

GREAT CANYON RACE

En el condado Coconino, Arizona, sólo consigues el respeto de todos si demuestras tu valentía al volante. Pero no con una carrera de velocidad en la que quién tiene el coche más rápido gana, sino en una carrera hacia el límite del Gran Canyon.

Quién derrape más cerca del borde, gana.

Si frenas lejos haces el ridículo, si te pasas, caes.
¿Te atreves a intentarlo?



Características del juego

Autor: Gerard Ribas

Edad: A partir de 8 años

Número de jugadores: de 2 a 6

Tiempo de juego: 5-15 minutos

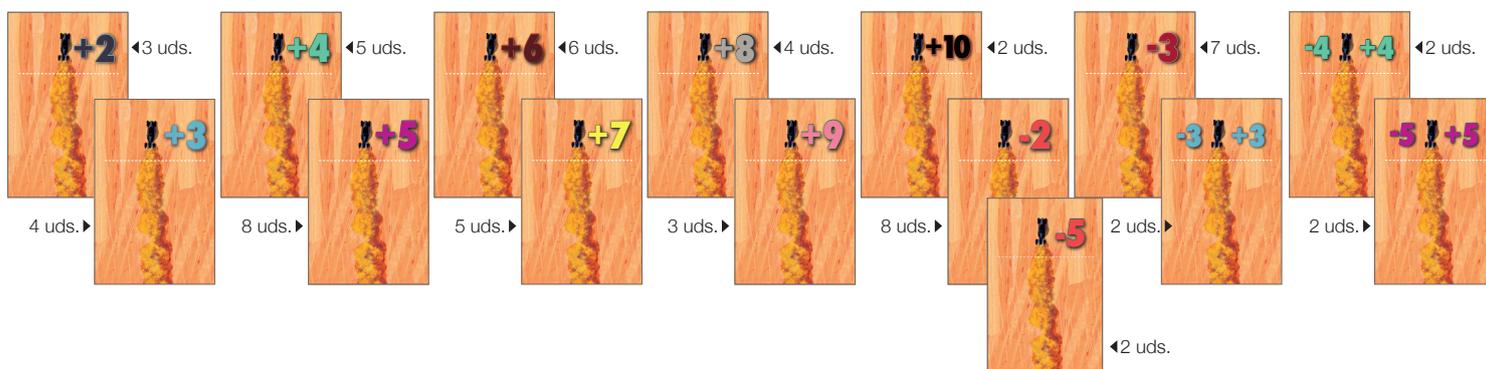
Descripción y objetivo del juego

Cada jugador se convierte en un osado conductor o conductora que debe alcanzar (o acercarse al máximo sin pasarse) la cifra de 30 puntos. Para ello, recibe al azar 10 cartas de distintos valores que deberá ir usando una por ronda a su elección, en cada una de las 10 rondas del juego. En cada ronda, una carta de acción alterará el valor de las cartas que usen los jugadores.

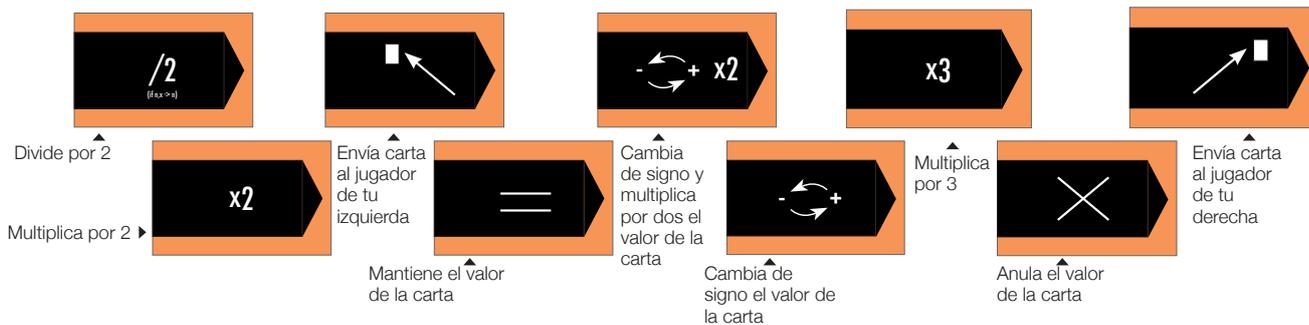
Un divertido juego de cálculo, intuición y azar en el que todo puede cambiar en una ronda y en que además de tratar de quedarte al límite puedes chocar con tus rivales y sembrar el caos.

Componentes

63 cartas de aceleración. Su valor es la suma o resta del valor que indica la carta. En el caso del doble valor el jugador elige el valor cuando hace el recuento de esa ronda.



