellegrino, Ottavio Ricchi**

Artwork: **Erebus (Giorgio De Michele - erebus-art.com)**

Proofreading: **Dave Thorby**



Monza, turno 18

Fig. 1 - Bob (el coche verde) está liderando la carrera, seguido de dos robots SÚPER-RÁPIDOS y Alan (el coche rojo). Bob, el primer SÚPER-RÁPIDO y Alan ya han movido. El segundo SÚPER-RÁPIDO mueve 4 secciones finalizando en la sección de frenado previa a la Variante Ascari. Dirk controla la bandera naranja y decide que el SÚPER-RÁPIDO debe intentar una Apurada de Frenada. El valor a superar es de 50, pero la carta robada del mazo tiene un valor de comprobación de 75. SÚPER-RÁPIDO falla y se sale de la pista. Se necesita una segunda Comprobación Ciegas como se indica en la Trayectoria Fuera de Pista. El valor a superar es de nuevo 50 pero la carta robada tiene un valor de comprobación de 62. SÚPER-RÁPIDO destruye su coche y es eliminado de la carrera. Como se indica en la Trayectoria Fuera de Pista, el Coche de Seguridad entra.

Fig. 2 - Todos los demás conductores pierden su turno individual y el coche de seguridad se posiciona por delante de Bob con el resto de vehículos a una distancia de una sección entre ellos. Gracias al accidente Carl y Dirk han recuperado varias secciones sobre Alan y Bob.



GLOSSARY

Comprobación Ciega	Comprobación que se realiza robando una Carta Race del mazo en lugar de eligiéndola de la mano. Una Comprobación para una Apurada de Frenada es siempre Ciega.	Carta Race	Cartas normales usadas para mover tu coche y hacer otras acciones durante el juego. Las cartas Race se pueden usar en cualquier parte del circuito mientras pagues los recursos requeridos.
Configuración del coche	En el Juego Avanzado es posible configurar tu coche usando varias Fichas que se colocan en tu Tablero de coche.	De lluvia	Tipo de neumáticos usados en tiempo lluvioso. Proporcionan el número total de fichas de neumático.
Comprobación	Procedimiento requerido para jugar algunas cartas o para intentar maniobras peligrosas como un Apurada de Frenada o un doblaje por parte del Líder.	Re-entrada	Punto de re-entrada de una Trayectoria Fuera de Pista indicado por un coche verde.
Valor de Comprobación	Valor impreso en la parte inferior derecha de una carta.	Robot	Coche que se mueve automáticamente. Los hay de tres tipos: LENTOS, RÁPIDOS y SUPER-RÁPIDOS
Lucha por la Posición	Lucha entre dos o más coches en una Curva para decidir el orden de juego en dicha Sección.	Coche de Seguridad	Coche blanco que permite a los coches reagruparse tras un accidente en el circuito.
Conductor	Jugador humano o robot	Sección	Parte del circuito definida por dos líneas blancas transversales y con el borde de la pista coloreado. Puede ser de tres tipos: recta, curva o de frenado.
Habilidad del Piloto	Capacidad única del conductor que otorga bonificaciones durante la carrera y no puede ser cambiada una vez elegida.	Blandos	Tipo de neumáticos usados en tiempo seco. Proporcionan tres bonus+1 pero reducen el número total de fichas de neumático en 3.
Duros	Tipo de neumáticos usados en tiempo seco. Proporcionan una Carta de Circuito y el número total de fichas de neumático.	Special	Si un jugador usa bien su estrategia puede anotar un Special que le permite robar una Carta de Circuito.
Intermedios	Tipo de neumáticos usados en tiempo incierto. Proporcionan el número total de fichas de neumático.	Etapa	Fila en el indicador de turno.
Coche doblado	Coche con una o más vueltas menos que el Líder.	Tramo	Para un coche, es la parte de la carrera entre dos paradas en boxes, o entre el inicio de la carrera y la primera parada o entre la última parada y el final de la carrera.
Apurada de frenada	Peligrosa maniobra que se puede intentar en una Sección de Frenado para adelantar a todos los rivales presentes en esa sección y avanzar a la siguiente.	Estrategia	Característica única de tu coche que bien utilizada te dará ventaja sobre tus rivales.
Líder	La Ficha de Líder señala el actual Líder de la carrera.	Coche de Sustitución	Se simula mediante la posibilidad al inicio de la carrera de cambiar tu mano inicial.
Valor de movimiento	La suma de los valores de movimiento de la carta o cartas jugadas más/menos las bonificaciones/penalizaciones dadas por estrategias, trayectorias, etc.	Valor objetivo Comprobación	Valor a batir para pasar una Comprobación. Normalmente es el indicado en la carta de tu tablero de coche pero en el caso de una apurada de frenada es el indicado en el tablero.
Fuera de Pista	Un coche que falla una Apurada de Frenada se sale de la pista y sufre diversas consecuencias dependiendo si se trata del Juego Básico o Avanzado.	Cartas de Circuito	Sólo en el Juego Avanzado y en el Circuito correspondiente. Se pueden usar para movimiento solo si el coche usa al menos una de las secciones de la curva mostrada.
Parada en boxes	Parada durante la carrera para repostar, cambiar neumáticos y reparar el coche.	Trayectoria	Punto del circuito donde es posible obtener un bonus si el coche comienza ahí su turno y juega una carta del color correspondiente.
Jugador	Jugador humano	Turno	Un espacio en el indicador de turno.
		Fichas de neumáticos	Discos negros que se usan para simular el desgaste de los neumáticos.

