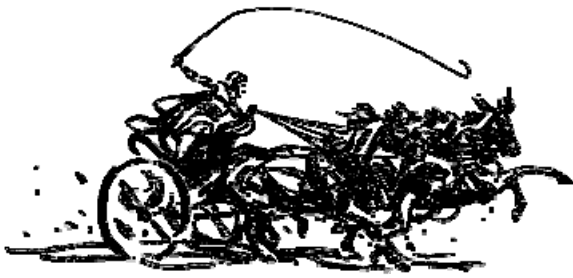


Traducción del Reglamento de Avalon Hill efectuada por
Juego Básico y Avanzado por Carlos Cáceres Espejo.
Campaña y cambios Segunda Edición por Manuel Pérez Ron (“El Sobrino”)

Dedicado a los Osos Madroñeros, que nos introdujeron en esta joya de los juegos



INTRODUCCIÓN

CIRCUS MÁXIMUS es una simulación táctica de una carrera de cuadrigas en la antigua Roma. Puede ser jugado desde 2 hasta 8 jugadores, llevando cada cual uno o más equipos de carros. El juego da toda la información necesaria para poder representar este histórico deporte en un fácil, adecuado y excitante formato.

Cada carro viene representado por un par de fichas que se mueven como una sola por la cuadrícula del tablero según las capacidades individuales de movimiento de cada vehículo.

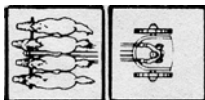
Las órdenes para el movimiento de cada carro se escriben en una Hoja de Información de Carrera, que a partir de ahora llamaremos HIC. Los carros mueven uno cada vez según las órdenes escritas, pudiéndose efectuar ataques contra carros contrarios: Un cuidadoso planteamiento de la acción, la maniobra y la suerte ser necesarios para terminar el primero la carrera o... ¡para terminar cómo se pueda!

Para aquellos lectores de estas normas que son novatos en el hobby del "Juego de Simulación", también llamado "warqame", se requiere una explicación previa, CIRCUS MÁXIMUS es un juego que representa la realidad en un formato de juego, Ello es el resultado de una larga búsqueda y acumulación de datos que simulan las condiciones reales que había en las antiguas carreras de cuadrigas, Esta representación se hace en muy diferentes formas. Cada escena que vemos en una película es una simulación visual de la realidad, tal como una escrita pudiera ser una "descripción" de ella. Similarmente, el tablero, las fichas y las reglas contenidos en este juego constituyen la simulación de una cosa real. Un realismo absoluto es, por supuesto, imposible de conseguir. Pero la mayoría de los factores y problemas que surgían en las antiguas carreras se han representado. A la vez que se juega, los participantes pueden ir apreciando cómo era la realidad y esto influirá realmente en sus acciones. Con todo, sea una representación escrita o visual, los jugadores no toman una mera actitud pasiva en la simulación, sino que son participantes activos en esta divertida y siempre imprevisible aventura con todas las consecuencias de riesgo y peligro.

COMPONENTES

2.1.- **TABLERO:** El tablero es la superficie de juego en la que las fichas son colocadas y movidas. Una senda oval, dividida en espacios (que desde ahora llamaremos cuadros o casillas) está impresa en el tablero, y se usa para determinar el movimiento y posición de las fichas, Esta parte "activa" del tablero se denomina CIRCUITO, Otra área oval está encerrada dentro del circuito, y se denomina ESPINA. En el tablero también se encuentran muchas de las tablas necesarias para resolver la carrera,

2.2.- **FICHAS:** El juego incluye las fichas para representarlo. Éstas están coloreadas para su fácil distinción. Cada color representa una facción y cada jugador tomará una o más facciones dependiendo del número de jugadores. Cada facción tiene las siguientes fichas (Ver dibujo).



Ficha de Caballos

Ficha de Carro

Nota: Cuando juntemos un equipo de caballos (que desde ahora llamaremos simplemente "caballos") y un carro, nos referiremos a él simplemente como "el carro". Unas fichas especiales pueden sustituir el carro en el Juego Avanzado (ver dibujo).



Ficha de Auriga Arrastrado



Ficha de Auriga Desmontado



Ficha de Carro Estrellado

NOTA: Las fichas de "delfín" y "huevo" se usan para marcar los lapsos de tiempo, y no pertenecen a ningún jugador. Las fichas de sestercios se usan para el Juego de Campaña (no hay, pues que sustituirlas por dinero real, N del T.): Las fichas de color se usan para determinar el orden de movimiento de cada turno.



Fichas de Delfín y Huevo



Ficha de Sestercios



Fichas de Color

2.3.- **HOJA DE INFORMACIÓN DE LA CARRERA (HIC):** se usa para escribir las órdenes de movimiento para los carros, y anotar los daños y acciones que afecten al carro, a los caballos y al auriga (conductor).

2.4.- **REGLAMENTO:** Contiene toda la información necesaria para jugar el juego. Éste se divide en: Juego Básico, Juego Avanzado y Juego de Campaña, Se recomienda a los jugadores que aprendan bien un nivel antes de pasar al siguiente.

2.5.- **HOJAS DE APUESTAS:** Se usa sólo en el Juego de Campaña para determinar las apuestas y determinar las ganancias.

2.6.- **OTROS:** Se necesitan también dados, lápices y una copa opaca o similar para el sorteo de fichas indicativas del orden de salida de cada turno.

JUEGO BÁSICO

3.- PREPARACIÓN DEL JUEGO

3.1.- Pueden jugar de 2 a 8 personas, mientras más, mejor, Si hubiese un noveno participante, podría actuar como juez. Un décimo podría actuar como cambista en el juego de campaña.

3.2.- Colocar las cuadrigas al azar con la parte del carro en la casilla gris con la palabra LINEA, y los caballos enfrente, mirando hacia el circuito. Poner las fichas de color de correspondientes a cada jugador en la copa.

3.3.- **SELECCIÓN DE FACCIÓN:** Cada jugador, por turno y sin verlas, selecciona una ficha de color de la copa. Este color es el dé su facción. Si hay dos o cuatro jugadores, repetir este proceso hasta que se acaben los colores. Si hay 3, 5, 6 ó 7 jugadores, proceder como se dice en 3.4.

3.4.- Después de que todos los jugadores tienen una facción, cada jugador tira tres dados, el que más puntuación saque podrá elegir otra facción y el siguiente en puntuación otra y así hasta agotarlas. De esto resulta que unos jugadores tienen más facciones que otros, pero el juego se equilibra porque los más débiles tenderán a aliarse con aquellos que están en su misma circunstancia durante la carrera. Un jugador que tenga más de una facción no puede atacar a los carros bajo su control.

3.5.- **HOJAS DE INFORMACIÓN DE LA CARRERA.** Cada jugador pone en su HIC los datos de cada carro en su poder. Cada hoja tiene diferentes áreas, que dan información acerca de los caballos, carro, conductor, movimiento y daños sufridos en el curso de la carrera. Estas áreas son:

3.5.1.- **CARTA DE CARACTERÍSTICAS;** Es una ilustración gráfica de cómo los Puntos de Preparación pueden ser distribuidos para influir en el tipo y cualidades del carro,

3.5.3.- **NOMBRE DEL AURIGA:** Esta información no es necesaria. Se pone para personalizar el juego. Pueden utilizarse nombres ficticios, como Ben-Hur o Messala, o simplemente su propio nombre.

3.5.4.- **MODIFICADOR DE AURIGA:** Este número representa la capacidad total del auriga (ver 3.6.1).

3.5.5.- **MODIFICADOR ACTUAL DEL AURIGA (MAA):** Este número representa la capacidad del auriga a lo largo de esta carrera. El MAA no se apunta hasta que difiera del Modificador del Auriga (ver 3.5.4), en cuyo caso el MAA se anota en la primera casilla al efecto. Según vaya cambiando MAA se anotando en las sucesivas casillas.

3.5.6.- HERIDAS DEL AURIGA: Sirve para anotar los daños que sufre el auriga durante la carrera. Se anota marcando las casillas numeradas no marcadas de derecha a izquierda.

3.5.7.- PÉRDIDA DE LÁTIGO: Marcar en esta casilla con, una cruz si se pierde el látigo (ver 9.4.3) y sirve para recordar al auriga que no puede efectuar acciones para las que se requiera el látigo.

3.5.8.- CARRO: Marcar la casilla que corresponda al tipo de carro elegido: ligero, normal o pesado (ver 3.6.2). Los daños del carro se anotan marcando en la casilla de la correspondiente rueda, de izquierda a derecha, de forma que el último valor marcado indica el número total de puntos de daños que sufre la rueda señalada.

3.5.3.- CABALLOS: VELOCIDAD/DAÑOS: Cada caballo recibe un número que representa su velocidad. Estas casillas a la vez sirven para anotar los daños. El número de la casilla más alta sin marcar es la velocidad del caballo.

3.5.10.- VELOCIDAD DEL EQUIPO DE CABALLOS: Es el total de sumar la velocidad de cada uno de los cuatro caballos. Cualquier disminución de velocidad de un caballo por daños, repercute en la velocidad total del equipo, disminuyéndola. Marcar estas disminuciones en las casillas al efecto.

3.5.11.- RESISTENCIA: El número de la casilla primera sin marcar da la resistencia del cuadro de caballos al principio de la carrera. Dado que la resistencia puede ir disminuyendo a lo largo del juego, marcar de derecha a izquierda las sucesivas pérdidas. En cualquier momento, el número de la primera casilla sin marcar da la resistencia actual.

3.5.12.- VELOCIDAD DEL TURNO: Escribir la velocidad que se quiera dar ese turno al carro en la casilla correspondiente antes de comenzar cualquier turno de juego.

NOTA: Las casillas del HIC son usadas para anotar las pérdidas durante el juego. Al comienzo, tachar completamente las casillas excedentes. Durante el juego, en cuanto tenga una pérdida, tache la casilla correspondiente con una "X", y así podrá diferenciar fácilmente entre las capacidades con que comenzó de las pérdidas que haya tenido por los avatares del juego. Ejemplo: Si un caballo tiene una velocidad de 6, tache completamente las casillas 7, 8, 9 y 10. Mas tarde, si el caballo sufre un daño que le bajase su capacidad de 6 puntos, tache con una "X" las correspondientes casillas. Una vez comenzada la carrera, las hojas de los jugadores pueden ser miradas por otros en cualquier momento del juego.

3.6.- DEFINICIÓN DE LAS CUADRIGAS: Inicialmente, todos los carros tienen las mismas posibilidades como se ve en la Carta de Características. Todos tienen "0" puntos. Cada jugador puede mejorar las condiciones de su cuadriga añadiendo un total de CUATRO Puntos de Preparación a las categorías que desee. Secretamente distribuye los Puntos de Preparación marcando con una cruz los tipos de mejoras elegidas. Haciéndolo correctamente, la suma de los Puntos de Preparación no puede exceder de cuatro. Una vez finalizado, cada uno revela la selección efectuada y se procede a tirar los dados para completar las especificaciones.

3.6.1.- MODIFICADOR DE AURIGA: El modificador de auriga seleccionado (es decir, el valor dado al auriga si se le ha adjudicado alguno de los Puntos de Preparación) se registra en la casilla MODIFICADOR DE AURIGA. Se tira un dado en la TABLA DE HERIDAS DE AURIGA, sumándosele el modificador de auriga. El resultado determina la capacidad del conductor a recibir heridas, y se anota en la casilla HERIDAS DEL AURIGA, tachando las casillas de valor superior al obtenido. El valor máximo señalado en esta casilla (10) no puede ser nunca excedido, sea cual sea el Modificador de Auriga.

