



PROPÓSITO DEL JUEGO

"Formula corsa" ("Formula Racing") es un juego de estrategia (y cartas) en el que los jugadores deben utilizar de manera óptima sus recursos para asegurarse las mejores posiciones en una serie de carreras y alcanzar la mejor puntuación global. No es suficiente ganar una sola prueba (jugando quizás solo las mejores cartas disponibles para acumular el mayor valor "♣"), ya que el ganador se determinará solo al final de todas las carreras programadas. Después de cada ronda (carrera), los jugadores recibirán cartas de "Contratación" y, sobre todo, una puntuación basada en la posición final alcanzada (indicada en cada carta de "Circuito"), calculada según el valor "♣" desplegado (ver abajo). El ganador es, por lo tanto, aquel que, al final, haya alcanzado la puntuación global más alta o, en caso de empate, el que posea la mayor cantidad de cartas de "Contratación", o en caso de empates adicionales, el que, considerando todas las carreras, haya totalizado la suma más alta de valores "♣" totales. El nivel de dificultad aumenta (y requiere más estrategia) a medida que aumenta el número de jugadores.

En cada partida pueden participar de 3 a 5 jugadores (de 7 a 99 años).

PREPARACIÓN

La caja contiene 30 cartas "técnica", 30 cartas "estrategia", 9 cartas "piloto", 10 cartas "circuito", 35 cartas "contratación", 5 carpetas "resultados" y un rotulador borrable para anotar las puntuaciones (se recomienda borrar todas las escrituras antes de guardar las carpetas al final del juego), un dado y estas instrucciones (en dos caras).

Decide si el desafío debe tener lugar en 5 o más carreras (se recomiendan 8 si juegas con 3, o al menos 6 si juegas con 4 o 5, pero nunca más de 9 - precaución: si decides 7 carreras o más, cada jugador deberá eventualmente comprar cartas "estrategia" ya que las distribuidas al principio no serán suficientes) y luego baraja todos los mazos individuales de cartas y colócalos boca abajo sobre la mesa de juego (excepto el de los pilotos, cuyas cartas siempre pueden permanecer visibles). Luego, distribuye a cada jugador 3 cartas "técnica", 6 cartas "estrategia", 6 cartas "contratación" (7 si juegas con 4 o 5) y una carpeta "resultados" (las otras carpetas "resultados" no asignadas se retiran del juego) en la que anotar sus valores "♣" y los puntos obtenidos. Deja disponibles los mazos de otras cartas no distribuidas.

CÓMO SE JUEGA

El juego está dividido en tantas rondas (carreras) como se haya decidido inicialmente jugar.

En cada ronda (carrera), cada jugador saca una carta "técnica" de la baraja correspondiente (siempre la superior), luego revela y muestra a todos la primera carta "circuito", que sirve para entender cuáles son las características más importantes para una buena posición (cada circuito privilegia más o menos frenos y neumáticos, en lugar de aerodinámica y/o motor).

En esta fase, también es posible comprar una carta "técnica" adicional y/o una carta "estrategia" (si están disponibles y sacando siempre la superior de las barajas correspondientes) pagando al banco dos cartas "contratación" por cada una (por el contrario, aquel que no posea al menos una carta "contratación" debe vender al banco una o más cartas "técnica" o "estrategia" de las que posea, recibiendo a cambio por cada una una carta "contratación". Quien se quede sin cartas "estrategia" y "contratación" queda excluido no solo de la ronda individual sino también del juego).

Luego se lleva a cabo una especie de "sorteo" de pilotos: es decir, se pregunta cuántos jugadores quieren contratar (pagando al banco el número correspondiente de cartas "contratación") a los pilotos que suman +6 puntos de valor "♣" (si las solicitudes superan el número de pilotos disponibles, se procede a hacer tirar el dado a cada contendiente y serán aquellos que hayan obtenido los valores más altos quienes los obtendrán), luego se pasa de la misma manera a contratar a los pilotos que suman +4 puntos de valor "♣" y finalmente a los que suman +2. Es obligatorio que cada jugador contrate en cada ocasión a un piloto para cada carrera individual que se dispute.

Luego, todos crean su propia pequeña baraja con las cartas que desean utilizar para intentar asegurarse un lugar en esa sola carrera (no se dice que todos necesariamente quieran ganarla), es decir, el valor "♣" que creen que pueden alcanzar: es obligatorio usar una carta "estrategia" y la carta del "piloto" contratado (que se coloca descubierta en la parte superior de su baraja, ocultándola bajo las demás), además, es opcional de ninguna a un máximo de 2 cartas "técnica".





En este punto, tiene lugar la verdadera carrera: cada jugador revela su propio valor "C" que se calcula como la suma de los valores "C" indicados en las cartas utilizadas para la carrera: el que está presente en la carta "estrategia", más el de la carta "piloto", más los de las cartas "técnica", que sin embargo (solo para estas últimas) deben multiplicarse por el número correspondiente indicado en el circuito (ejemplo: "motor C 3" con un "circuito" donde el motor indica "x2" = +6), más el valor obtenido lanzando el dado una vez.

Según el valor "C" total de cada uno, se elabora la clasificación final de la carrera (en caso de empate, los empatados vuelven a lanzar el dado), se anota el valor "C" (sin sumar los lanzamientos de dados por empates) y los puntos obtenidos por la posición alcanzada en las propias carpetas "resultados", se reciben las posibles contrataciones y luego se vuelven a insertar en sus respectivos mazos (que deben mezclarse nuevamente) las cartas "estrategia" y "técnica" utilizadas, las cartas "piloto" se colocan nuevamente descubiertas en su mazo correspondiente, mientras que la carta "circuito" se retira del juego (no utilizar todas las cartas "circuito" crea más suspense en el tipo de cartas "técnica" que es mejor poseer).

Se recomienda, después de cada carrera, calcular el total de puntos acumulados de los diferentes jugadores para siempre tener una clasificación "final" (parcial) actualizada.

¡Diviértete!

TRADUCTION DE CARTES A JOUER

STRATEGIA	ESTRATEGIA
TECNICA	TÉCNICA
Aerodinamica	Aerodinámica
Freni e gomme	Frenos y neumáticos
Motore	Motor
INGAGGIO	CONTRATACIÓN
PILOTA	PILOTO
CIRCUITO	CIRCUITO
TOTALE	TOTAL