SYMBOLS



El jugador paga una ficha de neumático.



El jugador paga 2 fichas de neumático o 1 ficha y 1 carta



El jugador paga 3 fichas de neumático o 2 fichas y 1 carta o 1 ficha y 2 cartas.



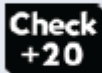
El jugador toma una ficha de daño y la coloca en su tablero de coche.



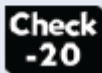
El jugador toma 2 fichas de daño y las coloca en su tablero de coche



El jugador debe hacer una Comprobación contra su Objetivo.



El jugador debe hacer una Comprobación contra su Objetivo modificado con +20



El jugador debe hacer una Comprobación contra su Objetivo modificado con -20



El jugador roba N cartas Race del mazo y las añade a su mano.



El jugador puede mover el peón indicador de tiempo un espacio en la dirección que quiera.



El jugador coloca una ficha de bandera amarilla en la sección de curva que desee.



El jugador retira inmediatamente una ficha de bandera amarilla del circuito, antes de mover su coche.



El jugador toma un peón azul. Mientras esta bandera esté activa, podrá doblar en rectas y secciones de frenado sin coste de puntos de movimiento, y en secciones de curva con un coste de 1 punto de movimiento. Un Líder con bandera azul sigue teniendo que hacer la Comprobación de doblaje del Líder.



El jugador toma el peón naranja (si no lo tiene nadie ya). Mientras esta bandera esté activa, puede forzar a los robots que terminan su turno en una sección de frenado a hacer apuradas de frenada.



El valor de esta carta se dobla si se juega en una Lucha en la curva mostrada en la carta. Si se juega en otras curvas, el valor no se dobla.



El jugador puede adelantar en la curva mostrada como si fuera una recta, es decir, con un coste de 1 punto de movimiento.



Esta carta se juega para realizar una apurada de frenada con éxito en la curva especificada. El jugador juega esta carta en lugar de hacer una Comprobación Ciega.



Si se juega esta carta para movimiento, se puede acompañar de cualquier otra sin la limitación impuesta a otras parejas (+2/+2 ó +1/+X). Por supuesto, el coche debe empezar, terminar o pasar por la curva especificada.

*Race! Formula 90
Rulebook ver. 9.3*

If you have comments, questions or suggestions, please write to us at:

*Gotha Games Ltd
Unit 201
Room2Spare
Great Weston Trade Park
Weston Super Mare
BS22 8NA
UNITED KINGDOM*

Or contact us via our website www.ilgotha.org

Note: none of us has English as his first language; we made every effort to produce a solid rulebook in plain English and we hope that some inevitable grammar errors will be forgiven.

COPYRIGHT AND TRADEMARKS:

The Race! Formula 90 Integrated Game System (otherwise referred to as "Race!") is © 2012 Alessandro Lala, who is hereby declared the Author of Race! for all purposes.

Unless otherwise specified, all materials appearing on our games, including the text, game design, graphics, logos, icons and images, as well as the selection, assembly and arrangement thereof, are the property of Gotha Games and are protected by international copyright laws. All other copyrighted materials are the property of their respective owners.

Trademarks and brands are property of their respective owners. Any reference to third party trademarks or brands (whether direct or indirect) is for educational purposes only and no proprietary interest is implied.

The Race! Formula 90 Integrated Game System (otherwise referred to as "Race!") is © 2012 Alessandro Lala, who is hereby declared the Author of Race! for all purposes.

The Race! Formula 90 boardgame is published by:

Gotha Games Ltd
Unit 201
Room2Spare
Great Weston Trade Park
Weston Super Mare
BS22 8NA
UNITED KINGDOM

Traducción realizada por Jorge Blázquez (jbsiena)

PLAY AIDS

ADELANTAMIENTOS Y DOBLAJES

Sección	Adelantar	Adelantar con Banging Wheels	Doblar	Doblar con Habilidad Lapping
Recta	1PM	1 PM	1 PM	gratis
Curva	Lucha	2 PM	2 PM	1 PM
Frenado	Apurada	1 PM	1 PM	gratis

