

# FORMULA DE: LOS AUTOS LOCOS







En este documento encontrarás reglas de la casa para dar un toque nostálgico y divertido a tus carreras de Formula De, y recrear las estrambóticas carreras de los Autos Locos. He diseñado las cartas de piloto, puntuando las características de cada coche de modo que reflejen los puntos fuertes y débiles de los mismos, y dotando a cada uno de una regla especial (resumida al pie de la carta) acorde con la habilidad más habitual de cada coche en la famosa serie de dibujos animados.

Con estas reglas pretendo que las carreras sean, sobre todo, divertidas, y que el reto sea, simplemente, conseguir llegar con tu cacharro a la meta, a pesar de las trabas de tus contrincantes.

## Normas generales de las reglas especiales de los Autos Locos

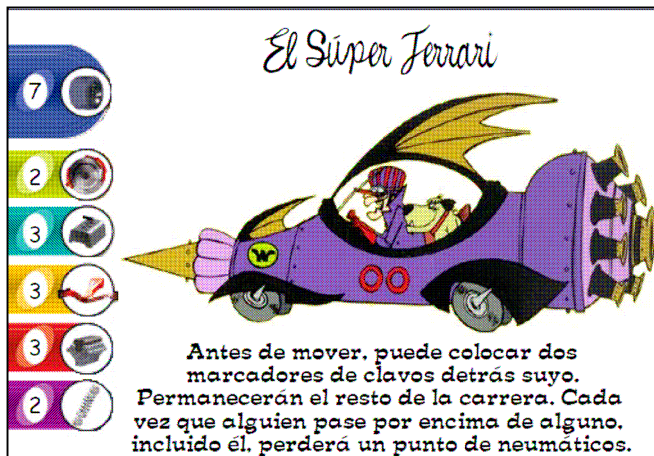
Cuando uno de los jugadores usa su regla especial, la gasta, y solo volverá a tenerla disponible después de pasar por boxes.

Muchas reglas especiales hacen referencia a una "Tirada de problemas". Dicha tirada se hace con el dado de 20 caras, y según el resultado lo más probable es que haya que reducir alguna característica del coche, según la siguiente tabla:

<b>Tirada de problemas</b>	
<i>Tira el dado de 20 caras</i>	
1: ¡El coche explota! Fin.	
 2-3: 1 punto de Neumáticos	
 4-6: 1 punto de Frenos	
 7-8: 1 punto de Caja de cambios	
 9-11: 1 punto de Carrocería	
 12-14: 1 punto de Motor	
 15-17: 1 punto de Suspensión	
18-20: sin problemas	

Si a causa de la tirada de problemas se reduce un punto de neumáticos, se aplicarán todas las reglas igual que si lo hubiera perdido por pasarse de frenada en una curva (trompo, eliminación de la carrera, etc...)

A continuación paso a describir cada coche (lo he copiado de la Wikipedia), y a explicar su regla especial (eso es cosecha propia).



**Número 00: El Súper Ferrari** (El auto doble cero), conducido por Pierre Nodoyuna y Patán, los villanos de la serie. Se trata de un coche a reacción, con cientos de armas ocultas. Intentan perjudicar lo máximo posible a sus competidores, con el único propósito de asegurarse la victoria. Esta obsesión de Pierre suele acarrearle la pérdida de tiempo valioso, haciéndole perder muchas posibles ocasiones de victoria.

**Regla especial del Super Ferrari:** Pierre Nodoyuna era especialista en colocar trampas a sus rivales. Su regla especial recrea una de las más habituales: antes o después de mover, puede colocar dos marcadores de "clavos" detrás de él. Deben estar contiguos entre sí, y uno de ellos debe estar en contacto por detrás con el Súper Ferrari. Permanecerán allí el resto de la carrera. Cada vez que alguien pase por encima de uno de estos marcadores (incluido él), perderá un punto de neumáticos como si se pasara en una curva, y se aplicarán las reglas correspondientes (trompos, eliminación de la carrera si no le quedan puntos de neumáticos, etc...). Si un coche pasa por dos marcadores de "clavos" en el mismo movimiento, perderá dos puntos de neumáticos, claro. De igual modo, si un coche pierde un punto de neumáticos por pasarse de frenada, y termina su movimiento sobre un marcador de "clavos", se suman las penalizaciones, y perderá en total dos puntos de neumáticos.



**Número 1: El Rocomóvil**, conducido por los Hermanos Macana (Piedro y Roco), dos trogloditas cubiertos con pelo, cuyo diseño fue reciclado para el Capitán Cavernícola. Es un pedrusco gigante con ruedas. A veces los Hermanos Macana reconstruían su coche desde cero usando sus porras, a la vez que lo usaban para potenciar su motor, el cual en algún momento se revela que está ocupado por una criatura viva. Ostentan el mayor número de segundos puestos de la competición.