TABLA DE HERIDAS DE AURIGA								
DADO	1	2	3	4	5	6	7	8
HERIDAS	5	6	6	7	7	8	9	10

3.6.2.- DAÑOS DEL CARRO: Los carros siempre empiezan con 10 puntos, es decir, con las ruedas nuevas, independientemente del tipo de carro elegido. Cuando una rueda sufra daños durante un ataque, el tipo de carro atacante influirá en la cuantía de los efectos.

3.6.3.- VELOCIDAD DE LOS CABALLOS: La categoría dada a los caballos, determina la fila que deberá elegirse para cruzar con el resultado de un dado que se tira en la TABLA DE VELOCIDAD para determinar la velocidad del grupo. Cada uno de los cuatro números obtenidos en la tabla indican la velocidad de cada uno de los caballos: el primero por la izquierda corresponde al caballo número 1, el segundo al 2, etc. Escriba este número en la casilla en blanco correspondiente y luego tache los que excedan este valor de las casillas a su derecha.

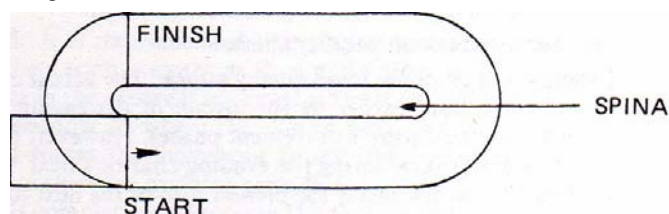
TABLA DE VELOCIDAD DE CABALLOS						
CATEGORÍA	DADO					
	1	2	3	4	5	6
2	7447	7536	7545	7436	6446	7435
1	6445	6435	5445	6335	5435	5335
0	5434	4444	5325	5424	5324	4334

3.6.4.- RESISTENCIA: La categoría de resistencia seleccionada determina la fila que debe ser elegida para cruzarse con el resultado de un dado que se tira en la TABLA DE RESISTENCIA. El resultado se llevará a la casilla correspondiente, tachándose completamente las que tengan valores superiores al obtenido.

TABLA DE RESISTENCIA						
CATEGORÍA	DADO					
	1	2	3	4	5	6
2	74	71	68	65	62	59
1	55	52	49	46	43	40
0	36	33	30	27	24	21

3.7.- FICHAS DE "HUEVOS" Y "DELFINES": Coloque las fichas de "Delfines" en el lado de la Espina con el marcador de vueltas. Las de "Huevos" se señalan el otro extremo.

3.8.- LÍNEAS DE SALIDA Y LLEGADA: La línea de salida se encuentra pintada en rojo en el tablero. No se permiten ataques en los cuadros rojos en el turno de salida. Una vez abandonado los cuadros rojos y entrados en los negros, se pueden ignorar para el resto del juego. La línea de llegada está al final de la recta opuesta a la de salida.



3.9.- JUEZ: Seleccione un juez de entre los no jugadores, para que anuncie el comienzo de cada turno y saque de la copa las fichas de colores que determinan el turno de juego.

4.- DESCRIPCIÓN BÁSICA DEL JUEGO

4.1.- Los jugadores anotan la velocidad para el siguiente turno. El total elegible puede ser cualquier cantidad que no exceda la velocidad total de los caballos y MAA. Cada jugador debe evaluar la situación; proximidad de otros carros, velocidad para entrar en curvas, resistencia remanente, posibles ataques y maniobras evasivas. Los carros se van moviendo uno a uno de acuerdo con sus velocidades. Se efectúan los ataques y se resuelven. Este ciclo se repite para cada carro cada turno. Cuando hayan movido todos los carros, comienza un nuevo turno.

5.- SECUENCIA DE JUEGO

El juego puede comenzar una vez terminada la preparación, Se juega en turnos, divididos en fases que se deben efectuar en la siguiente y obligatoria secuencia:

5.1.- ANOTACIÓN DE MOVIMIENTOS: Cada jugador escribe secretamente en la HIC la velocidad que dará a su carro el turno siguiente.

5.2.- PREPARACIÓN DEL ORDEN DE TURNO: Todas las fichas de colores se introducen en la copa y se mezclan.

5.3.- PRIMERA FASE DE MOVIMIENTO: Se saca una ficha de la copa y la facción a que corresponde realiza su movimiento. El jugador puede hacer los ataques que quiera durante el mismo. Los otros jugadores no pueden mover sus carros, salvo para eludir ataques o según disponga el resultado de los ataques.

5.6.- SEGUNDA Y POSTERIORES FASES DE MOVIMIENTO: Otra ficha se saca de la copa y procede de igual manera. Así hasta que todas han sido jugadas. En este momento todas las facciones han movido una vez y el turno ha finalizado. En la fase de juego avanzado, los aurigas desmontados pueden efectuar ciertos movimientos de fin de turno, una vez concluidos los movimientos normales. Pero en el juego básico, el turno ha concluido y se puede comenzar otro. Así hasta el final de la carrera.

6.- MOVIMIENTOS

6.1. **ANOTACIÓN DE MOVIMIENTOS:** "Velocidad del Turno" es el máximo número de factores de movimiento que el carro puede usar la fase de movimiento de ese turno sin fustigar voluntariamente a sus caballos (ver 6.5).

6.1.1.- Al principio de cada turno, todos los jugadores escriben secretamente la velocidad real que quieran dar, incluido cualquier cambio que por auriga se vaya a usar el siguiente turno. Esta anotación se hace en la casilla "Velocidad del Turno" de la HIC.

6.1.2.- La velocidad escrita no puede exceder a la velocidad total del carro más el MAA. Sin embargo sí puede ser todo lo inferior que se desee, incluyéndose no mover la ficha. El carro no puede mover hacia atrás o en dirección contraria a la de la carrera, salvo como resultado de una frenada (ver 6.6)

6.2. **EJECUCIÓN DEL MOVIMIENTO:** La Velocidad del Turno seleccionada y escrita representa el número de factores de movimiento que el carro puede usar en la fase de movimiento siguiente.

6.2.1.- **FACTORES DE MOVIMIENTO (FM):** Pueden ser usados para una o más de las siguientes acciones, las cuales se pueden combinar en cualquier orden durante el turno. Estas acciones se pueden repetir durante el turno mientras queden FM's disponibles.

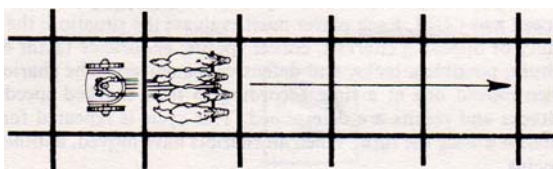
- Movimiento hacia adelante.
- Movimiento de cambios de carril (laterales).
- Movimientos de frenada del carro.
- Movimientos para evitar el bloqueo del carro (derrapes).
- Movimientos de ataque a otro carro.
- Movimientos evasivos como respuesta a ataques de carros contrarios. Estas evasiones realmente no se hacen durante la fase de movimiento del jugador, sino durante la de un contrario, Sin embargo, los FM que se invierten deben ser descontados al siguiente movimiento que efectúe el jugador.

6.2.2.- En ningún momento puede un carro gastar menos FM's de los anotados en la HIC. Todos deben ser usados durante la fase de movimiento. Por esto, el planeamiento del movimiento del carro requiere cierta atención.

6.2.3.- En ningún momento pueden ocupar el mismo cuadro más de un equipo.



6.3.- **MOVIMIENTO HACIA ADELANTE:** Un carro que mueva hacia adelante por derecho sin cambiar de carril gasta 1 FM por casilla recorrida.



Ejemplo: el carro avanza 3 casillas, gastando 3 FM

6.3.1.- **MOVIMIENTOS EN CURVAS:** Un carro que, moviendo hacia adelante, entre en el principio de una curva, comparará su velocidad para ese turno con el número impreso en esta casilla. Si es mayor, comete una falta. Si es menor, no pasa nada.

6.3.1.1.- La velocidad máxima a que se puede entrar por cada casilla de una curva sin riesgos es la que viene impresa en él.

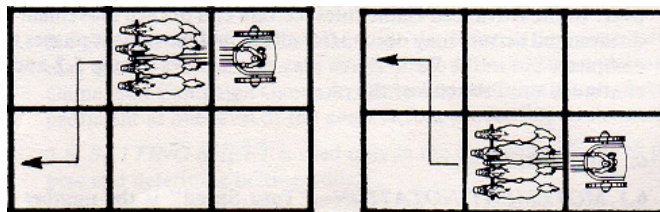
6.3.1.2.- Si un corredor con un carro dentro de una curva anota más velocidad que permita la seguridad del carril donde se encuentre, está desgastando el carro en la curva y puede derrapar (ver Desgastes en Curvas. 7.3.2)

6.3.1.3.- La velocidad de seguridad en curvas se aplica a un carro mientras que cualquier parte de él se encuentre dentro de esta.

6.4.- **MOVIMIENTOS DE CAMBIOS DE CARRIL:** Los cambios de carril se pueden hacer hacia el interior o hacia el exterior del circuito. Los cambios hacia carriles internos cuestan 2 FM por carril cambiado y los que se hagan hacia los externos 1 FM por carril cambiado.

6.4.1.- **EN RECTAS:** Para hacer un cambio de carril en una recta, mueva siempre una casilla hacia adelante primero y luego otro hacia la derecha o la izquierda, dependiendo del cambio que efectúe. Los movimientos en diagonal no están permitidos.

Ejemplo:

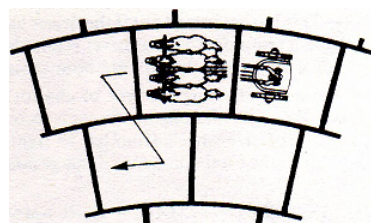


Cambio de carril al interior (2 FM)

Cambio de carril al exterior (1 FM)

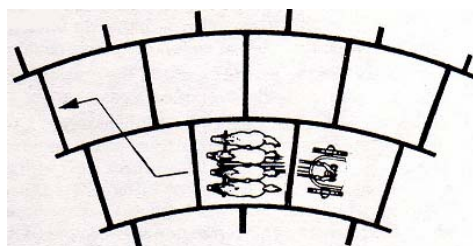
6.4.2.- **EN CURVAS:** Hay varios procedimientos:

6.4.2.1.- Para hacer un cambio a un carril interior, el carro mueve uno hacia adelante y pasa a la casilla más retrasada de los dos que colindan con éste.



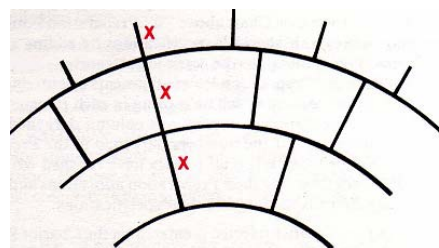
Ejemplo: Cambio a un carril interior en curva (2 FM)

6.4.2.2.- Para hacerlo a uno exterior, mueva uno hacia adelante y desde éste pase a la casilla más avanzada de los dos que colindan con él.



Ejemplo: Cambio a un carril exterior en curva (1 FM)

6.4.2.3.- Note que ciertas casillas en las curvas están alineadas por su cara delantera con el paralelo interior o exterior. En estos casos, el movimiento siempre es adelante y a la derecha o izquierda sin más.