21 cartas de acción. Afectarán al valor de las cartas de aceleración.



Divide por 2

Multiplica por 2

Envía carta al jugador de tu izquierda

Mantiene el valor de la carta

Cambia de signo y multiplica por dos el valor de la carta

Cambia de signo el valor de la carta

Multiplica por 3

Anula el valor de la carta

Envía carta al jugador de tu derecha

12 fichas de colisión: 6 fichas de cada tipo.



Cara

Dorso

Cara

Dorso

10 cartas de puntuación



Con números del 0 al 50 Algunos números tienen un círculo. Después veremos qué significa.

Colocar de manera que los números sean consecutivos.

6 cartas de final de carrera:



Cara

Dorso

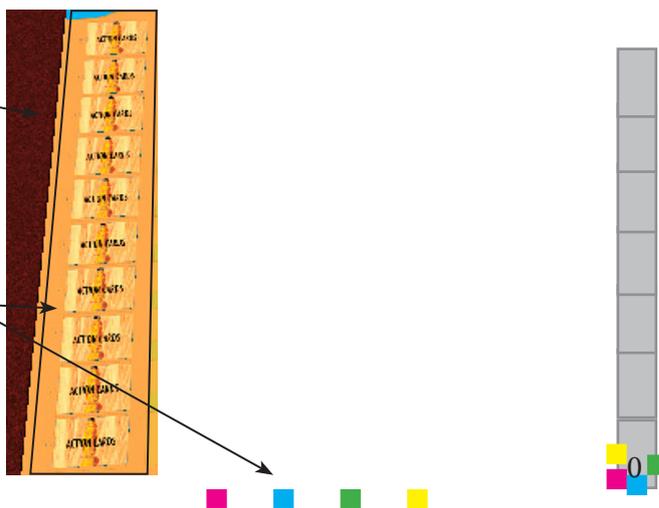
12 tokens: de 6 colores de los jugadores.

Preparación

Se barajan las cartas de acción y se colocan 10 tal y como se ve en la imagen. El resto de cartas de acción se mantienen en un mazo boca abajo.

Cada jugador elige un color y coloca un token de su color debajo de las cartas de acción y a la derecha. Un token al lado del otro. El otro token de color se coloca en las cartas de puntuación, en la casilla 0.

Se barajan todas las cartas de aceleración y se reparten 5 a cada jugador boca abajo.



Inicio de la partida

Primera mano: las primeras 5 rondas

Cada jugador coge sus 5 cartas de aceleración y las mira sin que las vean los otros jugadores. Éstas formarán su primera mano.

Se da la vuelta a las cartas de acción de la posición 1 y 4.

Turno de juego

Cada ronda consta de 5 fases:

1. Voltear la carta de acción de esta ronda.

Hay 10 cartas de acciones para las 10 rondas del juego. En las rondas en las que la carta de acción ya esté volteada, se pasa directamente al segundo punto.

2. Los jugadores bajan una carta boca abajo.

Los jugadores ven la carta de acción y conociendo su efecto, eligen la carta de aceleración de su mano que quieren jugar. Todos los jugadores colocan su carta boca abajo encima del token de su color.

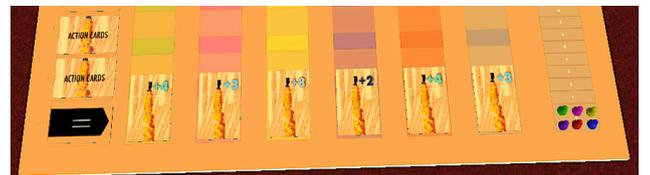


3. ¿Hay colisión o no?

Una vez todas las cartas están boca abajo, se pregunta si alguien quiere tratar de chocar. Libremente. Sólo que un jugador quiera colisionar, ya hay choque.

4. Si no hay colisión, volteo.

Si nadie quiere ir al choque, todos voltean sus cartas descubriendo sus valores.



5. Si no hay colisión, recuento de puntos

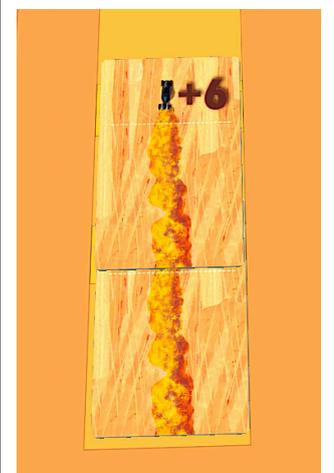
Se calcula el resultado según el valor de la carta de aceleración y la carta de acción y se mueven todos los tokens a su valor correspondiente.