**Regla especial del Rocomóvil:** El Rocomóvil es el coche más duro de la carrera, y sus tripulantes eran capaces de reconstruirlo de cero. Para representarlo, si al comienzo de su turno está en primera marcha, puede invertir el turno en arreglar el coche en lugar de mover, dejándolo con todas las características como al inicio. El siguiente turno podrá subir a segunda, de la forma habitual. Además cuando hace una parada en boxes puede elegir recuperar todos los puntos de todas las características de su coche, de manera que salga de boxes como nuevo. Para representar el tiempo perdido en reconstruir el coche, si usa su regla especial, saldrá de boxes en primera marcha, y no en cuarta como es habitual.



**Número 2: El Espantomóvil**, conducido por Los Tenebrosos (La Pareja Compleja), dos monstruos (en la versión original el mayor hablaba como Boris Karloff y el menor como Peter Lorre) que conducen un coche con un pequeño campanario cuyo punto más alto está habitado por un dragón («con 1.000 llamaradas de fuerza») y varios fantasmas, vampiros, monstruos y brujas. El Espantomóvil es capaz de volar distancias cortas usando las alas del dragón.

**Regla especial del Espantomóvil:** es cierto que el Espantomóvil podía volar distancias cortas gracias a su dragón, pero esa habilidad es más propia del Stuka Rakuda, y no quiero repetir la misma habilidad para dos coches distintos. Así que me quedo con la otra gran habilidad del Espantomóvil: usar su gran variedad de monstruos para atacar o distraer a sus contrincantes. Podemos agrupar todas ellas bajo el nombre de “asustar” a los rivales. Para representarlo, cuando un coche en contacto con el Espantomóvil va a mover pero aún no ha indicado si va a cambiar de marcha, el piloto del Espantomóvil puede decidir asustarle, y dicho coche, atenazado por el susto, no podrá cambiar de marcha al hacer su movimiento.



**Número 3: El Auto/Súper Convertible**, conducido por el profesor Locovitch, un científico loco. Su coche, que en principio tiene forma de barco con ruedas, es capaz de transformarse en casi en cualquier cosa. Locovitch suele ayudar con sus innumerables inventos a los demás corredores a pasar por diversos obstáculos e impedimentos que, bien por causas naturales o bien por obra de Pierre, se presentan en la carrera. También los usa, a su vez, para atacar a sus rivales.

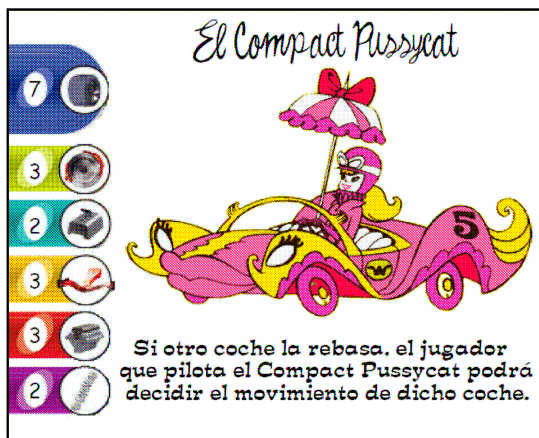
**Regla especial del Auto/Súper Convertible:** la enorme versatilidad del coche del profesor Locovitch, le permitía salir de las situaciones más difíciles. Para representarlo, cuando tenga que realizar una tirada de dado, de cualquier tipo, puede elegir el resultado, en lugar de lanzar el dado. Importante: no puede lanzar el dado y después decidir usar la regla especial.



**Número 4: El Stuka Rakuda**, conducido por el Barón Hans Fritz, un as de la aviación (vagamente basado en el aviador alemán de la Primera Guerra Mundial El barón rojo Manfred von Ritschhofen). Es un híbrido de coche y avión, capaz de volar limitadamente, normalmente lo justo para sobrepasar por encima de los corredores (individual o colectivamente) y obstáculos en su camino. El Stuka Rakuda también tiene montada una ametralladora,

que es usada esporádicamente. La antigüedad del Stuka hace que el barón suela perder el control de su automóvil (e incluso su hélice), en diversas ocasiones. Hans Fritz es el ganador de la primera carrera de la historia de los Autos Locos.

**Regla especial del Stuka Rakuda:** la habilidad más evidente de este coche es que puede volar. Esto es fácil de representar: antes de lanzar el dado para mover, el piloto del Stuka Rakuda puede indicar que su movimiento será volando. Se aplican todas las reglas del movimiento, excepto que puede moverse por encima del resto de coches o cualquier obstáculo como si no estuvieran para él. Al terminar el movimiento vuelve a quedar sobre la carretera.



