Sigue las indicaciones de las cartas y colabora con tu compañero de carrera para realizar las maniobras correctamente y en el menor tiempo posible... procurando no atropellar a los animales que se crucen en vuestro camino.

¡Hazte con un lugar en el pódium! ¡¡Gana el rally!!

*El juego se compondrá de **2 etapas**, y **cada etapa de 5 maniobras**. Organizaos por parejas* antes de empezar el juego, uno será el piloto y otro el copiloto.*

Ajustaos bien el casco y cuidado, ¡no se os trabe la lengua!

Ten a mano un **cronómetro**. Podrás utilizar un reloj digital o tu smartphone.

APP

PRIMERA ETAPA

¡No os peleéis por quién jugará primero! Si no os ponéis de acuerdo, **el jugador que haya estado dentro de un coche más recientemente y su pareja de partida, serán los primeros en jugar.**

Todas las parejas deberán, por turnos, realizar la primera etapa antes de pasar a la segunda. Esto es, cuando la primera pareja termine la primera etapa, pasará el turno a la segunda pareja, que realizará la primera etapa, y así hasta que todos los jugadores la hayan realizado.

PREPARACIÓN DE CADA ETAPA

**Con jugadores impares ver última página.*

Elegir las palabras clave

De los jugadores que no juegan el turno, uno se encargará de **controlar el tiempo** y los demás de **vigilar que la pareja no cometa errores** en las maniobras. También, entre todos éstos, decidirán las palabras con las que jugarán el piloto y el copiloto esa etapa.

Para **elegir las palabras** cogerán, al azar, tres *cartas de dirección*, las verán y seleccionarán una. En cada *carta de dirección* hay un cartel de carretera con una combinación de letras, sin una vocal, que da lugar a las 5 palabras con las que jugaría la pareja.

Cuando tengan seleccionada la carta se la mostrarán a la pareja que va a jugar ese turno, dejándola en la mesa de forma visible para los dos jugadores.

Ej. Con "BOB_N" en la carta, las palabras de la etapa serán BOBAN, BOBEN, BOBIN, BOBON y BOBUN.

Preparación del Libro de Ruta (maniobras)

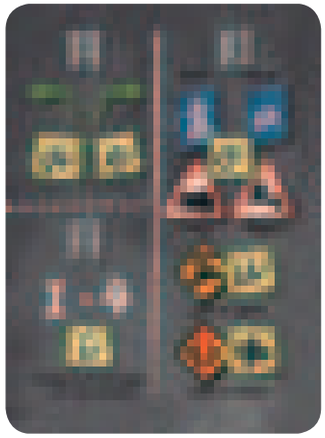
Antes de comenzar, cada pareja debe decidir quién de ellos será el piloto y quién el copiloto en esta etapa. **El piloto, que se sentará a la izquierda del copiloto, fingirá llevar un volante entre las manos. El copiloto deberá preparar y llevar el control del *Libro de Ruta*** en el que figurarán las maniobras a realizar.

- Barajar bocabajo las ***cartas de dirección***. Sin darles la vuelta, **coger las 5 primeras cartas y colocarlas formando un mazo enfrente del copiloto.** Las *cartas de dirección* sobrantes se apartan a un lado de la mesa.

- De la misma **forma que en el punto anterior, formar otro mazo con 5 *cartas de trazada especial*, y colocarlo a la derecha del mazo de *cartas de dirección*.** El resto de *cartas de trazada especial* se apartan a un lado de la mesa.

Disposición del juego en mesa

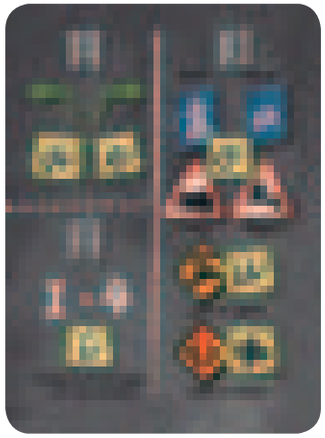
Carta terreno
(Ayuda piloto)



Palabra elegida

Cartas de dirección / Cartas de trazada
Libro de Ruta

Carta terreno
(Ayuda copiloto)



