



3-6 JUGADORES

+10 AÑOS

45-60 MIN

¡VIVE DESDE DENTRO LA CARRERA MENOS PRESTIGIOSA DEL MUNDO!

Turbochaos es un juego de carreras de combate para 3 a 6 pilotos sin escrúpulos. Construid vuestro propio circuito combinando losetas temáticas (hay más de 288 combinaciones), elegid entre 12 personajes asimétricos con una habilidad pasiva y una *Definitiva* recargable únicas, y decidid en cada turno si es mejor adelantar todo lo posible o chocar para cargarla. Aquí chocar nunca es un accidente: es una táctica.



LO MÁS SINGULAR

- 1 TABLERO MODULAR VIVO.** Losetas por zonas (Montaña, Pantano, Ciudad, Volcán...) con sus propias reglas impresas: nada que buscar en el manual a mitad de partida.
- 2 12 PILOTOS, 12 ESTILOS.** Rasgo pasivo y *Definitiva* recargable únicos por personaje. El reparto ya lleva *playtesting* real detrás, no solo concepto.
- 3 EL CHOQUE ES UNA DECISIÓN.** Frena a propósito para chocar, o acelera para dejar atrás y adelantar. Haz la puñeta a los demás con un arsenal inmenso y defiéndete con *Escudos* y *Contraataques*.
- 4 SIEMPRE HAY VUELTA.** Quedarte sin *Barriles* no te saca de la partida: vuelves con mano nueva, y quien te remata gana un turno extra como premio al riesgo.

UN TURNO, TRES PASOS

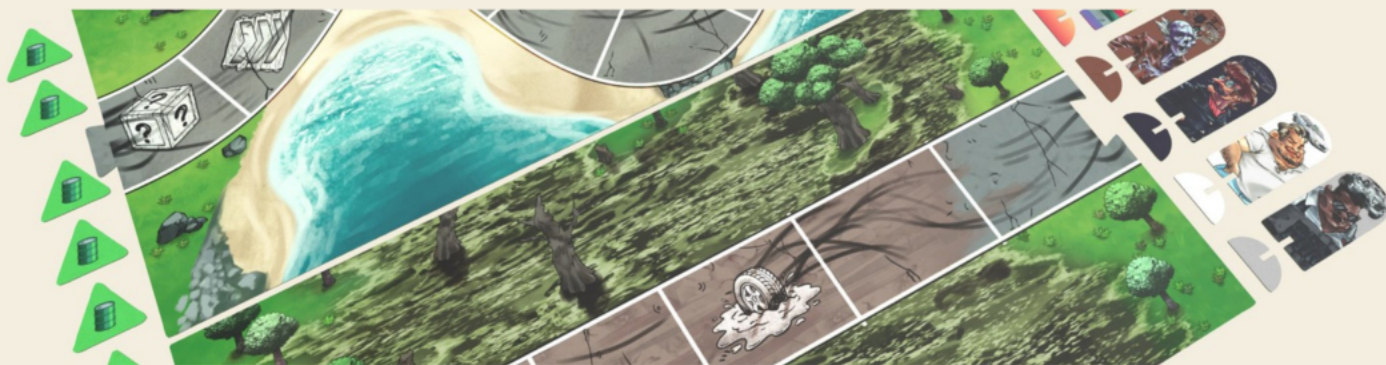
1 · PREPARACIÓN Roba hasta tener 3 cartas en la mano.



2 · MOVIMIENTO 1 dado de 8 caras: ¿adelantas o chocas?



3 · SUMINISTROS Juega una carta, descarta o pasa.



Tablero modular por zonas y parte del elenco de los 12 pilotos.

PÚBLICO

Grupos party/gamer que disfrutan el caos táctico; fans de carreras de combate que buscan el salto a mesa.

MECÁNICAS Y AMBIENTACIÓN

Tirada y movimiento · gestión de mano · construcción modular · asimetría de personajes. Carreras ilegales, humor gamberro.

CONTENIDO

120 cartas de Suministro · 60 Sorpresa · 12 pilotos con *Definitiva* · losetas modulares · arco de meta 3D · 2 dados d8.

PALABRAS CLAVE

CARRERAS

COMBATE DIRECTO

TABLERO MODULAR

PERSONAJES ASIMÉTRICOS

HUMOR GAMBERRO

PARTY GAME

ALTA REJUGABILIDAD