Ejemplo: "x" indica casillas paralelas en curva

6.4.3.- Si un carro cambia a un carril más interior en una curva, se tendrá de nuevo en cuenta si su velocidad para ese turno excede la velocidad de seguridad del carril, efectuándose si es necesario una nueva tirada en la TABLA DE DESGASTE EN CURVAS.

6.4.4.- Un carro que se encuentre en el carril más interior (número 1) y que se desplace hacia dentro del circuito choca con la pared de la Espina y derrapa. Lo mismo es verdad para un carro en el carril más exterior (número 8) que se deslice hacia afuera, pues chocaría con el muro inferior de las gradas.

6.5.- **DESGASTE:** Hay dos formas diferentes de desgaste:

6.5.1.- **DESGASTE EN CURVAS:** Le ocurre a todo carro que entra con exceso de velocidad en una curva.

6.5.1.1.- Por cada FM en exceso recorrido en una curva en la que se ha entrado con desgaste, el carro pierde un punto de resistencia.

Ejemplo: Supongamos que un carro evita un ataque deslizándose a un carril interior. Este cambio de carril, efectuado en el momento del ataque, se ha hecho al coste de DOS FM de los que se dispongan en la siguiente fase de movimiento. Estos dos FM, aunque no han sido usados en la fase de movimiento, cuentan contra la velocidad total utilizada para determinar los puntos de desgaste y derrapes al turno siguiente.

6.5.1.2.- En adición a los costes de desgaste, cualquier carro que exceda la velocidad de seguridad de una curva, está sujeto a riesgos de derrapar (ver Desgaste en Curvas, 7.3.2.)

6.5.2.- **DESGASTE VOLUNTARIO:** Un jugador puede voluntariamente fustigar a sus caballos para ganar velocidad extra. Para ello, el auriga debe estar en posesión de su látigo. Todos los aurigas comienzan la carrera con un látigo, pero pueden perderlo durante un ataque.

6.5.2.1.- No se puede hacer desgaste voluntario si la resistencia es cero, o el MAA es negativo (ver Jodido, 7.3.3), o si el auriga intentará liberar un caballo (9.5.3).

6.5.2.2.- El desgaste voluntario debe anunciarse al principio de la fase de movimiento del auriga, pero después que todos los jugadores hayan escrito sus velocidades para el turno.

6.5.2.3.- El desgaste voluntario se resuelve tirando un dado y sumando el resultado a la velocidad para ese turno. Así, los FM disponibles se suman a los previstos. El resultado puede ser superior incluso a la velocidad máxima de los caballos.

6.5.2.4.- Cada FM añadido voluntariamente reduce la resistencia en igual número de puntos. (Ejemplo: si el dado fuese 3, se sumarían tres puntos a la velocidad y se restarían tres a la resistencia).

6.5.2.5.- Un carro no puede añadir más FM que puntos de resistencia le queden. Cualquier exceso se reduce a la cantidad justa que quede de resistencia. Éste es el único caso en que un jugador puede disminuir voluntariamente el resultado de un dado.

Ejemplo: Un carro con una velocidad para ese turno de 11 FM, entra en la curva por la calle más interior cuya velocidad de seguridad es de 8. También había decidido fustigar a sus caballos y saca un resultado con el dado de 2, lo que eleva su velocidad a 13 FM. Ese turno perdería de resistencia 2 puntos por el látigo y cinco por la entrada en curva.

6.6.- **FRENADAS:** La frenada puede usarse tanto para reducir la velocidad consumiendo FM como para evitar ataques. Sólo se permite la frenada si quedan suficientes factores de resistencia. Una vez que se hayan consumido todos los factores de resistencia, no se puede frenar.

6.6.1.- Un jugador frena durante su movimiento simplemente anunciando que está frenando uno o más FM. En lugar de mover el carro, por cada FM no movido reducir en un punto la resistencia. Por ejemplo, si el carro se dirige hacia un obstáculo o curva cuando le quedan dos FM, podría frenar y descontarlos de la resistencia en vez de seguir moviendo.

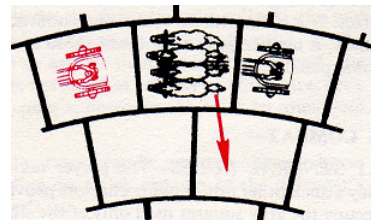
6.6.2.- Un carro que frena para evitar un ataque, lo hace durante la fase de movimiento del atacante. Esto no le descuenta FM durante la siguiente fase de movimiento pero los puntos de resistencia son inmediatamente descontados y el carro retrocede una casilla. Un carro que frena para evitar un ataque gasta DOS factores de resistencia.

6.7.- **DERRAPES:** Los movimientos de derrapes solo se permiten si lo obliga una tabla de combate o si todos los demás tipos de movimientos son imposibles, o si el auriga puede demostrar que si no hace un movimiento de derrape en ese punto el sería forzado a entrar en una posición de bloqueo (no una posición de bloque potencial) más tarde en ese mismo turno.

6.7.1.- Un carro está bloqueado si cualquier otro carro está directamente delante de él, de forma que el movimiento hacia adelante para cambiar de carril es imposible de hacer sin chocar con el precedente.

6.7.2.- El bloqueo puede ocurrir en cualquier momento de la fase de movimiento, tanto al principio como si un jugador lleva voluntariamente su carro hacia una posición de bloqueo.

6.7.3.- Derrapar cuesta 3 FM. El carro debe ser movido entonces lateralmente a uno de los carriles adjuntos, a la derecha o a la izquierda, el que desee. En todos los casos cuesta tres FM. Cuando se efectúe un derrape en una curva, la casilla a elegir debe ser una de las más retrasadas de los adjuntas a la que ocupe.



Ejemplo: Derrape en curva

6.7.4.- Si un carro bloqueado no puede derrapar debido a que tiene otros carros bloqueando sus laterales, debe frenar para gastar todos los FM que le queden. Si esto es imposible por no quedarle suficientes factores de resistencia, gastará los que le quede y entonces es víctima de un ataque involuntario del carro que le precede contra sus caballos (ver 9.6)

6.8.- **ATAQUES:** Los carros solo pueden efectuar ataques en la fase de movimiento (aunque el resultado del combate podría forzar al defensor a realizar un ataque involuntario). Cada ataque efectuado por un carro le descuenta 1 FM. Un carro no puede hacer más de un ataque desde el mismo cuadro en esa fase de movimiento.

6.9.- **EVASIONES:** Si un carro es atacado, puede evadir el ataque perdiendo FM de su próxima fase de movimiento (ver Evasión 3.3.1).

ESPECIAL: Durante el primer turno de juego, los jugadores restarán a su velocidad para ese turno el resultado de la tirada de un dado. Esto no prohíbe que los jugadores fustigen a sus caballos, pero la acción de fustigarlos se decidirá ANTES de la mencionada tirada. Ello simula la pérdida de velocidad lógica debida a salir desde velocidad cero.

NOTA: Se recomienda que los jugadores muevan solo la ficha de los caballos, dejando la del carro para cuando hayan decidido terminar su movimiento. Con ello se evita el olvidar cuántos FM se han gastado por desconocerse de la casilla desde donde se partió. Una vez aceptado el movimiento por todos los demás jugadores, se mueve el carro y se considera el movimiento terminado.

7.- VUELCOS DE CARROS

7.1.- Un carro está en peligro de volcar tanto si entra fuerte en una curva como si tiene dañada una rueda. Cada uno es un procedimiento distinto, y un carro con una rueda dañada que entrase fuerte en una curva, podría tener que tirar dos veces en la tabla, una por la rueda y otra por la curva.

7.2.- **DESGASTE EN LAS CURVAS:** Cuando un carro entre en la casilla de comienzo de una curva con una velocidad para ese turno superior a la indicada, deberá tirar en la TABLA DE DESGASTES EN CURVAS.

7.2.1.- La tirada en la tabla se efectúa en el momento que el carro entra en la casilla. Si sobrevive, no es necesario que efectúe las tiradas ese turno si continúa en ese carril.

7.2.2.- Si una vez dentro de la curva el carro cambia a un carril más interno, se produce un nuevo desgaste y se procederá a efectuar una nueva tirada *instantáneamente* en la tabla. Si el cambio se hace a un carril externo, no se realizará nueva tirada en la tabla, incluso si aún excede la velocidad de seguridad.

7.2.3.- Si el turno siguiente el carro continúa en una curva con exceso de velocidad, deberá descontar los puntos de desgaste reglamentarios y tirar de nuevo en la tabla.

7.3.- **TABLA DE DESGASTE EN CURVAS:** Use el siguiente procedimiento para determinar qué le ocurre a un carro que entra fuerte en una curva.

7.3.1.- Tome la velocidad total del carro (la escrita para el turno, más los puntos ganados por látigo del auriga propio o ajenos) y réstesele el número de seguridad del carril que ocupa. El resultado es el número de desgaste y puntos de riesgo de vuelco del carro, (Ejemplo; un carro con una velocidad anotada de 13 puntos es fustigado por su auriga y obtiene con el dado un 3. Otro contrario fustiga también durante un ataque los caballos con un dado da 4. El carro entra en una curva de margen de seguridad de 8. El número de desgaste y riesgo de vuelco es 12).

7.3.2.- Se tiran TRES dados y se resta el MAA del resultado, Note que si el MAA es ya negativo, el resultado de la resta es una SUMA. Cruce el resultado en la tabla con la columna del riesgo de vuelco para obtener el resultado definitivo.

TABLA DE DESGASTE EN CURVAS									
3 D-6 - MAA	RIESGO DE VUELCO								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9+
4 6 -	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	-	-	-	-	-	-	-	-	D
6	-	-	-	-	-	-	-	-	D DD
7	-	-	-	-	-	-	D	DD	J
8	-	-	-	-	-	D	DD	J	CIH
9	-	-	-	-	D	DD	J	CIH	CDH
10	-	-	-	D	DD	J	CIH	CDH	V
11	-	-	D	DD	J	CIH	CDH	V	V
12	-	D	DD	J	CIH	CDH	V	V	V
13	D	DD	J	CIH	CDH	V	V	V	V
14	DD	J	CIH	CDH	V	V	V	V	V
15	J	CIH	CDH	V	V	V	V	V	V
16	CIH	CDH	V	V	V	V	V	V	V
17	CDH	V	V	V	V	V	V	V	V
18	V	V	V	V	V	V	V	V	V

7.3.3.- RESULTADOS DE LA TABLA DE DESGASTE EN CURVAS:

- =Sin efectos. El carro ha sorteado habilidosamente el peligro.

D =Derrape. El carro derrapa hasta el siguiente carril exterior. Esto no es un cambio normal de carril, por lo que no origina gastos adicionales de FMs.

DD =Doble Derrape: El carro mueve inmediatamente DOS carriles hacia el exterior y no puede hacer ningún desgaste voluntario por el resto de este turno y el siguiente. Éste no es un cambio normal de carril, por lo que no origina gastos extra de FMs.

J =Jodido. El auriga ha quedado jodido. Reducir el MAA en tres puntos. El carro no puede hacer desgastes voluntarios durante este turno y todos los siguientes en los que el MAA sea negativo. Por esto, todos los FMs ganados voluntariamente este turno se pierden desde que el carro entra en la casilla que le origina esta circunstancia. Sin embargo, los puntos de resistencia que costó ganar los FMs sí serán descontados.

