

Crash Cup Karambolage

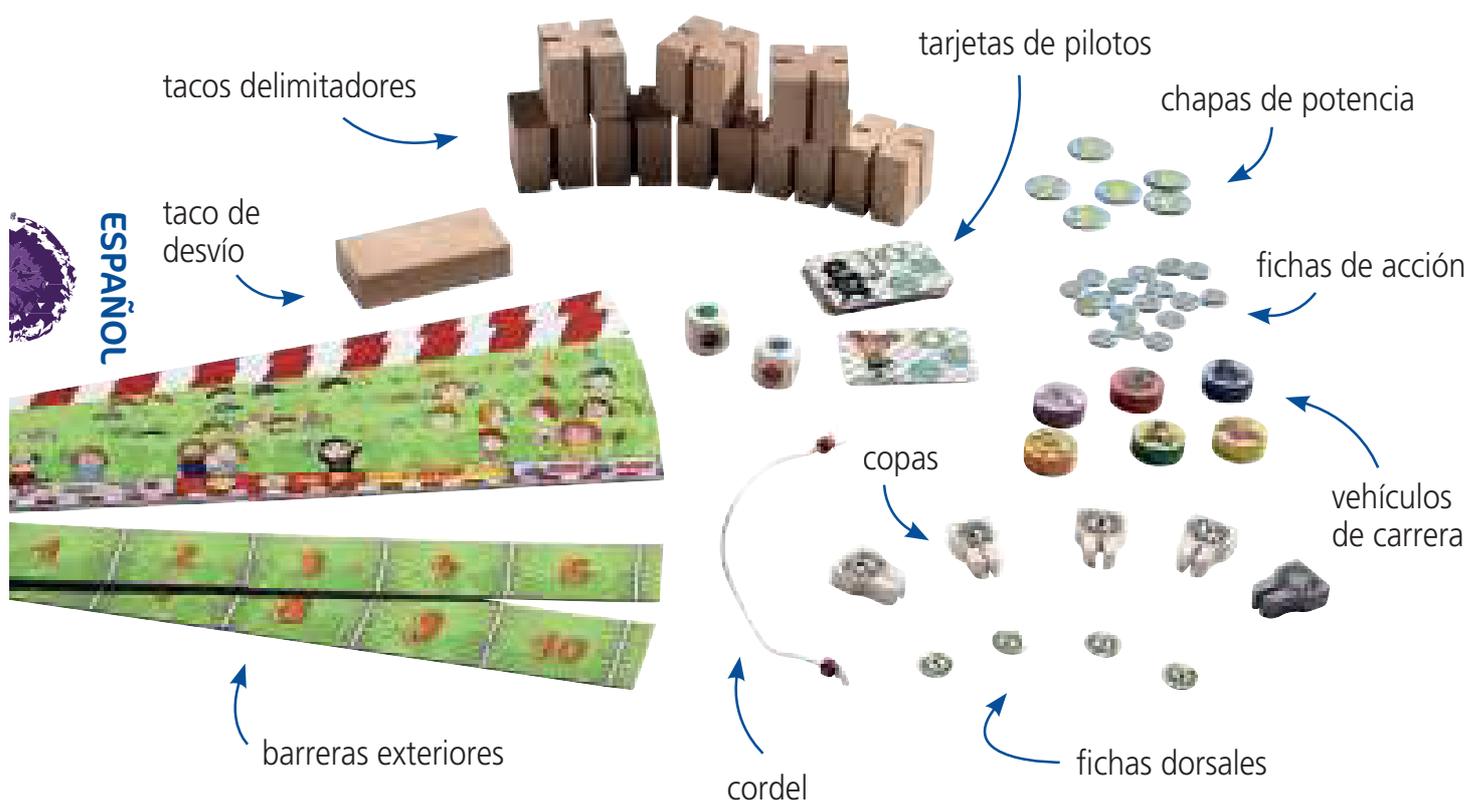
Tres divertidos lanza-juegos para 2 - 4 pilotos de carreras, con edades comprendidas entre los 6 y 99 años.