Ejemplo: el jugador rojo tiene un 4 y el jugador amarillo un 7. La carta de acción dice x2. El jugador rojo avanza 8 casillas su token y el jugador amarillo 14.

Así terminará la ronda, y se podrá empezar inmediatamente con la siguiente hasta terminar las 5 cartas de la mano.

Los tokens irán avanzando por las cartas de puntuación según el recuento de cada ronda.

Nunca podrá ser un número negativo. Por ejemplo, si la primera ronda, con todos en posición 0, da un recuento de -4, el token permanecerá en el 0.



Las cartas se van colocando de la siguiente manera tapando el número de la carta anterior y creando un camino con la estela de humo

Choque entre coches

En cualquier ronda, con las cartas boca abajo, si un jugador o jugadora quiere ir al choque pasarán las siguientes cosas:

1-Se da la vuelta a las cartas de aceleración y el que tenga la carta con un número más alto (las cartas con + o - cuentan como número positivo) es el que sufre el choque. Si uno de los jugadores está su token de puntuación en una casilla con el número en un círculo independientemente de las cartas será él quien sufre el choque. En el caso que dos jugadores estén en distintas casillas con el círculo, sufrirá el choque el jugador que esté en la casilla con mayor número, y si los jugadores están en la misma casilla con círculo el que tenga la carta más elevada.

2-El jugador que sufre el choque se coloca un token de choque encima de su carta. Si es el primer choque con el num 1, si es el segundo se coge el token del 1, se voltea y se pone con el 2, etc.

3-Se voltean dos cartas de acción más del mazo y se colocan al lado de la del turno actual.

4-El jugador que sufre el choque elegirá qué carta de acción quiere aplicar y se aplicará su acción para todos los jugadores.

5-Se recuentan los puntos de todos los jugadores.

Máximo número de colisiones

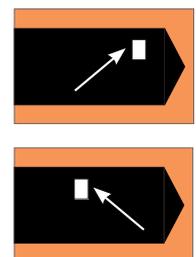
Un coche puede aguantar 3 colisiones. La cuarta colisión implica que el coche se prende en llamas y el jugador o jugadora queda eliminado de la partida excepto en una ocasión: que el cuarto choque suceda en la ronda 10, la final, y el resultado del jugador después del recuento de puntos de esta ronda final sea exactamente 30. Entonces se considera que termina como un héroe, al límite del barranco y con el coche en llamas.



Cartas de “lanza carta al de la derecha o izquierda”

Si la carta de acción de la ronda es lanzar una carta al jugador de la derecha o izquierda, los jugadores clocarán su carta en la columna de la derecha o izquierda según corresponda, boca abajo. El último ya la colocará boca arriba y luego se voltearán todas las cartas.

En este turno no se puede chocar.



La segunda mano

La segunda mano se prepara y juega exactamente igual que la primera mano, pero incorpora un mecanismo de bonus para algunos jugadores.

Igual que en la primera mano se reparten 5 cartas de aceleración a cada jugador.

Se da la vuelta a las cartas de acción en la posición 6 y 9.

Bonus inicial de la segunda mano

Según la puntuación final que hayan obtenido los jugadores en la primera mano, obtendrán algún tipo de ventaja:

Partida a 2 jugadores

-El jugador con más puntos, recibirá 6 cartas en lugar de 5 y jugará toda la ronda con 6 cartas.

-El jugador con menos puntos podrá elegir una carta de acción boca abajo y mirarla sin voltearla ni explicar su acción al otro jugador.

-Si hay empate, no obtendrán ningún bonus.

Partida a 3 jugadores

-El jugador con más puntos, recibirá 6 cartas en lugar de 5 y jugará toda la ronda con 6 cartas.

-El jugador con menos puntos podrá elegir una carta de acción boca abajo y mirarla sin voltearla ni explicar su acción al otro jugador.

-Si hay empate de dos jugadores con más o menos puntos, los dos gozarán de la ventaja en cuestión.

-Si hay empate de los 3, no obtendrán ningún bonus.

Partida a 4 jugadores

-El jugador con más puntos, recibirá 6 cartas en lugar de 5 jugará toda la ronda con 6 cartas.

-El jugador con menos puntos podrá elegir una carta de acción boca abajo y mirarla sin voltearla ni explicar su acción al otro jugador.

-Si hay empate de dos o tres jugadores con más o menos puntos, los dos o tres gozarán de la ventaja en cuestión.

-Si hay empate de los 4, no obtendrán ningún bonus.

Partida a 5-6 jugadores

-Los dos jugadores con más puntos cogerán 6 cartas cada uno y jugará toda la ronda con 6 cartas.