Colocar en la mesa **dos *cartas de terreno** iguales**, una frente al piloto y otra frente al copiloto. **El terreno elegido será el mismo para todos los jugadores en las dos etapas.**

*CARTAS DE TERRENO

Las *cartas de terreno* (o cartas de ayuda) se dividen en 2 partes, una para las indicaciones de la *carta de dirección* y otra para las *cartas de trazada especial*, e **indica que vocal usar en cada caso.**

DIRECCIÓN
izquierda
BOBAN
derecha
BOBEN

MARCHA
BOBIN

RECORRIDO
rápido,lento
corto y largo
BOBON

BACHE
BOBUN

ANIMAL
Imita al animal
de la carretera

Hay 6 modelos de *cartas de terreno*. Piloto y copiloto tendrán que utilizar el mismo para poder entenderse. Para las **primeras partidas** os recomendamos elegir la carta con el terreno de asfalto, más sencilla, después podréis variar y utilizar un terreno más complicado para jugar.

No olvidéis poneros el cinturón y...

¡A JUGAR!

¡Cuenta atrás!

El copiloto deberá hacer una cuenta atrás de salida antes de empezar la etapa (que servirá de ayuda para arrancar y que el piloto sepa cómo pronunciará las palabras su compañero).

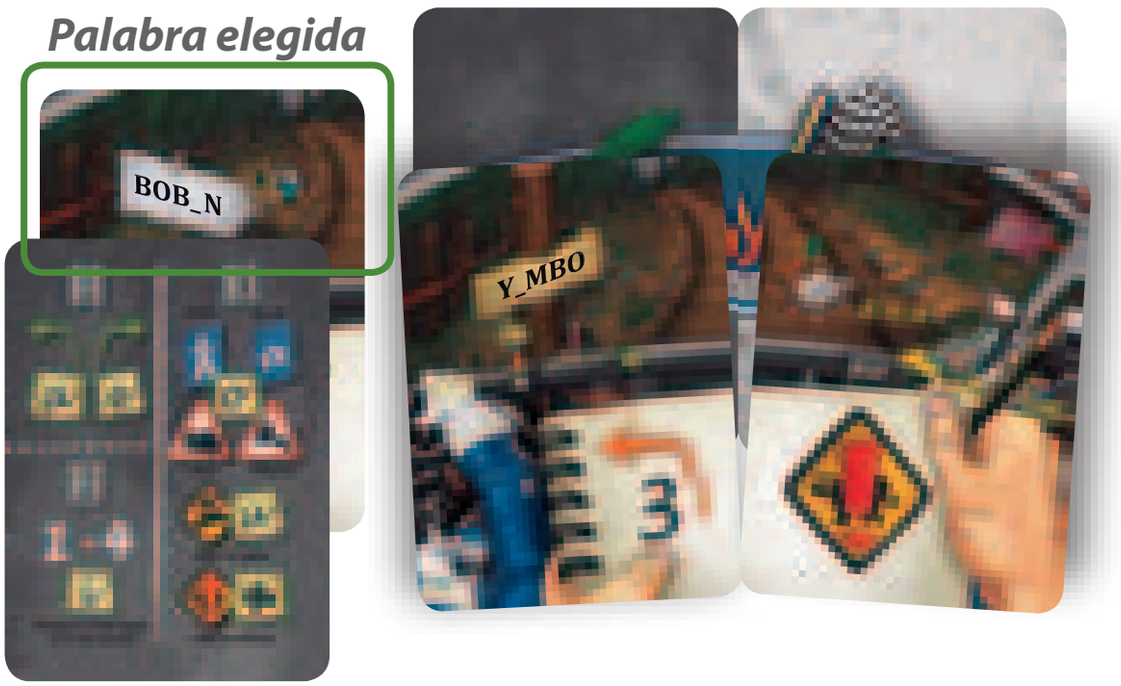
Esta cuenta atrás consistirá en decir **en voz alta, con ritmo pausado y en orden alfabético** las 5 palabras clave (siguiendo con nuestra carta de ejemplo: *boban, boben, bobin, bobon, bobun*). Inmediatamente después de la última palabra, el jugador encargado del cronómetro lo pone en marcha **y... ¡empieza la etapa!**

¡¡Es importantísimo que el piloto simule estar conduciendo e imite el sonido del motor en marcha durante la etapa!!