Autor: Heinz Meister
Ilustraciones: Susanne Wagner
Duración del juego: aprox. 15 - 20 minutos por juego

Tiembla la pista - hoy luchan por la victoria seis de los mejores pilotos de carreras: Hipo Acelerador se coloca bien el casco, Tea Cohete calienta motores, el Capitán Bala se prepara para arrancar y ¡comenzamos! El objetivo en los tres juegos consiste en lanzar los vehículos con habilidad sobre la pista. Aquel que, además, demuestre su valentía para el riesgo tendrá posibilidades de acabar al final en lo más alto del pódium.

Contenido del juego

1 cordel, 6 vehículos de carrera (= fichas), 8 tacos delimitadores, 1 taco de desvío, 8 barreras exteriores, 5 copas de madera (1 de color gris para marcar y 4 de color blanco con dorsales del 1 al 4 para los jugadores), 4 fichas dorsales, 6 tarjetas de pilotos, 6 chapas de potencia, 16 fichas de acción, 1 pliego con 12 pegatinas y las instrucciones del juego.



Los pilotos Crash Cup



El Capitán Bala

El capitán es el terror de las pistas. Con la ayuda de su fiel papagayo Quemapistones, ya ha robado algunas victorias de esta forma.



La Princesa Saltarina

Su padre, el Rey Diesel I, no puede oponerse a ninguno de sus deseos, y, puesto que no hay nada que le guste más a ella que sentir cómo corre el viento entre sus cabellos, la princesa participa encantada en carreras de coches.



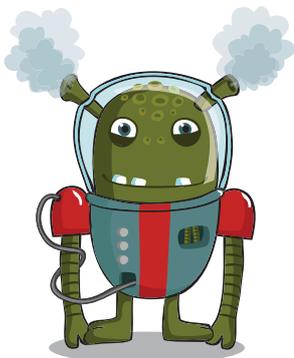
Hipo Acelerador

Hipo pertenece a una familia con tradición en el pilotaje de coches. No se le resiste nada que tenga ruedas; lo único que no acaba de funcionar son las victorias...



Tea Cohete

Sus hermanos llevan una cómoda vida de cuervo, pero para Tea, solo hay una opción: la velocidad. Gracias a su moto, puede conducir más rápido de lo que vuela.



El gran Octano

Nadie sabe de dónde procede este extraño personaje, pero siempre juega limpio. Parece importarle más la carrera que la victoria en sí.



Rita Traviesa

La revoltosa pelirroja infunde pánico en muchos pilotos; solo el Capitán Bala conduce más desenfrenadamente que ella. Las maniobras arriesgadas son su marca distintiva.



Antes de comenzar el juego

Adherir las pegatinas al reverso y el anverso de las fichas, tal y como se muestra en las ilustraciones.



Si se trata de la primera vez que realizáis el lanzamiento con el cordel, practicad antes de comenzar el juego. Para ello, sujetad el cordel por ambos extremos, colocadlo en forma de semicírculo alrededor del vehículo que vayáis a lanzar y tensadlo con fuerza.

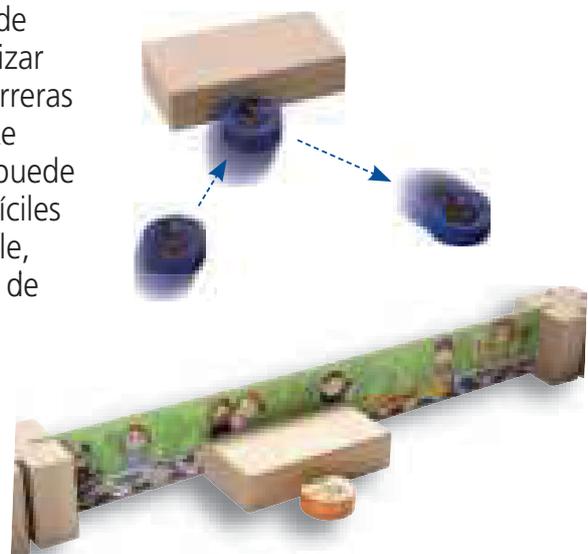


Lo ideal es jugar sobre una mesa grande con superficie deslizante.

Para los maestros de la velocidad de vértigo, los aventureros avezados y los participantes del «HABA Grand Prix»: el taco de desvío

El empleo del taco de desvío requiere de un poco de destreza y práctica al mismo tiempo. Se puede utilizar en el juego cuando, por ejemplo, el vehículo de carreras se encuentra en una posición desfavorable. En este caso, un taco de desvío estratégicamente situado puede hacer que el vehículo rebote y consiga alcanzar difíciles objetivos mediante un cambio de dirección. Cumple, por tanto, una función parecida a la de las bandas de la mesa de billar.