-Los dos jugadores con menos puntos podrán elegir cada uno una carta de acción boca abajo y mirarla sin voltearla ni explicar su acción al otro jugador. la carta puede ser la misma.

-Si un empate hace que 3 jugadores sean los que tienen más puntos o menos, los 3 se beneficiarán de la ventaja.

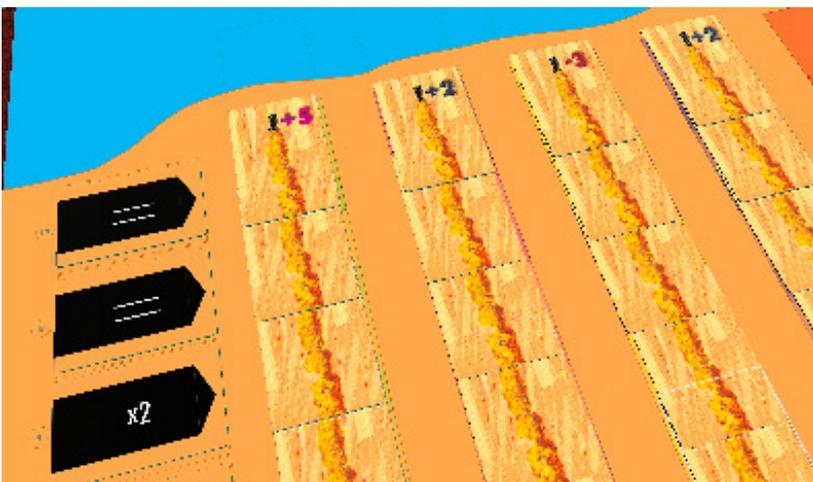
-Si por el contrario, hay un empate que hace que debieran ser 4 los que se beneficien de una ventaja, sólo tendrán los beneficios los que puedan según el criterio de los dos primeros puntos.

-si hay un empate de 5 o 6 jugadores, no obtendrán ningún bonus.

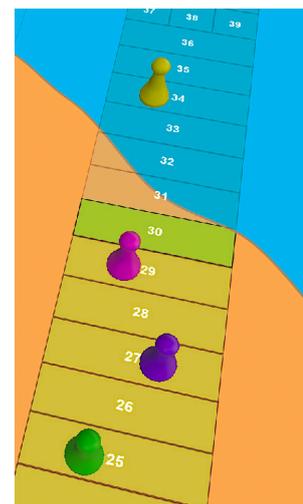
Se juegan las 5 rondas igual que en la primera mano. Cuando se acaba la quinta ronda de esta segunda mano, se termina la partida.

Final de la partida

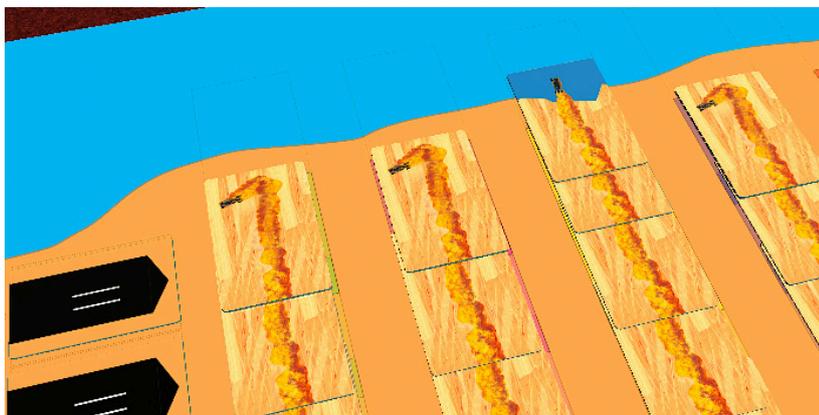
Una vez los jugadores han tirado su carta 10 las cartas estarán dispuestas así:



Se recontarán los puntos de esta última ronda, se miran los puntos conseguidos por cada jugador.



Todos los jugadores que tengan una puntuación entre los 16 y los 30 puntos se colocarán encima de su última carta una carta de derrape. Los jugadores que superen los 30 puntos se colocarán la carta de caída por el barranco del Gran Cañón.



Ganador o ganadora

El jugador que haya conseguido 30 puntos o que más se acerque a esta cifra sin pasarse, gana.

Si un jugador supera los 30 puntos, ha caído al barranco.

Si un jugador no ha llegado a los 16 puntos, se le considera un o una gallina y no puede ser ganador.

En caso de empate a puntos gana el coche en peor estado, es decir, con más colisiones ya que es símbolo de valentía.

En caso de continuar el empate, han empatado y pueden retarse a otra partida.