



**FACTORIA DEL ROL**



**AVV. FRATERNIDAD DE  
LOS CÁRMENES**

presentan

**MUNDIAL**

**FR**

**FORMULA D**



**ASMODee**

**DUNGEON  
MARVELS**

**zacatrus!**

**MUNDIALFDR.FACTORIADELROL.ES  
MUNDIALFDR@FACTORIADELROL.ES**

## OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de este juego de carreras de coches es el de ganar una carrera (en nuestro caso de 3 vueltas) siendo el primero en cruzar la línea de meta. Para ello deberás arriesgar y anticiparte a los acontecimientos de la carrera. Debes decidir tu estrategia, respetar el código de conducción, vigilar el estado de tu coche, y como en las carreras, contar con suerte.

## PRINCIPIOS BASICOS

### **1. Las Marchas.**

Los coches tienen 6 marchas, y cada dado representa una de ellas. Los números de las caras de los dados indican lo que mueve tu coche en cada turno de juego. Cuanto más alta sea la marcha que lleves, más lejos te llevará dicho resultado.

MARCHA	DADO	DESPLAZAMIENTO
1ª	d4	De 1 a 2
2ª	d6	De 2 a 4
3ª	d8	De 4 a 8
4ª	d12	De 7 a 12
5ª	d20	De 11 a 20
6ª	d30	De 21 a 30

En su turno, el piloto puede mantener la marcha o cambiarla

a) acelerando: sólo puedes subir las marchas de una en una, nunca más. (Es decir, puedes pasar de 1ª a 2ª, pero no de golpe de 1ª a 3ª)

b) decelerando: es posible bajar una, dos o hasta 3 marchas de golpe (por ejemplo, de 4ª a 1ª), pero reducir más de una es perjudicial para el coche.

Cuando esto ocurre, estás forzando la caja de cambios, y por ello el coche pierde puntos de estructura (recordad que no se puede reducir 4 marchas de golpe) a razón de un PV por cada marcha que se reduce.

### **2. Los Movimientos.**

Como en la vida real, un coche arranca en 1ª, pasa a 2ª y así sucesivamente.

Al comienzo de su turno el piloto debe proceder en el siguiente orden: anuncia la marcha que mete, o si la mantiene; coloca la palanca de cambios en su lugar correspondiente para marcarlo (es un elemento del juego, una palanquita de plástico en lo que parece una caja de cambios); tira el dado que corresponda a esa marcha; y mueve tantas casillas como el resultado sacado.

Al final de este movimiento consideramos que el coche ha "parado" (esto es importante para las curvas, nada más).

El orden de juego se basa en la posición. En cada turno los pilotos juegan según el orden de carrera, comenzando por el coche más adelantado. Así, por ejemplo,

si eres el último del turno 2 en mover, y adelantas a todos los coches, serás el primero del turno 3 en mover.

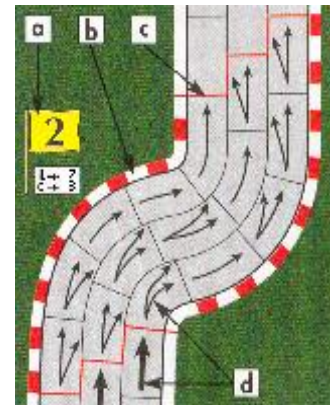
En caso de que dos coches circulen a la par (están en la misma hilera de casillas), mueve primero el de marcha más alta, y si aun así empatan, juega primero el que está más próximo al interior en las curvas, y el que primero llegó en las rectas (NOTA: Esto es una modificación del original, que no decía nada de las rectas).

### 3. Reglas de Conducción.

Los coches se desplazan por los carriles respetando unas reglas de conducción en curvas y otras en rectas. Ante todo, está prohibido saltar por encima de otro coche (físicamente, no puedes entrar en una casilla ocupada), hay que adelantarlo. Y está prohibido ir marcha atrás.

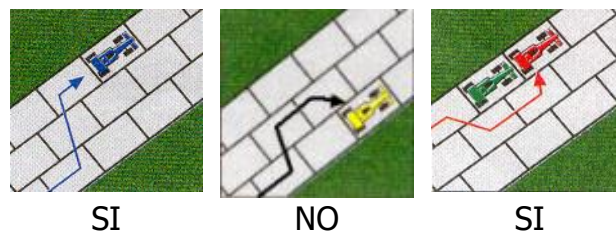
#### a) Curvas.

Para circular por curvas el coche debe parar, dentro de los límites de la curva (marcados en rojo) al menos tantas veces como indique el número que figura en la curva, dentro de un fondo amarillo. Una vez cumplido ese número de paradas obligatorias, el coche puede abandonar la curva en el siguiente turno. Además, los números en el letrero son una ayuda visual para calcular la trazada en las curvas. (El verde o "L" indica la trazada más larga, y el rojo o "C" la más corta).