¡Arranca!

1.- Leer Libro de Ruta (copiloto)

Cuando termine la cuenta atrás, el copiloto dará rápidamente la vuelta a las dos primeras cartas del *Libro de Ruta*. Inmediatamente después (si quiere ganar), **"leerá"** la maniobra descubierta utilizando las palabras clave **con el tono y ritmo indicado en la *carta de terreno*.**



Cuando dé la vuelta a las cartas, **el copiloto las cogerá de forma que el piloto no pueda verlas**.

Una maniobra consiste en la **combinación de una *carta de dirección* y una *carta de trazada especial*.** Según la maniobra de la imagen y nuestras cartas de ejemplo, el copiloto debería decir *"boban, bobiiin, cua-cua"*

El copiloto deberá pasar toda la información de las cartas descubiertas por medio de tres palabras y en el siguiente orden:

- ***1ª palabra:*** indica la **dirección**, izquierda o derecha.

Según nuestra carta de ejemplo, el copiloto dirá "boban o boben"

- ***2ª palabra:*** indica la **marcha**, de 1ª a 4ª.

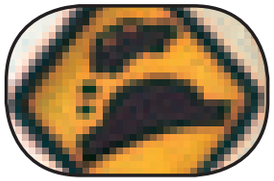
Para diferenciar la intensidad de la marcha, el copiloto pronunciará la palabra alargando la vocal introducida según el número de marcha. Así "bobin" será 1ª, "bobiin" sería 2ª, "bobiiin" 3ª y "bobiiiin" 4ª.

Ejemplos con carta terreno asfalto

- ***3ª palabra:*** indica la **trazada especial**: rápida, lenta, larga, corta, bache u ojo + el nombre del animal correspondiente.

- **Rápida, lenta, larga, corta:** el copiloto deberá pronunciar la palabra con la vocal indicada en su *carta de terreno* y, además, con la actitud correspondiente, según los ejemplos:
  - **Rápido**: pronunciada **velozmente**, imitando un zumbido o similar.
  - **Lento**: pronunciado **con parsimonia**, como a cámara lenta o de forma perezosa.
  - **Larga**: pronunciado **con voz grave**.
  - **Corta**: **con voz aguda**.

- **Señal de bache:** debe pronunciar la palabra clave **con la vocal que indique su *carta de terreno*.** Según nuestra *carta de terreno* de ejemplo sería con la "U", por tanto tendría que decir "bobun".



BOBUN

- **Señal cuidado, cruce de animales en mitad de la carretera:** para informar de este evento no habrá que decir ninguna palabra, habrá que **imitar el sonido del animal** que se vea en la carretera.

CUA-CUA

Cuidado, no sólo encontraréis animales, ¡a ver cómo imitáis a este personaje!

2.- Traducir las notas (piloto)

Justo después de que el copiloto termine de interpretar completamente la maniobra (las 3 palabras), y no antes, **el piloto traducirá en voz alta las indicaciones de su compañero.** Ejemplos con nuestra *carta de terreno* inicial:

COPILOTO: Boban, bobiiin, BOBOON
PILOTO: Izquierda, 3ª, larga.

COPILOTO: Boben, bobin, guau-guau
PILOTO: Derecha, 1ª, ¡ojo perro!.

Mientras el piloto traduce las 3 indicaciones del copiloto, ambos **deberán además gesticular según las siguientes reglas** (recordad que al inicio de la etapa el copiloto simulaba agarrar un volante, ¡ahora es el momento de utilizarlo!), según diga:

- **DERECHA E IZQUIERDA:** El piloto **fingirá mover un volante** hacia el lado que corresponda y el copiloto se moverá un poco por la inercia.

- **MARCHA:** El piloto gesticulará imitando el **movimiento de cambio de marcha**. El copiloto no hace nada (salvo, si quiere, poner cara de velocidad).