Asimismo, el taco de desvío puede emplearse para detener un vehículo y evitar que choque contra las barreras exteriores.



ESPAÑOL

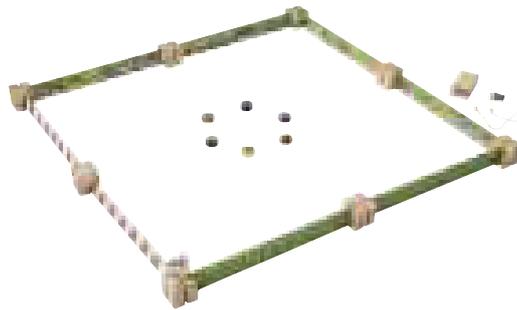
Juego 1: «Velocidad de vértigo»

¿Quién está preparado para realizar arriesgadas maniobras y conseguir hacer rugir los vehículos del color que haya sacado el dado?

Preparación del juego

Coged todos los tacos delimitadores y las barreras exteriores, y conformad un circuito cuadrado en el centro de la mesa uniendo las barreras con los tacos. Aseguraos de que las dos barreras con puntos (1 a 5 y 6 a 10) se suceden una a la otra, y que la franja de puntos que conforman queda orientada hacia afuera.

Situad los seis vehículos en círculo en el centro del circuito, sin importar si se ve el vehículo nuevo o el dañado. La distancia entre cada uno de los vehículos debe ser aproximadamente la longitud del lado más largo del taco de desvío.



La copa gris va situada junto a la franja de puntos.

Poned todas las fichas dorsales boca abajo y mezcladlas bien; a continuación, coged una ficha y situadla boca arriba delante de vosotros. Coged entonces la copa blanca que os corresponda en base a la ficha escogida y colocadla en el primer taco delimitador de la franja de puntos. Preparad el taco de desvío, el cordel y los dos dados de colores; el resto del material no será necesario y se guardará de nuevo en la caja.

Desarrollo del juego

Jugaréis por turnos en el orden de los dorsales y comenzará tirando el dado aquel jugador con el número de dorsal más bajo.

¿Qué muestra el dado?

- **Los mismos colores**

Tira el dado de nuevo

- **Colores diferentes**

Coge el cordel e intenta lanzar un vehículo con el color de uno de los dos dados contra otro vehículo con el color del otro dado.

Importante: ¡No podrá rozar ningún otro vehículo!

¿Le has dado al vehículo correcto sin rozar ningún otro vehículo?

- **Sí:**

¡Estupendo! Coge la copa gris y avanza una casilla hacia la meta, partiendo de la posición de tu propia copa.

Siempre y cuando lances bien el vehículo, puedes elegir entre dos opciones:



1. Arriesgarte y seguir adelante tirando ambos dados de nuevo y procediendo tal y como se ha descrito anteriormente.

2. Asegurar tus puntos y concluir tu jugada situando tu copa en el lugar de la copa gris, al tiempo que dejas la gris junto a la franja de puntos de nuevo.

• **No:**

qué lástima, no consigues ningún punto. Si la copa gris ya se encuentra señalando los puntos que has jugado, perderás estos puntos y la copa gris se sitúa de nuevo junto a la franja de puntos.

A continuación, será el turno del siguiente jugador conforme al número de dorsal. En primer lugar, debe comprobar que la distancia entre los vehículos de carrera y las barreras exteriores es, como mínimo, igual a la longitud del lado corto del taco de desvío. De no ser así, podrá mover los vehículos correspondientes para situarlos correctamente. A continuación, tirará ambos dados.

Finalización del juego

El juego concluirá tan pronto como un jugador consiga llegar o pasar la última casilla de la franja de puntos y alcance de este modo la «velocidad de vértigo».