ESTRATEGIA

Estrategia	Beneficio	Special -> Roba Carta de Circuito
SAVE TYRES	Ahorra 1 ficha de neumático	Cuando gastas al menos 1 ficha de neumático (sólo 1 Carta)
HAZARD	Gana 1 punto de movimiento por cada Comprobación superada y por cada daño recibido. Cada vez que superes éxito en una apurada de frenada, avanza dos secciones en lugar de una	Si mueves al menos 6 Secciones tras realizar una Comprobación o tomar daños (varias Cartas)
BALANCE	Utilice cualquier trayectoria jugando cartas verdes, naranjas o amarillas (no rojas)	Si usas para moverte una carta del mismo tipo (color) de la trayectoria (una Carta)
LUCKY	Roba dos cartas Race al inicio de turno y quédate una de ellas	Si robas dos cartas con el mismo valor de movimiento (una Carta)
CHASE	Coge una de las cartas jugadas por el conductor que va delante o si esto no es posible, roba de la pila de descarte cartas Race.	Si terminas tu movimiento en la misma sección que el coche perseguido (una Carta)
BANGING WHEELS	Adelanta en una Lucha con un bonus +3, en una curva gastando 2 puntos de movimiento, en una sección de frenado gastando 1 punto de movimiento. Un adelantamiento gratis en la Salida.	Cuando ganas una Lucha o adelantas en una apurada de frenada (varias Cartas)

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

Característica	1 pt	2 pt	3 pt
Neumático	8 fichas	10 fichas	12 fichas
Cartas	5 cartas	6 cartas	7 cartas
Daños	4 huecos	5 huecos	6 huecos

Comprobación:	Objetivo	Carta requerida	Éxito	Fracaso	La carta utilizada:
Una carta de movimiento	Carta en el tablero de coche	Carta de movimiento, de la mano o del mazo (ciega)	Mueve el coche	Toma 1 Ficha de daño y mueve el coche	Reemplaza a la anterior en tu tablero
El líder trata de doblar a un coche	Carta en el tablero de coche	Carta de la mano o del mazo (ciega)	Dobla al coche de delante	Pierde puntos de movimiento restantes	Reemplaza a la anterior en tu tablero
Apurada de Frenada	En la sección de frenado	Carta del mazo (ciega)	Avanza 1 ó 2 secciones	Salida de pista	Se descarta
Trayectoria fuera de pista	En la sección de frenado	Carta de la mano o del mazo (ciega)	Mueve el coche al punto de re-entrada	Continúa por la trayectoria fuera de pista	Se descarta

ROBOTS

Nº jugadores	Nº de robots JUEGO BÁSICO	Nº de robots JUEGO AVANZADO
2 - 3	3 RÁPIDOS 3 LENTOS	2 SÚPER-RÁPIDOS 3 RÁPIDOS 3 LENTOS
4 - 6	2 RÁPIDOS 2 LENTOS	2 SÚPER-RÁPIDOS 2 RÁPIDOS 2 LENTOS

TIPOS DE NEUMÁTICOS

Tipo de neumático	Soleado	Incierto	Lluvia
BLANDOS		-1	-2
DUROS		-1	-2
INTERMEDIOS	-1		-1
LLUVIA	-2	-1	

HABILIDADES

Habilidad	Beneficio
VERSATILITY	Este piloto puede readaptar su estrategia fácilmente durante la carrera. Un jugador con una VERSATILITY puede cambiar su Estrategia al principio de su turno individual. La Habilidad queda entonces inactiva (girar la ficha Habilidad para indicarlo) y puede ser reactivada sólo con una parada en boxes.
REFLEXES	Este piloto tiene reflejos excepcionales y todas su Comprobaciones reciben un bonus de +20, incluidas todas las Comprobaciones Ciegas para una Apurada de Frenada y las de doblaje del líder. Utiliza la ficha "All Checks +20" para indicarlo.
QUALIFYING	Este piloto tiene un alto rendimiento en la calificación. Se añade +2 al valor de la carta jugada para la calificación y después de formar la parrilla de salida inmediatamente recibe 2 cartas de Circuito. Esta habilidad no tiene uso posterior tras la sesión de calificación.
PITTING	Este piloto es particularmente rápido en entrar y salir de boxes. Su tiempo de parada en boxes se reduce en 2 secciones sobre las indicadas en el tablero. Además, después de completar una parada en boxes, roba dos cartas de Circuito y las añade a su mano sobre su límite de cartas.
TUNING	Este piloto es capaz de encontrar la mejor configuración para su coche. Puede disponer de 2 puntos adicionales para la configuración, es decir, que puede configurar un coche con 8 puntos. Sin embargo nunca puede disponer más de 3 puntos para cada característica del coche. Esta habilidad no tiene uso posterior.
LAPPING	Este piloto es un experto en doblar a otros coches. Le costará 1 punto de movimiento doblar en las secciones de curva y cero puntos en rectas y secciones de frenado. Si lidera la carrera, el piloto que utiliza esta habilidad sigue teniendo que hacer una Comprobación antes de doblar. No hay ningún beneficio al combinar LAPPING con una bandera azul.