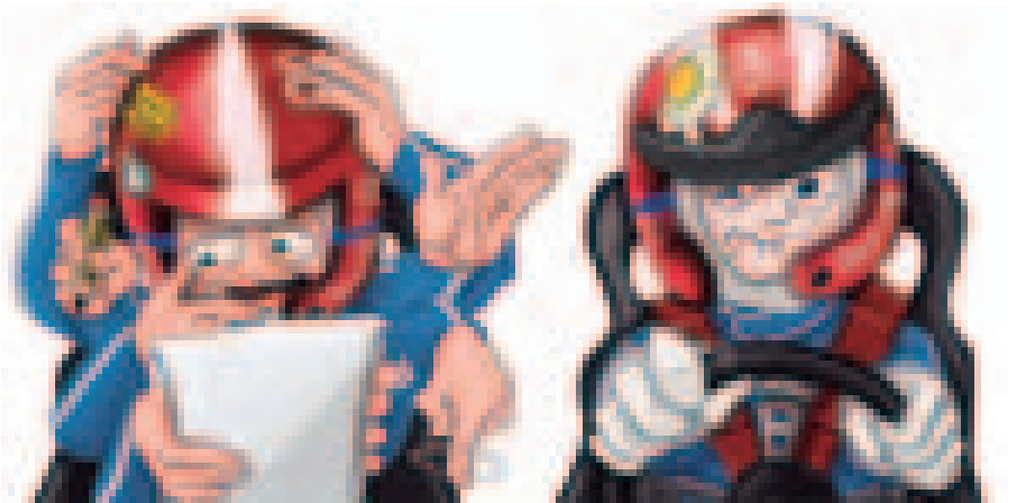
- **RÁPIDO, LENTO, CORTO Y LARGO:** No hay que hacer ningún gesto especial.

- **BACHE:** Piloto y copiloto **no dicen nada, en su lugar darán un pequeño brinco** (¡cuidado con las sillas!), como si el coche en el que viajan pasara por un bache. **Si ambos no lo hacen a la vez, se considerará un fallo.**

- **OJO + NOMBRE DEL ANIMAL:** El piloto gesticulará dando un **volantazo rápido** (izquierda-derecha o derecha-izquierda) o pulsando el claxon de su volante ficticio. El copiloto no tiene que hacer nada.

Una vez traducida toda la maniobra con las palabras y gestos correspondientes, el copiloto aparta inmediatamente las 2 cartas utilizadas y el resto de jugadores separan a un lado la o las cartas mal interpretadas (si las hubiera), sin molestar a la pareja que está en plena etapa.

Cuando el piloto termine de traducir una maniobra y estén apartadas las cartas, rápidamente el copiloto robará una carta nueva de cada uno de los mazos del *Libro de Ruta* y les dará la vuelta para llevar a cabo una nueva maniobra.



Llegada a la meta

Al terminar la última maniobra **el encargado del cronómetro lo detendrá y anotará el tiempo.** Por **cada carta fallada sumará 20 segundos** al tiempo del cronómetro; así, si fallan una maniobra completa (*carta de dirección y carta de trazada especial*) la penalización será de 40 segundos. **Es importante tener en cuenta que la penalización es por carta y no por fallo**, por ejemplo: un fallo de dirección y uno de marcha contarán como un único error si están en la misma carta.

Después de sumar el tiempo de los errores, **anotad el resultado final de la pareja y mezclad las cartas utilizadas con las de su mismo tipo** para preparar la etapa de la siguiente pareja y que puedan jugarla.

Cuando todas las parejas hayan disputado la 1ª etapa, se realizará la segunda.

SEGUNDA ETAPA

Esta etapa se jugará siguiendo el orden inverso de la clasificación, es decir, **jugará primero la pareja que quedó en último lugar** (la que más tiempo sumó), después la penúltima y así hasta jugar la que menos tiempo tardara en realizar la primera etapa.

La segunda etapa **se juega del mismo modo que la primera, sólo se cambiará el papel de los jugadores:** quienes jugasen como pilotos en la primera etapa esta vez jugarán como copilotos, y viceversa.

FINAL DEL RALLY

Sumad los tiempos obtenidos por cada pareja en las dos etapas, quienes menos tiempo sumen en total serán los ganadores de RallyRas.

¡Subid al pódium y descorchad el champán!

RESUMEN DEL JUEGO

Los jugadores juegan por parejas, uno será el piloto y otro el copiloto de un coche de rally. Con jugadores impares las parejas se alternan cada turno.