CIH =Caballo del lado Izquierdo Herido. Tirar en la TABLA DE HERIDAS DE CABALLOS.

CDH =Caballo del lado Derecho Herido. Tirar en la TABLA DE HERIDAS DE CABALLOS.

V =Vuelco, El carro vuelca, se estrella y es eliminado de la carrera. En el juego Básico, simplemente quítese del tablero, véase el avanzado para más detalles.

7.3.4.- DERRAPES OBSTACULIZADOS: Si un carro es forzado a derrapar como resultado de la Tabla de Desgaste en Curvas, y no puede porque otro carro ya bloquea la casilla a donde va, el carro que derrapa hace inmediatamente un ataque involuntario (ver 9.6) contra el carro que le bloquea. Un carro que sea obligado a un doble derrape y que por las mismas causas no pueda derrapar, no lo hace, pero podría sufrir una doble penalización (-6) en el MAA en el ataque involuntario. Estaríamos sin embargo en el caso primero si del doble derrape se pudiese recorrer una de las casillas antes de verse bloqueado. Si el carro no pudiese derrapar por chocar contra la pared de las gradas, volcaría en lugar de derrapar.

7.3.5.- DURACIÓN DE LOS EFECTOS EN EL AURIGA: Si el auriga queda jodido, la reducción del MAA es solo temporal, pero tiene lugar inmediatamente, y puede afectar por todos los turnos que quedan del juego.

7.3.5.1.- Anote el nuevo valor del MAA en la casilla correspondiente (Ejemplo: Si un auriga con un modificador normal (1 punto) quedara jodido, su MAA sería de -2).

7.3.5.2.- Mientras el auriga esté jodido, la velocidad máxima del carro decae en tres, porque para su cálculo, al total de velocidad de caballos hay que sumar el MAA: La suma del MAA es obligatoria siempre, no obstante, un jugador puede mover voluntariamente menos del total.

7.3.5.3.- El turno que el auriga resulte jodido, habrá que restar el MAA a la velocidad máxima de ese turno, pero solamente a los FMs que se usen tras la casilla de principio de curva donde se produjo. Ejemplo; Un grupo de caballos de velocidad 4444 con un auriga normal (+1), tienen una velocidad máxima de 17 FMs. Si el auriga resulta jodido, la velocidad máxima cae a 14 (16 - 2 = 14).

7.3.5.4.- Al principio de cada turno, el MAA sube un punto hasta que se iguale con el valor del auriga al comienzo de la carrera. Así, en el ejemplo anterior, la velocidad del carro un turno después de la jodidura sería de 15.

7.3.5.5.- Para recordar que el siguiente turno tienen prohibido efectuar desgastes voluntarios los carros que sufran Doble Derrape o Jodiduras, dibujar un círculo alrededor de la casilla de velocidad correspondiente.

7.3.5.6.- Los efectos de varios resultado "J" son acumulativos. Por ello, otra jodidura podría ocurrir antes de que el MAA se recuperara completamente, sumándose los efectos.

7.4.- **DERRAPES DEBIDOS A DAÑOS EN LAS RUEDAS:** Si una rueda sufre dos o más puntos de daños en un ataque, hay que hacer inmediatamente una tirada de comprobación de aguante para ver si la rueda falla del todo.

7.4.1.- Cualquier carro con una rueda dañada en ataques anteriores, debe tirar al principio de cada turno para comprobar el aguante si usa una velocidad de 14 FMs o mayor y/o si entra fuerte en una curva. Si un carro entra fuerte en una curva a velocidad de 14 o más, debe efectuar dos tiradas de comprobación, una por cada causa.

7.4.2.- La tirada de comprobación de la rueda dañada hay que hacerla en el momento que ocurra, aunque sea en la fase del jugador que la daña al atacar.

7.4.3.- El procedimiento para comprobar el aguante de una rueda es el siguiente: El jugador tira dos dados,

> Si el total es mayor que el total de daños a la rueda, esta aguanta bien.

= Si el resultado es igual, añadir un punto más de daños a la rueda, pero sigue en el carro.

< Si el resultado es menor, la rueda se rompe y el carro vuelca, quedando eliminado de la carrera.

7.4.4.- Si ambas ruedas resultan dañadas, efectuar una comprobación por cada una cada vez que sea necesario. Con ello, una rueda podría mantenerse mientras la otra romperse.

8.- RESISTENCIA

8.1.- Cada carro tiene una resistencia y una carta para controlar la reserva de puntos de resistencia.

8.2.- **PERDIDAS EN LA RESISTENCIA:** La resistencia se pierde debido a las siguientes razones:

8.2.1.- **DESGASTE POR LÁTIGO PROPIO:** Un factor perdido por cada FM ganado fustigando los caballos.

8.2.2.- **DESGASTE EN CURVAS:** un factor perdido por cada factor de exceso en una curva.

8.2.3.- **FRENADA PARA REDUCIR MOVIMIENTO:** Un factor perdido por cada FM disminuido.

8.2.4.- **FRENADA PARA EVITAR UN ATAQUE:** Dos factores perdidos por cada ataque evitado.

8.2.5.- **DESGASTE POR LÁTIGOS AJENOS:** Posible pérdida de uno o más factores por el ataque.

8.3.- Cada factor de resistencia perdido se descuenta inmediatamente en el HIC. Estas pérdidas son permanentes. No se pueden recuperar de ninguna manera durante la carrera.

8.4.- Cuando la resistencia sea "0", se aplican las siguientes normas:

8.4.1.- El carro no puede usar desgaste voluntario para lo que queda del juego. Debe entrar en *todas las casillas* de las curvas con margen suficiente o volcará y será eliminado del juego.

8.4.2.- El carro no puede frenar durante el resto de la carrera, incluido frenadas para eludir ataques.

8.4.3.- La velocidad del carro se reduce en 1 al principio de cada *subsiguiente* turno para el resto de la carrera. Por ello, si un carro usó su último factor de resistencia en el turno 15, en el turno 18 su velocidad habrá disminuido en tres puntos más las que se acumulen por las heridas efectuadas a los caballos. Esta reducción acumulativa de velocidad no se considera herida de caballo.

8.4.4.- El modificador permanente del auriga queda reducido en uno para el resto de la carrera. De esto puede resultar un MAA negativo, que disminuiría también la velocidad del carro además de las penalizaciones del apartado anterior.

8.4.5.- La reducción de la resistencia por debajo de cero no tiene efectos. Si un carro no tiene resistencia, un ataque con látigo a los caballos no les hace ganar velocidad.

9.- COMBATES

9.1.- **REGLAS GENERALES:** El jugador que se encuentra en su fase de movimiento puede atacar a cualquier otro carro siempre que no se encuentre en la zona roja de salida. Sólo este carro puede atacar. Los demás no pueden

efectuar ataques voluntarios hasta que les toque mover. El carro que se encuentra moviendo se denominará ATACANTE y el que no, DEFENSOR.

9.1.1.- Cada ataque cuesta 1 FM. Los ataques se hacen durante el movimiento, como parte de este movimiento. Un carro puede mover, atacar, continuar moviendo, atacar de nuevo, etc.

9.1.2.- Un carro puede hacer múltiples ataques contra el mismo defensor (usando un FM por cada ataque efectuado), o podría hacer separados ataques contra diferentes defensores (de nuevo se hace constar que cada ataque costaría un FM), o una combinación de ambos.

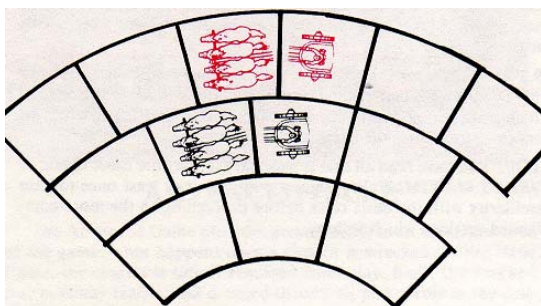
9.1.3.- Los ataques se pueden iniciar en cualquier momento durante el movimiento del carro, incluidos el comienzo y el final del movimiento, siempre que haya FMs suficientes para ello.

9.1.4.- Un carro solo puede hacer un ataque por fase de movimiento desde la misma casilla.

9.2.- **PROCEDIMIENTO DE ATAQUE:** El carro atacante debe colocarse junto (en el carril de al lado) al carro defensor para hacer el ataque. Para atacar en una curva, el carro atacante debe colocarse en una casilla que no esté en absoluto retrasada respecto al cuadrado que ocupe el carro o los caballos -depende lo que se ataque- del defensor.

9.2.1.- Si el carro atacante se pone junto a los caballos del defensor, el ataque es contra estos. Si se pone junto al carro defensor, el ataque es contra el auriga o contra el carro.

9.2.2.- El atacante anunciará el tipo de ataque que va a efectuar cuando se haya colocado al lado y pagado el FM que se requiere. El ataque puede ser con la RUEDA, o con el LÁTIGO.



Ejemplo: El atacante (rojo) no está directamente al lado del carro negro y por lo tanto no puede atacar. Sin embargo, si el negro fuera el atacante podría atacar al carro rojo

9.3.- **PROCEDIMIENTO DE DEFENSA:** Una vez que se ha anunciado el ataque, el defensor tiene tres opciones. Puede:

* AGUANTAR: No hacer nada y recibir el ataque.

* FRENAR: Gastar dos factores de resistencia y mover hacia atrás para eludir el ataque (ver Frenada, 6.6.2).

* EVADIRSE: Hacer un cambio de carril y eludir el ataque (ver Evasión, 9.3.1)

9.3.1.- **EVASIÓN:** Un carro se evade haciendo un cambio de carril alejándose del atacante. Se usa el movimiento de cambio de carril según el procedimiento usual (ver 6.4).

9.3.1.1.- Dependiendo del cambio de carril que se haga (hacia uno interior o uno exterior), se usarán uno o dos factores de movimiento, que se restarán a los que disponga (*no necesariamente los anotados*) el carro que se evade para su siguiente fase de movimiento.

9.3.1.2.- Un cambio de carril en una curva puede causar un desgaste y la posibilidad de que el carro vuelque, si lo hace hacia un carril interior y la velocidad excede a la de seguridad de ese carril.

9.3.1.3.- Si un carro es incapaz de hacer un cambio normal de carril para alejarse del atacante, no puede evadirse. Nótese que las paredes y otros carros pueden ser obstáculos que impidan una evasión.

9.3.2.- Para frenar o evadirse, el defensor debe tirar el dado dos veces y sumar su MAA al resultado. El atacante hará lo mismo. Si lo obtenido por el defensor es igual o mayor a lo obtenido por el atacante, puede frenar o evadirse normalmente como desee. Si el atacante obtiene una puntuación mayor, el defensor tiene que aguantar obligatoriamente el ataque.

9.4.- **ATAQUE CON LÁTIGO:** Estos ataques se pueden hacer contra los caballos del carro contrario o contra el auriga, dependiendo con qué parte del carro defensor colinde el carro atacante.

9.4.1.- *Un ataque contra los caballos es resuelto comparando la cantidad que sume el dado del atacante y el MAA contra la cantidad que sume el dado*

del defensor y su MAA. Si el total del defensor es igual o mayor que el total del atacante, el defensor pierde un factor de resistencia y gana (a si elección) un FM durante su próxima fase. Sin embargo, si el total del atacante es mayor que el total del defensor, el defensor pierde igual número de puntos de resistencia que la diferencia entre los dos totales y debe ganar el mismo número de FMs durante su fase de movimiento siguiente.