#### b) Rectas.

Una recta es el tramo de circuito entre dos curvas. Un coche puede cambiar de carril en una recta, pero no puede zigzaguear. Es decir, si comienzas el turno en el carril de arriba, puedes bajar al del medio o incluso al de abajo, pero no bajar y volver a subir. La única excepción a esta regla es el adelantamiento de otro coche, en que sí se permite regresar al carril abandonado.



### 4. Puntos del coche

Determinan la capacidad de tu coche para mantenerse en pista tras sufrir distintos percances durante la carrera. cada coche comienza la carrera con un número predeterminado de puntos, en nuestro caso 18 PV. En caso de que un coche se quede con 0 PV, éste se detendrá, se quedará en la casilla en la que haya terminado su movimiento colocando el coche boca abajo y será considerado como un obstáculo el cual debe ser esquivado. Si un vehículo se detiene en la casilla de detrás o en alguna de las laterales del mismo, deberá ejecutar la regla de Toque (ver más abajo) con la salvedad de que el obstáculo no realizará la tirada de daño.

## COMENZANDO LA CARRERA

### 1. Posiciones en la parrilla de salida.

Se usarán cartas de la baraja española numerados de 1 a 10 y cada corredor cogerá una.

El valor de la carta determinará la posición en la parrilla de salida de modo que la carta más alta se colocará en primera posición y así sucesivamente hasta la carta más baja.

### 2. Salida.

Antes de meter 1ª, cada jugador en su turno debe lanzar el d20 negro, para determinar cómo de buena (o mala) ha sido su salida.

- Si sacas 1, es una **¡MALA SALIDA!** Se te cala el motor y no avanzas hasta el turno siguiente, en el que empiezas en 1ª, sin necesidad de volver a tirar el dado negro.
- Si sacas entre 2 y 16, es una **SALIDA NORMAL.** Tiras el d4 y avanzas lo que saques.
- Si sacas entre 17 y 20, es una **¡SALIDA ESPECTACULAR!**, avanzas 4 casillas sin necesidad de tirar el d4 (que solo saca entre 1 y 2). En el siguiente turno, puedes subir marcha normalmente.

## PASARSE EN LAS CURVAS

Cuando un coche, al final de su movimiento, supera el límite de una curva sin haber hecho el número mínimo de paradas obligatorias, se considera que va demasiado rápido y se pasa la curva, perdiendo tantos PV como casillas se pase.

- Si la curva es de 2 paradas, y el piloto no hace ninguna, queda eliminado. Ibas tan rápido que no te ha dado tiempo a girar y te has estampado. Enhorabuena, ahora tienes una bonita mancha en la pared.
- Si la curva es de 3 paradas, y el piloto no hace ninguna o sólo 1 parada, ocurre lo mismo. Otra manchita bien maja en la pared.

Un coche que se ha pasado en una curva no puede cambiar de carril durante el movimiento actual y el siguiente (el que sales después de trompear), debe seguir en el carril por el que abandonó la curva además trompeará. Se queda en la última casilla de la curva, se le gira y queda en sentido contrario a la carrera para representarlo.

En el próximo turno, vuelve a ponerse bien y sale en 1ª marcha.

## LA FRENADA

Un jugador puede usar sus PV en cualquier momento de su turno para evitar avanzar el número completo de espacios que le marcaba el dado. Esto puede ayudarte a no pasarte en una curva, y por tanto no perder PV.

Un piloto se puede encontrar bloqueado por uno o más coches, siendo incapaz de adelantarles, o de completar todo su movimiento.

Tras mover el coche lo más lejos posible, el piloto debe calcular el número de casillas que hubiera movido en caso de no existir dicho bloqueo, perdiendo el número de PV igual a las casillas.

Si el número de casillas que no ha movido es de 7 o más, se entenderá que el coche ha reventado y quedará automáticamente fuera de carrera.

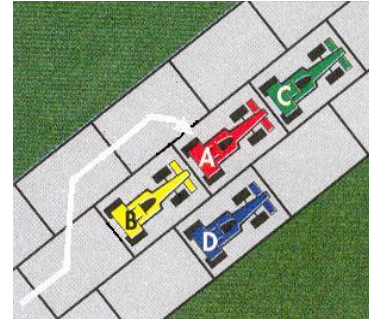
Si un coche no dispone de los puntos necesarios, se estrella y queda fuera de carrera.