El juego se compone de **2 etapas que, por turnos (una pareja después de otra), tendréis que superar todos los jugadores.**

Un turno está formado por 5 maniobras. Durante una maniobra **los copilotos utilizarán una palabra clave** con un hueco vacío para una vocal, dependiendo con qué vocal la digan y cómo la pronuncien, la palabra dará indicaciones diferentes al piloto. Después, **el piloto tendrá que traducir las indicaciones**. (Ej, BOBAN -> izquierda, BOBEN -> derecha)

Una vez traducida una maniobra, el copiloto descubre 2 nuevas cartas y prosigue la carrera. Mientras tanto, **los jugadores que esperan su turno comprueban los fallos y pararán el cronometro** cuando termine la 5ª maniobra.

Cuanto menos tiempo tardéis en indicar y traducir las maniobras, ¡en mejor posición terminaréis el rally!

Primeras partidas y jugar con niños

En las primeras partidas que juguéis, hacedlo **con la *carta de terreno asfalto* y utilizad sólo la *carta de dirección*** (con las indicaciones de dirección y número de marcha), guardando las *cartas de maniobra especial* para cuando juguéis con más soltura.

La carta de maniobra especial incluye más factores a la hora de interpretarla (además de diferentes vocales, la forma de pronunciar la palabra) y puede ser compleja para jugar las primeras veces o con niños pequeños, eso sí... es la que **da diversión extra al juego ¡así que jugad con ella en cuanto podáis!**

¿Queréis jugar y sois número impar? ¡No hay problema!

Estableced un jugador inicial para la primera etapa, este jugador será el copiloto y el jugador de su izquierda será su piloto. **El siguiente turno el jugador que jugó de piloto jugará de copiloto, siendo el jugador de su izquierda su piloto.** Seguid pasando el turno en el sentido de las agujas del reloj hasta que todos los jugadores hayan participado como piloto y copiloto, en ese momento terminará la etapa.

En este modo de juego cada jugador deberá contar sus tiempos individualmente.

Con 8 jugadores , ¡rally loco!

Cada etapa la **podéis jugar dos parejas a la vez,** cada una de ellas con una de las otras parejas revisándoles. Agilizará la duración de la partida, aumentará la competitividad entre las parejas y añadirá un nivel extra de distracción y caos entre los pilotos y copilotos que disputen las etapas a la vez.

Campeonato.

¡Atreveos con esta variante del juego! Jugad 3 o 4 rallys, con sus dos etapas cada uno. Al final de cada rally revisad los tiempos y puntuad a cada pareja según corresponda:

1º 10 puntos **3º** 3 puntos
2º 6 puntos **4º** 1 punto

RallyRas, editado en España por **darbel** ©2015

Contenido del juego:

- **1** volante invisible
- **1** reglamento de juego
- **6** cartas de terreno
- **48** cartas de manioba, de las cuales:
  - 20 cartas de dirección
  - 28 cartas de trazada especial

Autor: Pepe Roma
Ilustración: Darío Muel Guerrero
Diseño Gráfico: Ana B. Domínguez
Textos: Ana B. Domínguez
Revisión textos: Darío Muel Guerrero, Pepe Roma, Esteban Muel y Alex Fonollosa
Desarrollo APP: Jessica Alcolado

Agradecimientos del autor: A Akumu por la idea. A Carlos, Sara y Gonzo, por la ayuda con el proto. A Ainhoa, Haritz, Allué, Isra y Shei. A Ludo y su Protos y tipos. A Jesta, DAU, Zona Lúdica, Córdoba... A 5mpj, Análisis-Parálisis, Días de Juego, Otro juego más,... y tantas jornadas y medios que apoyan la afición. A darbel por apostar por el juego. A Orión. A los Martínez. A Costacabana. A los que ríen jugando. Y a Irene. ^^

De los editores: A todos nuestros colaboradores, a los veteranos por seguir ahí y a los nuevos por querer participar. A nuestros amigos y familia por pedirnos juegos nuevos. A mis abuelos (Ana) porque de lo mejor de cada uno he puesto un poquito en este juego que no llegasteis a ver.