9.4.2.- **ATAQUES CONTRA EL AURIGA:** Estos ataques se resuelven tirando ambos jugadores DOS dados y sumándoles sus respectivos MAA. Al total del atacante se le resta el del defensor. El resultado se denomina "factor látigo". Los resultados superiores a +5 se consideran como este valor y los inferiores a -4 como este otro. El atacante tira otros DOS dados en la TABLA DE ATAQUE CON LÁTIGO AL AURIGA y cruza su resultado con el valor de factor látigo obtenido.

TABLA DE ATAQUE CON LÁTIGO AL AURIGA											
		FACTOR LÁTIGO									
2 D-6	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5+	
2	MOV	MOV	FRE	LAT	HER	MOV	DES	-	MOV	LAT	
3	LAT	MOV	LAT	FRE	FRE	HER	FRE	DES	LAT	DES	
4	FRE	-	HER	MOV	FRE	FRE	HER	LAT	MOV	FRE	
5	LAT	FRE	MOV	HER	MOV	MOV	LAT	FRE	DES	DES	
6	-	LAT	FRE	FRE	HER	LAT	MOV	MOV	FRE	HER	
7	LAT	-	LAT	LAT	LAT	DES	DES	DES	DES	DES	
8	-	LAT	-	-	DES	HER	HER	HER	HER	HER	
9	MOV	MOV	MOV	DES	-	-	-	FRE	HER	FRE	
10	MOV	HER	DES	-	-	FRE	FRE	HER	-	MOV	
11	HER	DES	-	MOV	FRE	-	FRE	-	FRE	-	
12	DES	MOV	-	HER	MOV	FRE	-	MOV	FRE	FRE	

9.4.3.- RESULTADOS DE LA TABLA:

- = Sin efectos.

FRE = Frenada. El defensor debe frenar para eludir el ataque. Esto no implica una pérdida de factores de movimiento, pero el carro se mueve hacia atrás una casilla y pierde dos factores de resistencia. Si no pudiese frenar, el resultado sería HERIDO.

DES = Desplazado. El defensor debe hacer un cambio de carril alejándose del atacante. Este cambio no causa pérdida de movimiento. Si el cambio de línea no se pudiera hacer por bloquearlo otro carro, se producirá un ataque de rueda involuntario contra éste. Si estuviese bloqueado por la pared, el carro vuelca y se estrella.

MOV = Pérdida de Movimiento. El defensor tira un dado y reduce su velocidad máxima (*no necesariamente su velocidad anotada*) para el siguiente movimiento en tantos FM como obtenga.

HER = Herido. El auriga pierde un punto en la casilla de Heridas del Auriga. En adición el defensor sufre una pérdida de movimiento como lo dicho en MOV durante la siguiente fase de movimiento. Cuando todos los puntos de Heridas del Auriga se agoten, el hombre se colapsa y el carro vuelca estrellándose. Cuando del total original de puntos de esta casilla se hayan agotado la mitad o más, el Modificador de Auriga permanente se reduce en un punto por el resto de la carrera. Si el total original se reduce a un tercio o menos, el Modificador permanente se reduce en otro punto más por el resto de la carrera.

LAT = Látigo enganchado. El atacante pierde su látigo y no puede hacer más ataques con látigo o fustigar a sus caballos por el resto de la carrera. Anótese en la casilla "Pérdida de Látigo". Sin embargo, esto no le evita entrar fuerte en las curvas y sufrir el consiguiente desgaste. El látigo del atacante se pierde, a menos que el defensor hubiera perdido el suyo, en cuyo caso recupera el del atacante y lo puede usar para él.

9.5.- **ATAQUES VOLUNTARIOS CON RUEDAS:** Estos ataques contra los caballos se resuelven tirando DOS dados y consultando la siguiente tabla:

TABLA DE HERIDAS EN CABALLOS	
2 D-6	HERIDAS SUFRIDAS
0 a 5	No hay heridas
6 a 8	1 punto de heridas
9 ó 10	2 puntos de heridas
11	3 puntos de heridas
12	4 puntos de heridas
13	5 puntos de heridas
14	6 puntos de heridas
15	8 puntos de heridas

NOTA: Sumar 3 al dado si el carro atacante es PESADO porque tiene cuchillas en el eje de las ruedas. Restar 3 al dado si al carro atacante es ligero.

9.5.1.- Los puntos de heridas deben ser quitados al caballo que se encuentre más cercano al carro atacante, tachándose en la casilla correspondiente. Los puntos de heridas en exceso no se pueden aplicar a los restantes caballos. Cada punto disminuido en la casilla de un caballo reduce la velocidad del equipo en un punto. Esto debe aplicarse inmediatamente. Si la velocidad prevista para la siguiente fase de movimiento era superior al máximo así obtenido, debe reducirse también.

9.5.2.- Cuando todos los puntos de heridas de un caballo se agoten, cae muerto al suelo. El carro no puede moverse hasta que se libere el caballo caído. Incluso un movimiento obligado por un ataque debe ignorarse, si bien sí se descontarán los gastos de resistencia y heridas que este produzca, si se puede. El equipo de caballos no puede ser atacado por el lado del caballo muerto hasta que este sea liberado. El carro no tiene FMs, por lo que no puede atacar, frenar o evadir en el turno que intenta liberar el caballo (incluso después de que el intento tenga éxito). El MAA de un carro que intenta liberar el caballo perdido antes de mover de nuevo es siempre 0 (a menos que sea negativo) para intentos de resolver ataques. Los puntos en exceso que causen la muerte del caballo son ignorados. *La muerte del caballo origina la pérdida de un cuarto de la resistencia remanente, redondeando a menos. Si se pierde un segundo caballo, se pierde un tercio de la resistencia que quede; y si se pierde un tercer caballo, entonces pierde la mitad de su resistencia restante.*

9.5.3.- El caballo muerto se libera tirando un dado en la siguientes fases de movimiento por cada caballo vivo, descontando el MAA del total, y restando el resultado de la velocidad escrita para ese turno. El valor así obtenido es lo que puede mover el carro ese turno. Si el total es negativo, el intento de desenganchar el carro ha fallado y se puede intentar de nuevo la próxima fase de movimiento. Solo se puede hacer un intento por fase de movimiento de cada jugador. *El auriga no puede voluntariamente fustigar sus caballos mientras está liberando un caballo muerto.*

9.5.4.- **ATAQUES CONTRA CARROS:** Estos ataques se resuelven viendo primero que carro o carros resultan dañados. El atacante suma tres dados a su MAA y al total le resta el MAA del defensor. El resultado se mira en la siguiente tabla:

TABLA DE DAÑOS EN CARROS	
DIFERENCIA	RESULTADOS
6 ó menos	carro atacante dañado
7, 8 ó 9	ambos carros dañados
10, 11 ó 12	sin efectos
13 ó más	carro defensor dañado

9.5.5.- Cada carro dañado debe hacer una tirada en la TABLA DE DAÑOS EN RUEDAS, para determinar cuantos puntos de daños sufre la rueda. Estos solo se aplican a la rueda más cercana al carro contrario. Por cada punto, tachar uno en la casilla de "Daños en Ruedas".

TABLA DE DAÑOS EN RUEDAS	
DADO	DAÑOS
0 a 4	1 punto
5 a 7	2 puntos
8 a 9	3 puntos
10, 11	4 puntos
12	5 puntos
13	6 puntos
14	7 puntos
15	8 puntos

NOTA: Si el carro oponente es pesado (tiene cuchillas en el eje), el carro dañado sumará 3 al dado. Si el oponente es ligero, restará 3 al dado.

9.5.6.- En cuanto un carro sea dañado, debe inmediatamente ver si vuelca (ver 7.4). Si todos los puntos de daños en una rueda se pierden, la rueda se rompe y el carro vuelca estrellándose, siendo eliminado de la carrera.

9.6.- **ATAQUES INVOLUNTARIOS:** Un carro puede ser forzado a hacer un ataque de rueda a otro porque lo obligue el movimiento resultante de un ataque de látigo o un derrape. El carro así atacado puede intentar mantener el ataque, frenar o evadirse normalmente.

9.6.1.- Si los caballos de un carro son forzados a echarse encima de otro, se produce un ataque de rueda contra él. Use el procedimiento de 9.5 para resolver las heridas que sufren los caballos. Esto incluye sumar tres puntos si el carro es pesado (con cuchillas) y restar tres si es ligero. *Si el ataque contra el carro se produce directamente sobre él (6.7.4), el propietario del equipo puede seleccionar los caballos que sufren las heridas.*

9.6.2.- Si el carro de una cuadriga es forzado a lanzarse sobre los caballos o el carro de otro contrario, se resuelve como un ataque de rueda contra él, con una excepción: el auriga que origina el ataque involuntario debe

descontarse 3 puntos de su MAA durante el ataque. En cuanto se resuelva el ataque, el MAA vuelve a su puntuación normal.

9.6.3.- En ambos casos descritos en los apartados anteriores, reducir la velocidad máxima para la siguiente fase del carro atacante en un punto. El carro atacante no cambia de carril aunque el carro atacado involuntariamente frene o se evada. El ataque involuntario reemplaza el resultado DES (Desplazado).



10.- FINAL DE LA CARRERA

10.1.- Cuando el primer carro deje la recta y entre en la curva, quitar la ficha "Huevo" o "Delfín" de esa curva. Con ello se indica que la primera media vuelta ha terminado.

10.2.- Cuando los tres delfines se hayan retirado y solo quede un huevo, quiere decir que los carros están en la recta final. El primer carro que complete esta recta y retire el huevo, transforma este turno en el último.

10.3.- Los carros no están obligados a tomar la curva tras la recta. Cuando crucen la línea de meta, se retiran del tablero y se anotan los FMs que les queden.

10.4.- Si dos o más carros cruzan la línea de meta el último turno, será ganador el que más FMs tenga sobrantes.

10.5.- Si dos o más carros cruzan la meta con igual número de FMs, será el vencedor el que lo haga primero en virtud del orden en que saquen sus colores de la copa.

¡¡ALTO!! Ya han terminado las REGLAS BÁSICAS del juego CIRCUS MÁXIMUS. Sugerimos que lo juegue al menos una vez antes de continuar con las siguientes reglas.

JUEGO AVANZADO

El juego avanzado da mayores detalles a una importante área del juego: que ocurre una vez que el carro se ha estrellado. En el juego básico, el carro se saca sin más del juego. Ahora el carro, los caballos y el auriga siguen en la carrera. Estas reglas dan un mayor y sangriento realismo al juego, pero a costa de un poco más de complejidad.

11.- TIEMPO DE REACCIÓN

11.1.- Ahora que los jugadores se han familiarizado con el juego, es interesante acelerar el proceso de la carrera dejando a todos el corto tiempo que solo los reflejos necesitan para actuar, como si fuéramos expertos aurigas. Estas normas son muy buenas para los tíos pelmas que no acaban en la vida el movimiento. Como se supone que todos saben bien las normas, la reacción debe ser rápida.

11.2.- Una vez que se ha movido una casilla hacia adelante, el carro no se puede volver para atrás cambiando de opinión salvo porque se haya cometido una irregularidad.