**Número 5: El Compact Pussycat**, conducido por Penélope Glamour, una damisela en apuros. Un coche femenino de color rosa sólo con accesorios maquilladores. Tales accesorios fallaban, actuando a veces como armas indirectas frente a los otros corredores; por ejemplo, haciendo que espuma de champú cayera sobre sus caras. Tiene un romance secreto con Pedro Bello, y siempre que está en apuros pide su ayuda, además de la de otros corredores.

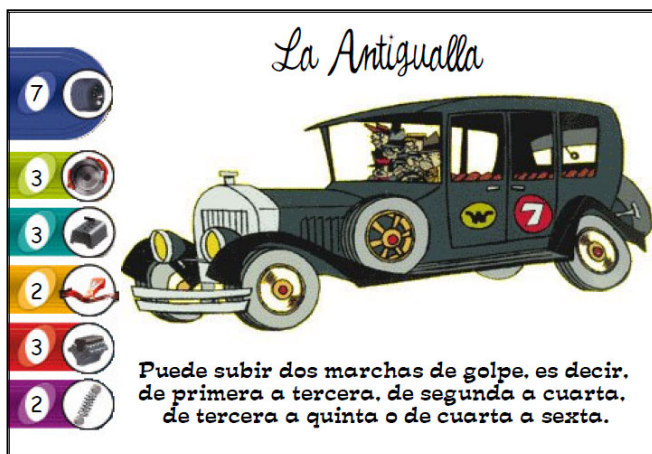
**Regla especial del Compact Pussycat:** Penélope Glamour solía distraer al resto de pilotos, a veces inconscientemente, gracias a sus encantos femeninos. Para representar esto, cuando un coche rebasa al Compact Pussycat (es decir, comienza su movimiento más detrás y lo termina más adelante), puede decidir distraerlo (le lanza un beso, o un guiño, por ejemplo), para que pierda el control de su coche. Si lo hace, será el jugador que pilota el Compact Pussycat, quien mueva el coche que le está rebasando, en lugar de su piloto, y decidirá la casilla final de su movimiento. El movimiento debe ser legal, y debe consumir todos los puntos de movimiento del distraído piloto siempre que sea posible.





**Número 6: El Súper Chatarra Special**, conducido por el sargento Blast y el soldado Meekly, dos militares. Es un vehículo militar, mitad tanque, mitad jeep. El Súper Chatarra Special hace uso de sus accesorios de tanque durante la carrera, cañón incluido. En ningún momento de la serie se mencionan los nombres propios de los pilotos en la edición española, conociéndoseles sólo como Sargento y Soldado. Pese a ser un vehículo robusto y potente, son los corredores que menos victorias logran.

**Regla especial del Súper Chatarra Special:** el arma más habitual del Súper Chatarra Special, era lanzar cañonazos a sus rivales, así que su regla especial no podía ser otra. Antes o después de mover, el Súper Chatarra Special puede disparar con su cañón a otro coche que se encuentre más adelantado en el mismo carril y en la misma recta que él. El coche que recibe el cañonazo deberá hacer inmediatamente una tirada de problemas, según la tabla explicada más arriba. Si el Súper Chatarra Special queda a rebufo de él, podrá aplicar la regla de "Coger el rebufo" de la forma habitual, si quiere.



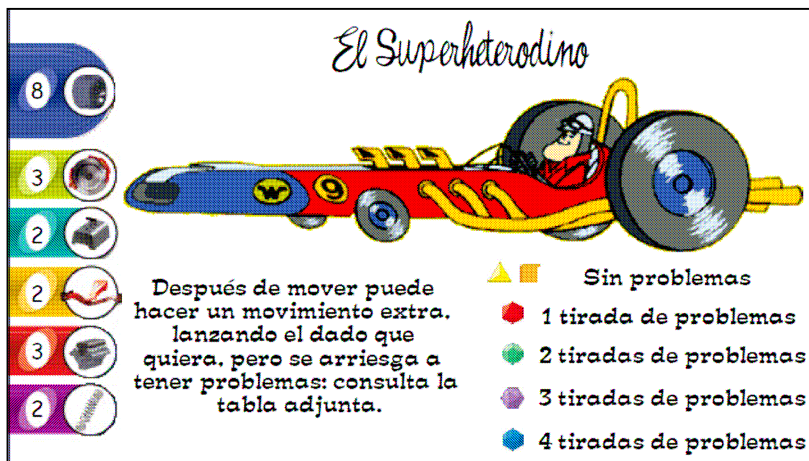
**Número 7: La Antigualla**, conducido por Mafio y sus pandilleros (de la Mafia del Hormiguero), siete honrados gánsters. Manejan un sedán de los años 1920. La pandilla es confundida por los agentes de la ley con delincuentes reales, lo que les supone entrar en extravagantes situaciones. Su mejor baza para avanzar posiciones es la «Potencia de Fuga», consistente en que los pandilleros usen sus piernas para propulsar a la antigualla.