Consejos para maestros de la velocidad de vértigo con práctica:

- **Puntuación doble:** en caso de que saques los mismos colores en los dados y la copa gris indique ya uno o varios puntos, jugarás por el doble de puntuación: avanza con la copa gris exactamente el mismo número de casillas que separan la copa gris de tu copa. A continuación, lanzas el dado de nuevo.
- **Desvío:** en caso de que utilices el taco de desvío al lanzar el vehículo y tengas suerte, esto es, consigas que el primer vehículo dé en el taco antes de llegar al segundo vehículo, te llevarás un punto extra y podrás mover la copa gris una casilla hacia delante.
- **Choque contra las barreras exteriores:** si chocas contra cualquiera de las barreras, entonces no recibirás ningún punto y tu turno habrá concluido.

Juego 2: «El derbi del desvío»

¿Quién conseguirá hacer el trayecto correcto y lanzar un vehículo justo entre los dos vehículos de los colores que hayan salido en los dados?

Preparación del juego

La preparación es la misma que para el juego 1, «Velocidad de vértigo»; no obstante, se introducen los siguientes cambios: No situéis los vehículos de carrera en círculo en el centro del circuito; por el contrario, preparadlos en un lado.



Desarrollo del juego

Jugaréis por turnos en el orden de los dorsales y comienza el jugador con el número de dorsal más bajo. Reparte los vehículos por el circuito, sin importar si se muestra el vehículo nuevo o el dañado, y a continuación, lanza ambos dados.

¿Qué muestra el dado?

- **Los mismos colores**

Tira el dado de nuevo

- **Colores diferentes**

Coge el cordel e intenta lanzar el vehículo que prefieras justo entre los dos vehículos de los colores que hayan salido en los dados.



Importante: no deberá rozar ninguna de las barreras exteriores, de lo contrario, el vehículo que roce quedará eliminado. A continuación, podrá lanzar el dado el siguiente jugador.

¿Has logrado lanzar un vehículo entre los vehículos correspondientes?

- **Sí:**

¡Estupendo! Coge la copa gris y avanza una casilla hacia la meta, partiendo de la posición de tu propia copa.

Siempre y cuando lances y sitúes bien el vehículo, puedes elegir entre dos opciones:

1. Arriesgarte y seguir adelante tirando ambos dados de nuevo y procediendo tal y como se ha descrito anteriormente.

Atención: tu turno finalizará tan pronto como el dado saque un color de un vehículo que ya no se encuentra en el circuito. No obstante, podrás situar tu copa en el lugar de la copa gris.

2. Asegurar tus puntos y concluir tu jugada situando tu copa en el lugar de la copa gris, al tiempo que dejas la gris junto a la franja de puntos de nuevo.

- **No:**

qué lástima, no consigues ningún punto. Si la copa gris ya se encuentra señalando los puntos que has jugado, perderás estos puntos y la copa gris se sitúa de nuevo junto a la franja de puntos.

A continuación, será el turno del siguiente jugador conforme al número de dorsal.



Finalización del juego

El juego concluirá tan pronto como un jugador consiga llegar o pasar la última casilla de la franja de puntos. Este jugador ganará "el derbi del desvío".

Consejo para aventureros avezados:

En caso de que obtengas un punto con ayuda del taco de desvío, te llevarás un punto extra y podrás mover la copa gris una casilla hacia delante. No obstante, no ganarás el punto extra si utilizas el taco de desvío únicamente para frenar el vehículo lanzado y evitar que choque contra las barreras exteriores.

Juego 3: «HABA Grand Prix»

¿Quién tiene madera de Crash Cup Superstar y llega primero a la línea de meta después de tres rondas?

Preparación del juego

Coged dos tacos delimitadores, introducíd las barreras exteriores con los puntos del 1 al 5 y situadla en el centro de la mesa. Instalad la línea de meta y salida en la esquina derecha junto a la franja de puntos, tal y como se muestra en la ilustración, y paralela a ella, situad dos barreras exteriores a aprox. 15 - 20 cm de distancia.

Distribuid las chapas de potencia y, seguidamente, cada jugador elige un vehículo de carreras y lo sitúa delante de él con la tarjeta de piloto que le corresponda. Poned todas las fichas dorsales boca abajo y mezcladlas bien; a continuación, cada uno coge una de estas fichas y la introduce en el hueco correspondiente de su tarjeta de piloto. Coged entonces la copa blanca que os corresponda en base a la ficha escogida y colocadla en el primer taco delimitador de la franja de puntos. Esconded las fichas de acción detrás de una barrera y preparad el cordel y el taco de desvío; el resto del material no será necesario y se guardará de nuevo en la caja.