11.3.- Cuando el juez diga a un jugador que mueva, se contarán los segundos que pasen hasta que empiece a mover. Cuenta con cinco para comenzar. Si no lo hace, el carro mueve los FMs para ese turno en línea recta sin control del propietario, sin poder hacer ataques ni desgastes voluntarios. Solo podrá cambiar hacia carriles exteriores si tuviese bloqueado el paso.

11.4.- Queda prohibido contar señalando con el dedo los cuadros del tablero. Este proceso debe hacerse mentalmente antes de la fase de movimiento. El hecho de que un jugador sea el primero o el último en mover no es excusa.

11.5.- No hay límite de tiempo para resolver ataques y consultar tablas.

11.6.- Una vez comenzado el movimiento, el tiempo no será problema. Pero si el juez lo considera necesario, puede comenzar a contar de nuevo cinco segundos, durante los cuales el jugador debe rápidamente continuar moviendo o anunciar un ataque.

11.7.- A la conclusión de cada turno de juego, el juez anuncia el número del turno siguiente y cuenta cinco segundos. El jugador que en ese tiempo no haya anotado su movimiento, debe repetir la cantidad que puso para el anterior. Si los combates habidos la hubiesen reducido, el máximo posible será la nueva velocidad.

11.8.- Si el juez también juega, debe nombrarse otro juez para contabilizar sus tiempos.

11.9.- Una vez que los jugadores se acostumbren al tiempo de cinco segundos, se puede reducir a discreción.



12.- CARROS ESTRELLADOS

12.1.- Cuando un carro se vuelque y estrelle, no se quita la ficha como en el juego básico. En lugar de esto, consideraremos el carro y los caballos como dos piezas separadas. El carro inmediatamente tras el accidente, vuela por el aire y se estrella en la pista, siendo un obstáculo a partir de ahora. Esto se hace al concluir la fase de movimiento del jugador.

12.2.- Cuando un carro se estrelle, consulte la tabla siguiente para ver en donde queda. Coloque una ficha de "carro estrellado" en el punto que se determine.

TABLA DE LOCALIZACIÓN DE RESTOS	
2 DADOS	LOCALIZACIÓN
2	1 carril a la izquierda, 3 casillas adelante
3	2 carriles a la derecha, 5 casillas adelante
4	permanece en esa casilla
5	el mismo carril, 2 casillas adelante
6	el mismo carril, 1 casilla adelante
7	1 carril a la derecha, 3 casillas adelante
8	1 carril a la izquierda, 1 casillas adelante
9	1 carril a la derecha, 4 casillas atrás
10	3 carriles a la derecha, 2 casillas adelante
11	4 carriles a la derecha, 6 casillas adelante
12	3 carriles a la izquierda, 4 casillas adelante

12.3.- Un carro podría estrellarse sobre la pared en el curso del vuelo lateral. En este caso, este desplazamiento lateral termina y procede a realizarse el de avance hasta que termine en el suelo del circuito.

12.4.- El carro dañado puede caer sobre otro que se encuentre corriendo, en cuyo caso le haría un ataque de rueda. Como no tiene conductor, el MAA no se aplicaría. El carro así atacado puede frenar o evadirse normalmente para eludirlo, si tiene capacidad de hacerlo. *Si el carro destruido permanece en la misma casilla con el otro carro, ese carro, al comenzar el movimiento tiene la posibilidad de usar la Tabla de Paso sobre Restos a menos que hubiera frenado o evadido el ataque anterior.*

13.- HERIDAS CRÍTICAS

13.1.- Siempre que un conductor resulte herido en un ataque de látigo, se aplicará la penalización establecida. Pero además el auriga herido debe tirar dos dados en la siguiente tabla para añadir los efectos señalados.

TABLA DE HERIDAS CRÍTICAS	
2 D-6	RESULTADOS
2	El auriga resulta reliado con el látigo y arrojado del carro (Ver aurigas arrastrados, 16). El atacante pierde su látigo.
3	Herida grave. Reducir Modificador de Auriga en 1.
4	Brazo herido. El auriga dividirá por dos los resultados obtenidos con el dado para fustigar los caballos, y lo mismo para el desgaste. Redondear a más.
5	Herida en el ojo. La visión queda oscurecida y el auriga no puede realizar evasiones hacia el lado desde donde haya sido herido en este ataque.
6	Defensor pillado por sorpresa. Repetir el ataque original de látigo con un factor látigo menos. El atacante no pagará un FM extra por este nuevo ataque.
7	Herida muy grave. Tache un punto más en la casilla de heridas del auriga.
8-11	Sin efectos
12	Defensor reliado con el látigo, Ambos jugadores tiran DOS dados y le suman el número más alto sin tachar de la casilla de heridas del auriga. El que obtenga el resultado mas alto tira a su oponente del carro (ver aurigas arrastrados, 16). Independientemente del resultado, el atacante pierde el látigo.

14.- PASO SOBRE RESTOS DE CARROS

14.1.- El establecimiento de restos de carros en pista crea un obstáculo que impide el normal paso por la casilla que ocupa. Si un carro no puede

eludir unos restos en su camino, puede optar por pasar por encima, pero sufriendo una penalización especial.

14.2.- Un carro puede tener que pasar sobre restos por motivos voluntarios o verse obligado a ello. Pasar sobre los restos se hace a coste normal de movimiento, pero la resistencia debería reducirse en el valor de la tirada de un dado. Pasado los restos, tirar TRES dados y restarle el MAA. Consultar luego la TABLA DE PASO SOBRE RESTOS. *Si no puede pasar sobre los restos (p.e.: no tiene suficientes FMs para mover sobre los restos) entonces vuelca.*

14.3.- Añada uno al dado por cada factor de resistencia que el carro no pueda pagar por la tirada de desgaste de resistencia por pasar sobre restos.

TABLA DE PASO SOBRE RESTOS	
La resistencia debería reducirse en el valor de la tirada de un dado. Luego tirar TRES dados y restarle el MAA y añada uno al dado por cada factor de resistencia que el carro no pueda pagar por la tirada de desgaste de resistencia por pasar sobre restos	
3 D-6	RESULTADOS
8 ó menos	Sin efectos. El carro pasa habilidosamente.
9-10	Auriga jodido. Aplique este procedimiento.
11	Carro dañado. Tire un dado por cada rueda y réstele 3 a cada tirada. El resultado es el número de puntos de daños de cada rueda. Resultados menores de 0 implica sin daños.
12-13	Caballos lesionados. Tire un dado por cada caballo y réstele 3 a cada tirada. El resultado es el daño sufrido por cada caballo. Reducir la velocidad consecuentemente.
14	Caballos seriamente lesionados. Hacer lo mismo que el apartado anterior, pero sin restar 3
15-16	Peligro de vuelco. Compruebe en la tabla de desgastes en curvas considerando la velocidad de seguridad de paso de restos de valor 1.
17 ó más	Vuelco del carro.



15.- CABALLOS SUELTOS

15.1.- Cuando un carro vuelque, se estrella, pero los caballos siguen corriendo el movimiento normalmente. Estos caballos se denominan "caballos sueltos".

15.2.- En cada turno siguiente, los caballos mueven cuando se saque su ficha. Su movimiento es el normal de una cuadriga, controlándose por su jugador. En su ausencia, por el jugador que mueva el último cada turno. Se tienen las siguientes restricciones.

15.2.1.- Los caballos pueden cambiar de carril solo para eludir un obstáculo o un ataque.

15.2.2.- Deben mover al máximo de velocidad. No pueden reducirla voluntariamente ni fustigarse.

15.2.3.- Los caballos no pueden hacer ataques (*excepción: 16.5*) ni frenar.

15.2.4.- Los caballos ignoran los límites de seguridad en curvas y no les afectan por no tener carro que pueda volcar.

15.2.5.- Pueden ser atacados mediante látigo o ruedas y evadir normalmente. *Si un caballo es muerto, el equipo debe permanecer en la casilla donde es tratado como un resto a partir de ahora excepto que cualquier comprobación para pasar sobre los "restos" deben añadir 3 a la tirada de dado (14.2). Cualquier herida es aplicada tanto al equipo que pasa por encima como al "resto" arrollado.*



16.- AURIGAS ARRASTRADOS

16.1.- Siempre que un carro vuelque, el auriga resulta arrastrado tras los caballos. Reemplace la ficha de carro por la de auriga arrastrado. (N. del T.: No confundir los pobres aurigas arrastrados con los malditos aurigas rastros, que son la mayoría).

16.2.- Los aurigas arrastrados pueden intentar liberarse de la atadura al final de la fase de movimiento en que el carro volcó *antes de tirar para las heridas recibidas en el turno*: Tirar DOS dados, restar el Modificador de Auriga y si el resultado es menor o igual que el valor de la casilla de heridas, está libre. Aunque se libere, el auriga es arrastrado durante un número de casillas igual al

resultado de los dados de la tirada liberadora (siempre que no sea superior al movimiento de los caballos desde el punto de vuelco).



16.3.- A la conclusión de cada fase de movimiento en que no consiga liberarse, tirará un dado y dividirá el resultado redondeando a más. El total obtenido es el número de puntos que debe restarse a la casilla de heridas de auriga. Cuando todas las casillas estén tachadas, el auriga ha muerto (R.I.P.) y no puede seguir jugando en el juego de Campaña.

16.4.- Si un auriga sobrevive y cruza la línea de meta, puede ganar o clasificarse en la carrera. ¡El carro no se necesita para ganar, sino para mantenerse vivo!

16.5.- Un auriga arrastrado puede ser víctima de "ataques de rueda" por parte de los caballos de un contrario. El auriga arrastrado no puede evitar el ataque. El modificador del auriga arrastrado se considera cero. El atacante no puede sufrir daños en sus ruedas por parte del auriga atacado. Cualquier resultado de daños en rueda sufridos por el auriga arrastrado será convertido al *doble de* puntos de herida. Este sufrirá tantos puntos de heridas como daños de ruedas debiera sufrir. Éste es el único tipo de ataque que puede sufrir el auriga arrastrado y la única vez que un equipo de caballos puede hacer "ataques de rueda". No hay modificación a la tirada de dado por carro ligero o pesado en la Tabla de Daños en Ruedas.

16.6.- *Si los caballos llevan en su carrera al auriga arrastrado sobre unos restos, el auriga automáticamente muere.*

16.7.- *Cuando un auriga es derribado de su carro por una herida crítica, el auriga derribado es colocado sobre la ficha del carro. El equipo continúa corriendo desbocado como un auriga arrastrado excepto que tiene que hacer chequeo de vuelco cuando exceda la velocidad de seguridad de una curva. El auriga derribado está todavía sujeto a ataques de embestida por el los equipos contrarios (16.5) excepto que el equipo ataca directamente detrás del carro vacío, en vez de desde la casilla del auriga arrastrado.*



17.- CORRIENDO PARA SALVAR EL PELLEJO

17.1.- Cuando un auriga consiga liberarse, canjea su ficha por una de "auriga corriendo para salvar el pellejo". Los caballos se convierten en "caballos sueltos" y el auriga puede correr para salvar el pellejo al final de la fase de movimiento del siguiente turno.

17.2.- Los aurigas recorren una casilla por cada dos casillas de heridas sin marcar (redondeando a más) cada turno. *El auriga no puede mover diagonalmente, aunque puede hacerlo en cualquier otra dirección.*

17.3.- Una vez llegados al carril junto a la pared, el auriga puede escalarla para salvarse. Para escalarla, debe recorrer las casillas del carril y sacar con un dado un número igual a las casillas recorridas. No puede tirar dos veces el dado desde el mismo casilla, pero sí una vez por casilla recorrida. Una vez ha comenzado a mover en una dirección, no puede hacerlo en sentido inverso.