**Regla especial de la Antigualla:** el truco de este coche consistía en acelerar gracias a las piernas de sus ocupantes por debajo de la carrocería, la famosa «Potencia de Fuga». Para representar esto, antes de mover, la Antigualla puede subir dos marchas de golpe, es decir, de primera a tercera, de segunda a cuarta, de tercera a quinta o de cuarta a sexta. No pierde un punto de Caja de cambio por ello. Esto no influye en la acción de reducir dos marchas de golpe, que hará de la forma habitual, perdiendo un punto de Caja de cambio.



**Número 8: El Alambique Veloz (de Arkansas)**, conducido por Lucas el granjero y el Oso Miedoso (a veces llamado oso Burbujas), un cateto que duerme la mayoría del tiempo acompañado de un oso cobarde, en un carro de madera propulsado por una estufa de carbón. La estufa es el punto flaco del Alambique, cosa que los competidores aprovechan a su favor. Lucas emplea rudimentarias técnicas para avanzar en las carreras. Miedoso (haciendo honor a su nombre) teme todo lo que acontece en la carrera, poniendo a prueba (y a veces entorpeciendo) al buen Lucas.

**Regla especial del Alambique Veloz:** la verdad es que este coche no se destacaba por una habilidad concreta, aunque solía coger ventajas mediante técnicas de lo más originales. En general no atacaba a otros coches, sino que sus habilidades solían ser para su propio beneficio. Por eso me ha parecido adecuado aplicarle la siguiente regla especial: después de hacer un movimiento, puede corregirlo, sumándole o restandole 1 ó 2 casillas (lo que obtenga en una tirada del dado), para que la casilla final del movimiento sea la que más le interese.



**Número 9: El Superheterodino**, conducido por Pedro Bello. Es un drag racer con dos grandes ruedas traseras, que suele caerse a pedazos debido a su alta fragilidad (aunque Bello lo niegue permanentemente). Es uno de los vehículos que más victorias de carrera ostenta.

**Regla especial del Superheterodino:** este era el coche aparentemente más potente, pero también el más frágil. A pesar de su aspecto imponente, a la mínima se despedazaba. Por eso he intentado reflejar estas dos características en su regla especial. El Superheterodino después de hacer un movimiento, puede hacer otro movimiento extra, de distancia determinada por el dado que elija el piloto. Este dado no significa que cambie de marcha, el movimiento extra se considera en la misma marcha del último movimiento, sin importar el dado que use para determinar el avance. Pero dicho movimiento extra tiene un riesgo: si se usa un dado correspondiente a la tercera marcha o superior, deberá lanzar una o más tiradas en la tabla de problemas, tal y como se indica en su carta de piloto. Se advierte al osado piloto que use esta regla especial que es poco probable sobrevivir a cuatro tiradas de problemas consecutivas...



**Número 10: El Troncoswagen**, conducido por Brutus y Listus, un leñador y un castor en una carreta de madera con sierras circulares en lugar de ruedas. Esto les da la habilidad de cortar casi cualquier cosa, dañando o destruyendo objetos. Son conductores muy agresivos y no dudan en rebanar en dos a su rival a la hora de adelantar. También emplean artefactos cortantes para abrirse paso por los obstáculos de la carrera. Listus colabora también en estas situaciones.

**Regla especial del Troncoswagen:** este es el coche más violento de la carrera, y aplicar su habilidad literalmente sería muy desequilibrante, ya que dejaría al resto de rivales fuera de combate con facilidad. Por eso, su regla especial refleja su agresividad, pero con moderación. Cuando el Troncoswagen termina su movimiento en contacto con otros coches, dichos coches, en lugar de hacer la tirada habitual por el toque, deben hacer una tirada de problemas. El Troncoswagen hará sus tiradas de toque normales por cada coche con el que esté en contacto.

... y eso es todo.

En el fichero [CartasAutosLocos.pdf](#), podéis encontrar las cartas de cada Piloto para imprimir y jugar, y unas plantillas, a modo de recortables para fabricar los coches.

Os garantizo que la estrategia para llegar a la meta (y no digamos para ganar), se enriquece bastante. No basta con calcular el movimiento para no pasarse en las curvas, sino que hay que estar muy pendiente de las posibles jugarretas del resto de pilotos, y aprovechar bien el poder especial de tu coche. Espero que disfruteis de esta forma original de jugar al Formula De, recreando las divertidas carreras de los Autos Locos.

J. Chocarro (Julai en la BSK), 2010