### TOQUES

Cuando un coche finaliza su movimiento detrás o a un lado de uno o más coches, existe un riesgo de toque. Todos los pilotos implicados deben tirar el d20 negro, y si sacan un 1, perderán un PV.

Así, si tu coche queda junto a otros dos, ellos tirarán una vez cada uno el dado, y tú dos veces.

**Si un coche pierde su último PV, queda fuera de carrera.**



### DAÑO DE MOTOR

Cuando cualquier jugador saque un 20 en el d20 de 5ª marcha (no el d20 negro, que es normal) o un 30 en el d30 de 6ª marcha (es decir, el máximo en ambos dados) está forzando su motor. Tras acabar su movimiento debe tirar el d20 negro, y cualquier otro jugador que estuviera en una de esas dos marchas (5ª o 6ª, no importa cuál) también deberá tirarlo.

Con un resultado de 1 a 4, se pierde un PV.

**Si un coche pierde su último PV, queda fuera de carrera.**

### COGER EL REBUFO

Se considera que un coche coge el rebufo de otro cuando termina su movimiento justo detrás de éste, y aprovecha su aspiración para adelantarlo, añadiendo 3 casillas extra a su movimiento de dicho turno.

Para esto es necesario que ambos coches vayan como mínimo en 4ª marcha, y que el coche que coge el rebufo vaya en la misma marcha o una superior al coche adelantado.

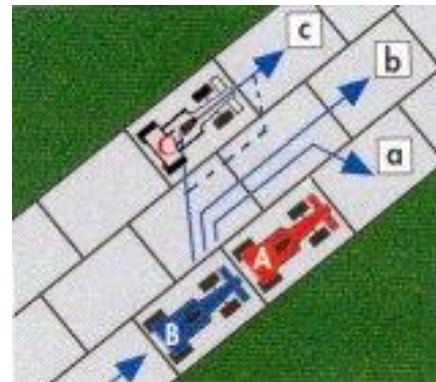
**Deben moverse obligatoriamente esas 3 casillas, aunque pueden usarse PV para evitarlo.**

Pueden encadenarse rebufos siempre que se cumplan estas condiciones, no hay un límite.

En caso de que, tras aprovechar un rebufo, el coche termine dentro de una curva, perderá automáticamente un PV, sin ver reducido el número de casillas a avanzar.

Y, por supuesto, deberá cumplir las reglas de movimiento en curvas.

**No está permitido frenar para caer justo en la casilla que te permitiría coger el rebufo.**



## BOXES

Tras cada vuelta, un piloto puede decidir entrar a boxes para recuperar 1d4+2 PV.

No hay un límite de velocidad para entrar a la zona de boxes, ni es necesario entrar en tu box con la tirada exacta, pueden sobrar puntos de movimiento.

Tras la parada, el piloto debe tirar el d20 negro para ver cómo de rápidos son sus mecánicos.

- Con un resultado de 1 a 10, han hecho una **iPARADA RAPIDA!** Se divide el resultado entre dos, redondeando hacia arriba, y mueve esas casillas extra inmediatamente. Sale en 4ª marcha.
- Con un resultado de 11 a 20, han hecho una **PARADA LENTA.** El coche permanece en boxes hasta el siguiente turno, momento en que saldrá en 4ª marcha o inferior, como prefiera.

Mientras se está en boxes, no se aplican las reglas de reducir varias marchas, toques, frenada, y daño de motor. No se puede adelantar porque solo hay un carril.

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

## NORMATIVA COVID

### *Medidas individuales*

Todos los participantes deberán:

- Llevar la mascarilla puesta.
- Llevar guantes o en su defecto desinfectarse las manos antes de cada tirada de dados.
- Mantener la distancia de seguridad entre los participantes.
- Cada participante solo manipulará su vehículo, sus peones y su tarjeta de marchas y PV.

El incumplimiento de estas normas en cualquier momento del Campeonato se considerará una infracción grave y el piloto será descalificado obteniendo 0 puntos. En caso de reincidir, se le expulsará definitivamente del Mundial puntuando siempre a 0 y no dando posibilidad de ser sustituido por otro Corredor en la Escudería.

### *Medidas de la Organización*

Separación de seguridad entre cada uno de los núcleos de competición, es decir, cada mesa estará situada en el centro de un círculo de sillas. En la mesa solo estará permanentemente el Comisario del Campeonato (miembro de la Organización) y en cada turno el piloto que deba realizar la tirada y el Movimiento de su vehículo. El resto de los pilotos de esa mesa esperaran su turno sentados en su silla.

En cada mesa habrá un dispensador de Gel hidroalcohólico que deberá ser usado por cada piloto antes de coger los dados y lanzarlos.

Los Comisarios irán equipados en todo momento con mascarilla y guantes en ambas manos.