

EUGENI CASTAÑO CHECHU NIETO

CARGOLINO VALENTINO



Autor: Eugeni Castaño
Ilustración: Chechu Nieto
Diseño Gráfico: Raúl López
Traducción al Inglés: Jorge Pinazo
Producción: ÁTOMO GAMES
EAN: 8437018229031
Fabricante: Fabrica Kart

Una alocada carrera de caracoles donde gana el más lento

¡Caracolas y caracoles! Está a punto de empezar el mayor de los acontecimientos deportivos, LA FÓRMULA CARACOL. Todos los participantes se preparan en la línea de salida con un objetivo claro...EVITAR SER EL PRIMERO EN LLEGAR A LA META.

COMPONENTES

- 6 figuras de caracoles
- 6 fichas de caracol
- 4 dados de colores
- 20 fichas de caparazón
- 1 tablero
- 1 reglas de juego

OBJETIVO

Los jugadores deberán usar el resultado de los dados para avanzar las figuras de caracol de los otros jugadores con el fin de que su caracol quede lo más rezagado posible al final de la carrera.

PREPARADOS, LISTOS...

- 1) El tablero se coloca en el centro de la mesa.
- 2) Las 6 figuras de caracol se colocan en la piedra inicial con las banderas multicolores; sea cual sea el número de jugadores.
- 3) Cada jugador recibe, al azar, su/s fichas/s de caracol, manteniéndola/s oculta/s al resto de los jugadores:
2/3 jugadores - 2 fichas cada jugador
4/5/6 jugadores - 1 ficha cada jugador

Si sobran fichas se devuelven a la caja manteniéndolas ocultas.

- 4) Se dejan las fichas de caparazón a un lado del tablero.
- 5) El jugador que haya llegado el último será el jugador inicial y toma los cuatro dados de colores. Él realizará el primer turno de la carrera.



EMPIEZA LA CARRERA

Los jugadores juegan por turnos siguiendo el sentido de las agujas del reloj.

En su turno, cada jugador realizará las siguientes acciones:

- 1º) El jugador lanza los 4 dados simultáneamente y después,
- 2º) Avanza los caracoles

Avanza los caracoles

El jugador elige uno de los dados que ha lanzado y, según el color obtenido en la tirada, avanza una casilla solo un caracol que cumpla alguna de las siguientes condiciones:

- El caracol es del color del resultado del dado
- El caracol está en una casilla del color del resultado del dado

Después de avanzar el caracol que cumplió las condiciones anteriores, el jugador entrega el dado usado al siguiente jugador (el situado a su izquierda) y procede a hacer lo mismo con otro dado hasta que ya haya resuelto los 4 dados que ha tirado.

Ejemplo 1:



Con un resultado rojo, el jugador puede elegir avanzar el caracol rojo hasta la casilla blanca o un caracol que esté en una casilla roja hasta la casilla verde.

En este caso, puede avanzar el caracol rojo (1) de la casilla amarilla, o el verde (2) o el amarillo (3) que están en casilla roja.



Notas:

- Desde la casilla de la piedra inicial con las banderas multicolores, se puede avanzar un caracol usando **cualquier** color.
- Es **obligatorio** usar todos los dados de una tirada

Ejemplo 2:

Están jugando una Partida Pablo, Roberto y Marta. Le toca el turno a Marta. Sus caracoles son el blanco y el morado; pero no sabe cuales son los de Pablo y Roberto.

Marta tira los dados y obtiene el siguiente resultado:



A continuación decide usar los dados en el siguiente orden:

1º) MORADO: Usa el dado morado pra avanzar el caracol amarillo desde la casilla morada hasta la casilla azul. Otra opción sería usar el dado para avanzar el caracol morado, pero es uno de sus caracoles y prefiere que no avance. Le pasa el dado a Roberto que es el siguiente jugador.

2º) AZUL: Usa el dado azul para avanzar el caracol amarillo (que ahora está en la casilla azul) hasta la casilla roja. Le pasa el dado a Roberto.

3º) ROJO: Usa el dado roja para avanzar el caracol verde desde al casilla roja hasta la casilla verde. Le pasa el dado a Roberto.

4º) VERDE: Usa el dado verde para avanzar el caracol verde desde la casilla verde a la casilla amarilla. En este caso es la única opción que tiene. Le pasa el dado a Roberto.



La posición final de los caracoles es la siguiente:

FINAL DE CARERA

La carrera termina cuando, al final de un turno, uno o más caracoles han llegado a la piedra final.

Entonces los jugadores muestran sus fichas de caracol y reciben tantas fichas de caparazón como el número que indica la casilla del tablero en la que se encuentra su/s caracol/es.

Nota:

En el último turno de la carrera, cuando un caracol ya ha llegado a la casilla de piedra final, si ningún caracol puede avanzar con el resultado de un dado porque ese caracol esté en la casilla de Meta y no hay ningún caracol en otra casilla de ese color; se ignora ese resultado.

Ejemplo 3:



Marta



Pablo



Roberto

Pablo, Roberto y Marta han acabado la carrera. Roberto ha acabado su turno con el caracol azul en la casilla de meta. Los tres jugadores muestran sus fichas de caracoles ocultas. Cada jugador recibe por cada uno de sus caracoles el número de caparazones que indica la

casilla en la que se encuentran. Los caracoles de Marta son el Morado (recibe 3 caparazones) y blanco (recibe 1 caparazón); en total suma 4 caparazones. Pablo recibe 3 caparazones: 1 por el azul y 2 por el rojo. Y Roberto también recibe 4 caparazones: 2 por cada uno de sus caracoles, el amarillo y el verde.

GANADOR

La partida consta de dos carreras. Después de terminar la primera carrera, los jugadores mantienen delante de ellos las fichas de caparazón que han conseguido y vuelven a preparar la siguiente carrera de la misma forma. Los jugadores van a volver a recibir su/s ficha/s de caracol/es al azar, así que puede ser que repitan color entre las dos carreras. En la segunda carrera, el jugador inicial será el que se ha quedado con los dados al final de la primera. El jugador que haya conseguido el mayor número de fichas de caparazón al final de la segunda carrera será el ganador de la Fórmula Caracol.

En caso de empate ganará el jugador que haya acabado la segunda carrera con el caracol más atrasado. Si se mantiene el empate compartirán la victoria.