17.4.- Los aurigas fugitivos pueden ser vilmente atropellados, por los carros en juego, durante sus fases de movimiento. El carro que lo atropella reduce su velocidad en tantos puntos como obtenga en una tirada de dado al entrar en el cuadro del atropello. Esto se aplica solo para este turno y representa la velocidad perdida por golpear al auriga fugitivo. Si por el descuento resultante el carro no alcanza al fugitivo, se descontaría al turno siguiente de la *máxima* velocidad. El auriga atropellado resulta muerto y su ficha se saca del juego.

17.5.- Los aurigas fugitivos solo pueden ser atacados de esta forma y no pueden realizar ataques, aunque sí acordarse de la familia del atacante.

17.6.- En una misma casilla puede haber cuantos aurigas descontados quieran. Pueden mover en el orden que deseen al final del turno, puesto que ello no tiene consecuencias.

18.- CARRERAS DE MÁS DE OCHO CUÁDRIGAS

18.1.- Si se quiere correr con más de ocho carros, se puede acomodar el juego al efecto. Cada carro adicional tiende a congestionar y ensangrentar la carrera y hacerla mas interesante.

18.2.- Colocar los carros extra arbitrariamente detrás de la primera línea, pero al contabilizar los cuadros recorridos haga como si saliesen desde la línea de partida.

18.3.- El orden de salida, se hace como se dijo anteriormente.

18.4.- No introducir en la copa las fichas de colores de los carros de la segunda línea hasta que todos los de la primera hayan movido: El segundo turno, todas se colocan ya juntas.

¡¡ALTO!! Ya ha leído todo lo necesario para el Juego Avanzado. Le sugiero que lo juegue antes de continuar hacia delante.

JUEGO DE CAMPAÑA

La Campaña consiste en ir enlazando diez juegos individuales juntos para simular una temporada completa de carreras. El ganador final no es necesariamente el jugador que gane la mayoría de las carreras sino mas bien el jugador que consigue el máximo rendimiento de sus caballos y aurigas y apuesta por ellos sabiamente. Además de la adición de las apuestas y los arreglos financieros, el Juego de Campaña es interesante debido a las relaciones inter-carreras que pueden ser desarrolladas cuando los objetivos y castigos acumulados de carrera en carrera tengan consecuencias y puedan alterar drásticamente el comportamiento de futuras carreras.

19.- JUEGO EN SOLITARIO

Aunque Circus Maximus es principalmente un juego multi-jugador puede ser jugado en solitario por esos que así lo deseen. El jugador toma el mando de cada facción en turno, pero hace decisiones de ataque sólo para sí mismo. Aparte de maniobrar para la posición interior más ventajosa, las principales decisiones son cuándo y cómo atacar a otros carros. Puedes hacer tantos ataques con tu facción como desees, pero cuando una oportunidad de ataque aparece para las otras siete facciones tiras un dado, y intentas hacer un ataque sólo si el dado es igual o mayor a algún valor predeterminado que habías decidido para reflejar la personalidad individual de cada auriga. Un auriga con un número de dado necesario bajo para atacar está sediento de sangre y preparado para hacer muchos ataques, mientras que uno con un alto número de dado requerido se concentra en manejar a su cuadriga. Si el número de dado es igual al número necesario para intentar el ataque, el atacante debe intentar un ataque con el látigo. Si la tirada de dado es más grande que la necesita para intentar un ataque, el atacante (recuerda, tu debes actuar en el mejor de sus intereses) puede intentar hacer un ataque de su elección. Asegúrate de construir distintos tipos de carros entre los posibles variando la combinación de puntos para representarlos a fin de conseguir un amplio espectro de posibles combinaciones, pero siempre guardando las disposición de Puntos de Preparación favorita para ti mismo.

20.- LA TEMPORADA DE CARRERAS

20.1.- Se permiten a cada facción empezar la Campaña con los siguientes recursos:

10.000 sestercios en dinero. La cantidad de dinero que tiene un jugador se anota en un papel.

Cinco diferentes equipos de carreras con las características de auriga, carro, velocidad y resistencia determinadas como en el Juego Básico. Ninguna de las cuatro partes de un equipo de carreta puede ser intercambiada con cualquier otra. En otras palabras, ningún equipo puede empezar una carrera con más de 4 puntos de preparación excepto si fueron comprados o ganados por puntos de experiencia (ver 23.4)

20.2.- La temporada consiste en diez carreras. Cada carrera se realiza siguiendo el siguiente procedimiento:

20.2.1.- Todos los jugadores anotan secretamente antes de la carrera la cantidad de dinero que gastarán. El dinero se puede gastar en equipos adicionales, aurigas, carros, trampas y seguridad. No es necesario que un jugador gaste todo su dinero en una carrera ni que participe. Sin embargo, si no participa en la carrera hace más fácil a sus oponentes la victoria.

20.2.2.- Cada jugador selecciona el equipo de carreras que utilizará para su facción y las posiciones de salida será asignadas aleatoriamente. Cada facción puede tener dos carros en una carrera pero no hasta que todas las demás facciones hayan tenido la oportunidad de tener al menos un carro en la línea de salida.

20.3.- Todos los jugadores hacen sus apuestas y la carrera empieza usando las reglas del Juego Avanzado.

20.4.- Los ganadores y los colocados (2º, 3º y 4º) son proclamados y las apuestas pagadas.

20.5.- Las heridas y el tiempo de recuperación son determinados y anotados. Cualquier punto de experiencia ganado es gastado o anotado junto con los anteriores acumulados.

21.- GASTANDO EL DINERO

21.1.- La unidad básica de moneda en el mundo romano era el "sestercio". Los sestercios serán aquí referidos simplemente como "s". Todos los jugadores deberían tener llevar la cuenta de su "fortuna", qué dinero han gastado, y que dinero han recibido. Cada jugador es responsable de llevar la cuenta en un papel que debe guardar y debe estar preparado para probar el "balance" de sus "libros".

21.2.- Los jugadores pueden prestarse dinero a cualquier interés y forma de pago que mutuamente acuerden. Dichos acuerdos deberían ser por escrito. No devolver un préstamo según lo acordado llevará al jugador a subastar instantáneamente sus aurigas, carros y/o caballos para conseguir el dinero del préstamo. Si no puede obtener suficientes fondos para devolver el préstamo, se declara en bancarota, debe retirarse del juego y cualquier propiedad que le quede es subastada pieza a pieza a los otros jugadores para pagar a los acreedores. Cualquier cantidad obtenida en la puja en exceso de la deuda es reclamada (devuelta al juego) por el banco para pagar los impuestos. Los deudores eran normalmente vendidos como esclavos, y por lo tanto puede aparecer mas tarde como un conductor "propiedad" de una de las facciones restantes.

21.3.- El único límite a la cantidad de dinero que un jugador puede gastar, en cualquier momento, es la cantidad que tiene. Los jugadores nunca pueden sobrepasar su cuenta y entrar en números "rojos". Deben tener el dinero que quieren gastar (a través de victorias, préstamos, venta de material, etc.)

21.4.- Nuevos equipos de caballos pueden ser comprados, un equipo cada vez. Sin embargo, los caballos deben ser adquiridos en grupos de cuatro, como un equipo. Los caballos no pueden ser cambiados entre los equipos. Excepción: se pueden comprar caballos sueltos para reemplazar a los caballos muertos (ver 21.41).

21.4.1.- Para comprar un caballo, el jugador gasta un múltiplo de 500s entre 500s y 4000s. Tira dos dados y compara la cantidad gastada con el resultado de la tirada en la Tabla de Velocidad de Nuevos Caballos.

TABLA DE VELOCIDAD DE NUEVOS CABALLOS								
DADO	Cantidad gastada (en sestercios)							
	500	1000	1500	2000	2500	3000	3500	4000
2	3	4	5	6	7	8	8	8
3	2	3	4	5	6	7	7	8
4	2	2	3	4	5	6	7	7
5	2	2	2	3	4	5	6	7
6	2	2	2	2	3	4	5	6
7	2	2	2	2	2	3	4	5
8	2	2	2	2	3	4	5	6
9	2	2	2	3	4	5	6	7
10	2	2	3	4	5	6	7	7
11	2	3	4	5	6	7	7	8
12	3	4	5	6	7	8	8	8

21.42.- Un nuevo caballo no tiene por qué ser colocado en la misma posición en el equipo que ocupaba el caballo reemplazado. El propietario podría mover uno de los caballos interiores hacia el exterior y colocar el reemplazo en el medio del equipo.

21.43.- Cuando un nuevo caballo es añadido a un equipo la anterior resistencia del equipo es disminuida por la tirada de un dado debido a los problemas que la ruptura del nuevo caballo causa en el "tempo" de carrera del equipo.

21.5.- Nuevos aurigas pueden ser comprados sólo para reemplazar a un auriga muerto o herido. Un auriga con un modificador de 0 cuesta 1500s, con un modificador de +1 cuesta 2500s, y con un modificador de +2 cuesta 4000s. El auriga comprado puede tener un modificador de auriga menor, igual o mayor que el auriga que está reemplazando, pero cualquier equipo cuyo auriga esté siendo reemplazado pierde un número de puntos de resistencia igual a la tirada de un dado.

21.6.- Cada carro cuesta 500s sin importa el tipo. Nuevos carros pueden ser comprados sólo para reemplazar uno destruido, y debe ser de la misma clase (ligero, normal o pesado) del que reemplaza.

21.7.- Los cuatro caballos de un equipo forman un grupo. Los caballos de diferentes equipos no pueden ser de ninguna manera cambiados ni vendidos ni intercambiados. Un equipo sólo puede adquirir un caballo si se perdió uno en

la carrera. Esto también se aplica para las otras partes que componen el establo de una facción.

22.- RECUPERÁNDOSE DE LAS HERIDAS

22.1.- Después de cada carrera, el auriga, los caballos y los carros pueden haber sufrido heridas o daños. Éstos son reparados después de que la carrera es terminada. Sólo una cierta cantidad de daño puede ser reparada, así que frecuentemente un carro no estará a total potencia para la próxima carrera y la facción puede encontrar prudente sustituirlo por otro de su establo.

22.2.- Aurigas y caballos se recuperan de las heridas a razón de un punto por carrera. Así, después de la carrera, se recupera un punto. Después de la siguiente carrera, se recupera otro punto, etc., hasta que el auriga o el caballo vuelven a su potencia original.

22.2.1.- Las pérdidas debido a las drogas o a los sobornos son automáticamente reparadas después de una carrera, además del punto de herida "estándar" reparado.

22.2.2.- Ni el caballo ni el auriga pueden exceder su capacidad original de heridas. La recuperación sólo se usa para llevar al auriga y/o el caballo a su nivel original (incluyendo los puntos generados por la experiencia).

22.3.- Si un carro está andando al final de una carrera (p.e: ambas ruedas están sujetas al carro), el carro es completamente reparado después de la carrera, con todo el daño "eliminado". Si un carro pierde una rueda durante la carrera y estaba destruido, es perdido y no puede ser reparado.

22.4.- Si un auriga o equipo tiene heridas no reparadas, normalmente tiene prohibida la carrera. Se tiene que usar un carro y un auriga plenos de salud. Si una facción no tiene aurigas o equipos sanos, puede usar uno herido, pero debe ser el carro con menos puntos de herida sin reparar (más próximo a la curación).

