



Relatos

366

116

FÓRMULA RELATOS

PARA JUGAR NECESITARÁS UN DADO DE SEIS CARAS O EN SU DEFECTO SEIS MONEDAS QUE PODRAS LANZAR. LOS ACIERTOS SERÁN LAS CARAS

VUELTAS:

POSICIÓN:

INICIO

Establece las VUELTAS a los giros que tú quieras en el inicio

Tira 3D6. Al resultado súmale 2.

Ésta será tu posición inicial entre los 20 rivales.

Actualízala en POSICIÓN

Pasa a SALIDA

SALIDA

tira 1D6

Si obtienes un 1 pasa a AVERÍA

Si obtienes un 2 pasa a ACCIDENTE

SI obtienes un 3 pierdes 1d6 posiciones

Si obtienes un 4 ganas 1d6 posiciones

Si obtienes un 5 pasa a ABANDONO

Si obtienes un 6 súbete la posición a 3

Pasa a LÍNEA DE META

LÍNEA DE META

Si has completado todas las vueltas de la carrera pasa a FIN

Pasas por la línea de meta una vuelta más.

Resta una nueva vuelta en el contador de vueltas.

Si quieres puedes intentar adelantar pasando a ADELANTAR

Si no quieres intentar adelantar tira 1d6

Si obtienes un 1 pasa a LLÚVIA

Si obtienes un 2 pierdes una posición

SI obtienes un 3 ganas una posición

Si obtienes entre 4 y 5 no ocurre nada durante tu vuelta

Si obtienes un 6 pasa a AVERÍA

Vuelve a LÍNEA DE META

ABANDONO

Algo parece no ir bien.

Tu coche no arranca en el iluminado circuito.

Los comisarios te arrastran pero no puedes reiniciar la marcha.

ii Tienes que abandonar !!

Vuelve a POSICIÓN

ACCIDENTE

Tira 1D6

Si obtienes un 1 pasa a SAFETY CAR

Si obtienes un 2 pasa a AVERÍA

Si obtienes un 3 consigues salir ileso

Si obtienes un 4 te penalizan con un Drive Throught. Pasa a BOXES

Si obtienes un 5 pasa a ABANDONO

Si obtienes un 6 ganas una posición

Pasa a LÍNEA DE META

AVERÍA

Algo parece no funcionar bien en tu vehículo porque no para de salir humo.

Tira 1d6

Si obtienes un 1 pasa a ABANDONO

Si obtienes un 2 entra a BOXES para que tu equipo pueda arreglar tu vehículo

Si obtienes un 3 pierdes 1d6 posiciones

Si obtienes entre 4 y 5 se trata de una falsa alarma de tus ingenieros

SI obtienes un 6 pasa a SAFETY CAR

Vuelve a LÍNEA DE META

SAFETY CAR

Añade 1d6+3 vueltas a la carrera.

Vuelve a LÍNEA DE META

ADELANTAR

Dispones tu máquina paralela a la de tu contrincante y das gas a fondo.

Aprietas los dientes y agachas la cabeza adoptando una posición más aerodinámica.

Tus pulsaciones van al límite.

¡Tú esperas una energía extra, un golpe de suerte que te permita pasar al otro vehículo !

Tira 1d6

Si obtienes un 1 pasa a AVERÍA

Si obtienes entre 2 y 4 el vehículo que te precede defiende bien su posición

Si obtienes un 5 ganas una posición consiguiendo adelantarle

Si obtienes un 6 pasa a ACCIDENTE

Vuelve a LÍNEA DE META

BOXES

Ruedas más lento mientras pasas los garajes del resto de equipos participantes. Tus mecánicos preparan tu coche para que puedas volver a la pista y competir.

Pierdes 1d6 posiciones

Vuelve a LÍNEA DE META

LLUVIA

Las nubes encapotan el cielo y sin tiempo para nada comienza a caer una tromba de agua.

Tira 1d6

Si obtienes un 1 pasa a AVERÍA

Si obtienes entre 2 pasa a ACCIDENTE

Si obtienes entre 3 y 4 pierdes 1d6 posiciones

Si obtienes un 5 entra a BOXES

Si obtienes un 6 ganas 2d6 posiciones

Vuelve a LÍNEA DE META

FIN

Tu posición actual es la posición final

Si has acabado 2º o 3º...¡¡ estás en el podio!!

Si has acabado 1º...¡¡ eres el CAMPEÓN DEL GRAND PRIX DE LA FORMULA RELATOS !!

¡¡ EL FÓRMULA-TROFEO DE LA COPA RELATOS ES TUYO !!