Desarrollo del juego

Jugaréis tres rondas por turnos en el orden de los números de los dorsales. Comienza el jugador con el número de dorsal más bajo. Coloca tu vehículo en el lugar que prefieras de la zona de salida y con la cara del vehículo nuevo hacia arriba (véase la ilustración).

Coge el cordel y lanza tu vehículo a la pista.

Reglas importantes sobre el lanzamiento y el desarrollo del juego para el «HABA Grand Prix»:

- El taco de desvío puede situarse en el lugar que se prefiera de la pista antes de cada lanzamiento.
- En caso de que el vehículo se salga de la mesa o choque contra una barrera exterior, se colocará de nuevo en la pista con la cara dañada hacia arriba.
Atención: si el vehículo ya mostraba la cara dañada antes de chocar, deberá abandonar la pista y se colocará en la tarjeta del piloto.
- En caso de que el vehículo dé la vuelta o quede apoyado sobre el lateral al ser lanzado, se colocará de nuevo en la posición correcta y continuará el juego.
- Si el vehículo lanzado roza otros vehículos, los lanza contra una barrera exterior o los echa de la mesa no ocurrirá nada, se colocarán de nuevo simplemente sobre la pista mostrando la misma cara que antes (excepto en la acción «colisión»; véanse las fichas de acción).
- Cuando un jugador lanza su vehículo sobre la línea de meta y completa con ello una ronda, puede mover su copa una casilla en la franja de puntos.
- Si es el turno de un jugador cuyo vehículo ha sido eliminado y este se encuentra, por tanto, sobre su tarjeta de piloto (véanse también las acciones «colisión» y «reventón» en las fichas de acción), empezará la ronda desde la zona de salida. En este caso, el lado del vehículo nuevo se sitúa hacia arriba.

A continuación, será el turno del siguiente jugador conforme al número de dorsal. Si la distancia entre su vehículo y las barreras es menor que la longitud del lado corto del taco de desvío, el jugador podrá situar el vehículo correctamente antes de lanzarlo.

Las chapas de potencia y las fichas de acción:

Si el vehículo lanzado alcanza una chapa de potencia, el jugador podrá destapar una ficha de acción al tiempo que coloca la chapa de potencia detrás de su vehículo a una distancia considerable.

En las fichas de acción se observan distintas acciones que el jugador deberá realizar inmediatamente o en su próximo turno (véase la tabla).



Símbolo	Acción	Aplicación
 «Colisión»	Si al lanzar tu vehículo alcanzas el vehículo de otro jugador, este lo retirará de la pista y lo introducirá en su tarjeta de piloto.	ANTES de lanzar
 «Doble turno»	Puedes lanzar tu vehículo dos veces seguidas, excepto si en el primer lanzamiento destapas una ficha de acción «mancha de aceite» o «reventón». Estas fichas acaban con tu turno de inmediato.	ANTES de lanzar
 «Reparación»	Coloca tu vehículo de manera que su lado intacto esté hacia arriba.	ANTES de lanzar
 «Mancha de aceite»	Coloca la ficha encima de tu vehículo. Pierdes la siguiente ronda y cuando vuelva a ser tu turno, podrás retirar la ficha de nuevo.	INMEDIATA- MENTE
 «Reventón»	Dale la vuelta a tu ficha inmediatamente, de manera que se muestre el vehículo por la cara dañada. Y si ya se encuentra hacia arriba, retira tu vehículo de la pista y colócalo en tu tarjeta de piloto.	INMEDIATA- MENTE

Las fichas de acción «colisión», «doble turno» y «reparación» se dejan en la tarjeta de piloto hasta que se utilicen.

Importante: cada jugador debe contar con dos fichas de acción como máximo. En caso de ganar una tercera, no podrá quedársela.

Una vez que se haya realizado la acción de una ficha, esta se colocará de nuevo boca abajo con el resto de fichas de acción y se mezclarán todas brevemente.

Finalización del juego

El juego concluirá tan pronto como un jugador alcance la casilla «3» de la franja de puntos y gane así el «HABA Grand Prix».

Consejo:

Podéis variar la duración del juego determinando el número de rondas.



ESPAÑOL