23.- EXPERIENCIA

23.1.- Si una facción finaliza en cuarta o mejor posición en una carrera, ganará puntos de experiencia cómo se indica en la Tabla de Puntos de Experiencia. Recibe un número fijo de puntos dependiendo de la posición en que finalice. Además, consigue un bono si el hueco en casillas (o FMs) entre él y el próximo carro es de seis (6) casillas, y otro bono si el hueco es de 11 o más casillas (además del bono por seis casillas). Si no hay carros detrás de él porque han volcado, automáticamente se aplican los bonos de distancia.

TABLA DE PUNTOS DE EXPERIENCIA			
	Experiencia	Bono de Distancia en Carrera	
Lugar en la Carrera	Normal	6+ Casillas	11+ Casillas
Primer Lugar	12 puntos	3 extra	5 extra
Segundo Lugar	8 puntos	2 extra	3 extra
Tercer Lugar	4 puntos	1 extra	1 extra
Cuarto Lugar	1 punto	1 extra	1 extra

23.2.- La experiencia es anotada para cada equipo y auriga separadamente. Por ejemplo, si un carro llega el primero, y el segundo carro estaba a 12 o más casillas (o FMs) detrás, el auriga del carro vencedor recibe 20 (12+3+5) puntos de experiencia y el equipo también recibe 20 puntos de experiencia.

23.3.- Los puntos de experiencia pueden ser acumulados indefinidamente. También pueden ser gastados para incrementar la habilidad del equipo y/o auriga, pero sólo del equipo o auriga que los posee.

23.4.- Por cada 25 puntos de experiencia gastados por un auriga, el modificador de auriga aumenta en uno (+1). No hay límite a 1 incremento máximo que puede tener un modificador de auriga.

23.5.- Por cada 10 puntos de experiencia gastados en el equipo, la velocidad y la capacidad de daño de un caballo es incrementada en uno (+1). Ningún caballo puede tener más de ocho (8) de nivel hasta que todos los caballos tengan al menos seis (6). Ningún caballo puede aumentar por encima de diez (10) sin importar la experiencia que se obtenga.

23.6.- Un jugador podría gastar 10 puntos de experiencia en incrementar la resistencia del equipo. Por cada 10 puntos gastados de esta manera, el propietario puede añadir el resultado de una tirada de dos dados a su resistencia.

23.7.- La experiencia generada en incrementar la velocidad de un equipo no cambia la resistencia y viceversa. Cada gasto de puntos de experiencia es independiente uno de otro.

24.- TRAMPAS

24.1.- Un jugador puede intentar perjudicar el rendimiento de una facción en cada carrera a través de diversas y turbias maneras: sobornando aurigas, drogando caballos y/o saboteando los carros.

24.2.- Cada intento de trampa usado contra una facción cuesta una suma. La misma acción podría ser usada contra la misma facción en diferentes carreras pero debe ser pagada separadamente antes de cada carrera. Dos o tres diferentes acciones podrían ser usadas contra la misma facción en la misma carrera.

Ejemplo: un jugador no podría sobornar al auriga dos veces en una carrera, pero podría sobornarlo y drogar a los caballos y/o sabotear el carro.

24.3.- **SOBORNO:** Un auriga puede ser sobornado para no atacar a un equipo específico en la carrera venidera; o para reducir la velocidad. Un auriga no puede ser sobornado para ambas cosas, reducir la velocidad y no atacar. Sobornos separados para cada cosa no se pueden ofrecer.

24.3.1.- Para determinar el resultado de un soborno, usar el siguiente procedimiento:

En cualquier momento durante la carrera un jugador puede revelar un soborno. En ese momento, el soborno es resuelto. Los sobornos no tienen efecto hasta que no son revelados. Si un jugador olvida revelar su soborno, el dinero se gasta pero sin ningún efecto. Los sobornos nunca pueden ser guardados de una carrera a otra.

24.3.2.1.- **SOBORNOS PARA NO ATACAR:** Si la cantidad neta de un soborno es al menos 500s, se tira un dado. El soborno tiene efecto cuando el resultado del dado multiplicado por 500 no excede la cantidad del soborno. Sólo se puede realizar una tirada por soborno. El auriga sobornado no hará ataques contra la facción que lo sobornó. Cualquier ataque actual es cancelado, y no se pueden realizar posteriores ataques. Sin embargo, si la facción que sobornó al auriga ataca a ese auriga, el soborno se anula y el auriga puede hacer ataques de nuevo.

24.3.2.2.- **SOBORNOS PARA REDUCIR LA VELOCIDAD:** Si la cantidad neta de un soborno es al menos 500s, se tira un dado. El soborno tiene efecto cuando el resultado del dado multiplicado por 500 no excede la cantidad del soborno. Sólo se puede realizar una tirada por soborno. El auriga sobornado reducirá la velocidad en uno por cada múltiplo completo de 500 hasta un máximo de 3000 por el resto de la carrera.

24.4.- **DROGAS:** Un jugador puede gastar 500s o más para drogar a los caballos de otra facción. Esto se planea secretamente, pero tiene que ser revelado justo antes de que el carro haga el primer movimiento.

24.4.1.- Para resolver los efectos de las drogas, el jugador que drogó a los caballos revela la cantidad de dinero que gastó, y entonces el jugador con los caballos drogados revela la cantidad de dinero que gastó para prevenirlo. Si el que intenta drogar gastó más dinero, las drogas tienen efecto.

24.4.2.- Si el que intenta drogar gasta 500s más que el defensor para prevenirlo, un caballo, a su elección, sufre un punto (1) de heridas. Por cada 500s adicionales, se inflige otro punto de herida. Esos puntos pueden ser gastados en el mismo caballo o sobre distintos, como desee el que suministra la droga.

24.4.3.- Todas las heridas por drogas son temporales y se aplican sólo para la carrera. El caballo nunca es permanentemente herido por las drogas. Incluso un caballo que colapsa puede ser recuperado después de la carrera sin efectos.

24.5.- **SABOTEANDO CARROS:** Un jugador puede gastar 1000s o más para sabotear el carro de otra facción. Como con las drogas, el sabotaje se hace secretamente y se revela justo antes de que haga el primer movimiento.

24.5.1.- Para resolver los efectos del sabotaje, el jugador que hizo el intento revela la cantidad y entonces, el jugador siendo saboteado revela el dinero empleado en evitar los sabotajes. Si el saboteador gastó más, el sabotaje tendrá efecto si la tirada de un dado multiplicada por 100 es menos o igual que la diferencia entre las cantidades gastadas.

24.5.2.- Si el sabotaje es efectivo y el saboteador gastó 100s más que el saboteado en medidas de prevención, una rueda (a elección del saboteador) sufre dos puntos de daño. Por cada 100s más gastados, se sufre otro punto de daño.

24.5.3.- El daño causado por sabotaje en un carro es permanente.

25. SEGURIDAD

25.1.- Antes de cada carrera, a la misma vez que las trampas son planeadas, cada jugador también puede gastar dinero en seguridad para sus equipos. Esto ayuda a protegerse contra las trampas.

25.2.- El dinero en seguridad debe ser pagado para un tipo específico de protección, entre las siguientes:

Anti-Sobornos: protege contra todos los tipos de sobornos.

Anti-Drogas: protege contra todos los tipos de drogas.

Anti-Sabotaje: protege contra cualquier sabotaje

25.3.- El dinero en seguridad puede ser gastado para parar dos de los tres tipos de trampas, pero se debe pagar una suma separada para cada tipo de protección.

25.4.- El dinero en seguridad se paga por cada carrera. El dinero se gasta aunque no suceda ningún tipo de trampa. El dinero gastado para protección en una carrera nunca se guarda hasta la siguiente. El dinero invertido en seguridad nunca puede ser recuperado.

25.5.- El dinero en seguridad puede ser utilizado tantas veces como se intente sabotear contra su tipo de protección.

Ejemplo: El intento de drogar de una facción no reduce la inversión en seguridad del defensor contra el intento de drogar de otra facción. Cada intento de sabotaje se resuelve independientemente de otros.

25.6.- El dinero en seguridad no provee protección absoluta. Simplemente hace las trampas más difíciles y caras. Mira las reglas de trampas para los efectos de la seguridad en los distintos resultados de sabotajes.

26.- APOSTANDO

26.1.- Todos los jugadores deben apostar en la carrera. Las apuestas deben ser en múltiplos de 100s. La apuesta máxima es ilimitada, sujeta a los recursos financieros del apostante. Cada jugador debe apostar por su propia facción. Además, el puede apostar por tantas otras facciones como desee, pero el total de esas apuestas no pueden exceder de la cantidad apostada en su propia facción. Además, los jugadores pueden hacer apuestas entre ellos. Una vez que se hace una apuesta, nunca puede ser echada atrás.

26.2.- **PROCEDIMIENTO DE APUESTAS ANTES DE LA CARRERA:** Los jugadores anotan secretamente en un papel las apuestas y entonces las revelan. Un marcador representando la cantidad de sestercios de cada apuesta es entonces colocado en la casilla apropiada de la hoja de apuestas. Ahora son determinadas las probabilidades de las apuestas y anotadas. Suma el total de las apuestas. Para cada carro, suma el total de las apuestas y divídelo por el total de las apuestas. El resultado, redondeado hacia abajo al número entero más cercano es la probabilidad particular para ese carro. Ejemplo: Un total de 30.000s son apostados. Un total de 4.900s se apuestan por el carro rojo. Así, $30.000/4.900$ da 6,12, redondeado a 6, o un 6-1 de probabilidad.

26.3.- **PROCEDIMIENTO DE APUESTAS DURANTE LA CARRERA:** Los jugadores pueden apostar al final de la primera vuelta y, de nuevo, al final de la segunda vuelta de la carrera. Una apuesta hecha durante la carrera en una facción nunca puede exceder la cantidad que el jugador apostó antes de la carrera en la misma facción. Las apuestas hechas durante la carrera no cambian la probabilidad de pago. La probabilidad permanece igual.

26.4.- **PAGOS:** Sólo la facción que ganó pagará dividendos. Normalmente, multiplica la probabilidad por la cantidad de dinero apostada. Así, si el carro rojo fue mostrado con una probabilidad 6-1, y un jugador apuesta 1.500 en el carro rojo, cuando el carro rojo gane, el dividendo sería $6 \times 1.500s = 9000s$.

26.4.1.- Los dividendos deben ser pagados del dinero apostado. En algunos casos, el dinero será insuficiente para pagar los dividendos. En este caso, el jugador el cual va a recibir la menor cantidad de dinero se le reduce por la diferencia. Si no es suficiente, entonces el siguiente jugador verá reducida su cantidad, etc. Esto representa el efecto de "saltar la banca", y la tendencia de los corredores de apuestas de respetar a los grandes apostadores antes que a los pequeños.

26.4.2.- Si queda un dinero extra de las apuestas que no se reparte para dividendos, ese dinero se pierde (p.e: es cogido por los corredores de apuestas).

26.5.- En esas raras ocasiones que hay más jugadores que facciones, los jugadores extra pueden asumir el papel de ricos apostadores con 10.000s de crédito. Son libres de apostar por cualquier facción sin límites, pueden tomar parte de las trampas o prestar dinero a jugadores participantes. Los apostadores ganan el Juego de Campaña si amasan una fortuna mayor que cualquier otro jugador, tanto si juegan con una facción como si no.

