

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. Resumen. 2	10. Fin de la Carrera y Ganador... 15
2. Preparación. 3	11. Reglas para Temporadas. 16
3. Secuencia de Juego. 4	12. Reglas Opcionales. 16
4. Conceptos Importantes. 6	Lista de Cartas de Carrera. 17
5. Cartas de Carrera. 7	Lista de Cartas de Evento. 18
6. Movimiento. 8	Ejemplos Adicionales. 20
7. Marcadores de Desgaste. 12	Glosario. 21
8. Cartas de Evento. 13	Índice. 23
9. Paradas en Boxes. 14	Créditos. 23

1.0 RESUMEN

Thunder Alley es un juego en el que de dos a siete jugadores controlan equipos de carreras que compiten para obtener la mayor puntuación en una sola carrera o en una serie de estas.

1.1 Componentes

- 4 Pistas de Carreras
- 42 Fichas de Coches
- 56 Fichas de 5/8"
- 80 Fichas de 1/2"
- 84 Cartas de Carrera
- 26 Cartas de Evento
- 7 Hojas de Ayuda para los Jugadores Específicas para cada Equipo

1.2 Objetivo

El jugador que consigue que su equipo obtenga la mayor puntuación es el ganador de la partida. La puntuación de un equipo es la suma de las puntuaciones de todos los coches del equipo. Cada coche obtiene puntos por la posición en la que acabó y gana puntos si va en cabeza durante al menos un turno y si va en cabeza en la mayoría de turnos de la carrera. Ten siempre en cuenta que estás llevando un equipo de coches. Limitarse a ganar la carrera con un coche a costa de los otros no está garantizado como estrategia ganadora en la partida en su totalidad.

1.3 Pistas

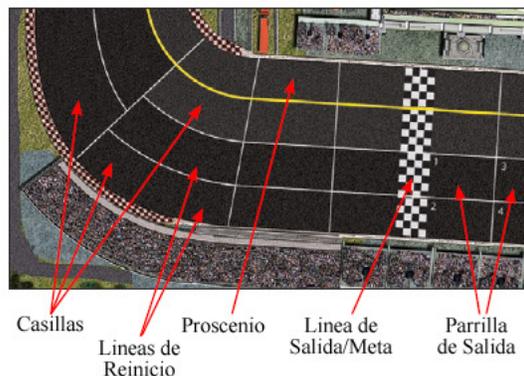
Las pistas son de diferentes tamaños y formas, pero todas ellas usan las mismas reglas.

Casillas: Cada rectángulo limitado por líneas se conoce como casilla. En la pista, sólo puede haber un coche en una casilla.

El Proscenio (Recta de Boxes o Pit Lane):

El Proscenio es el carril interior que se extiende toda la longitud de la pista. Sólo se puede entrar a él para entrar a boxes. En el proscenio puede haber varios coches en una misma casilla y se apilan según entren a la casilla de manera que, si surge algún tipo de empate, el coche que está al final de cada apilamiento se considera que está delante.

Línea de Salida/Meta: Esta es la línea tras la que los coches se alinean al comienzo de la carrera. Es también la línea que el coche en cabeza debe cruzar, tras completar el número de vueltas especificado, para acabar la carrera.



Parrilla de Salida: Estas casillas se usan al comienzo de la carrera para desplegar los coches antes de que comience la partida. El coche en cabeza se coloca en la casilla 1, y el siguiente coche se coloca en la casilla 2, etc. Los coches colocados en la parrilla de salida deben encarar la Línea de Salida/Meta. La primera vez que se cruza la línea de Salida/Meta no tiene relación con el número de vueltas completadas.

Carriles de Relanzamiento: Los carriles más oscuros se usan para el relanzamiento. Cuando es necesario recomenzar, coloca al coche en cabeza en la casilla de reinicio más interior del sector que ocupa. Procede entonces a rellenar las líneas de relanzamiento de la interior a la exterior y de delante hacia atrás con la misma formación que había al comienzo de la partida (el segundo coche va un carril más hacia el exterior que el coche en cabeza, el tercero va detrás del líder, y así).

Línea de Relanzamiento Verde: Los siete sectores con línea verde que están antes de la Línea de Salida/Meta indican la línea tras la que los relanzamientos deben comenzar en la última vuelta. Si se muestra una bandera amarilla y el coche en cabeza está por detrás de esa línea en la última vuelta, el

relanzamiento retrocede hasta esta línea (9.6, 9.7).

1.4 Hoja de Equipo y Coches

La Hoja de Equipo mantiene el estatus de los coches del equipo proporcionando una casilla para cada coche del equipo. Cuando un coche recibe un Marcador de Desgaste o Marcador de Líder del Turno, el marcador se coloca en el área apropiada de la casilla asociada con el coche. El área izquierda, señalada como *Temporary* (“Temporal”), es para colocar los marcadores de desgaste que pueden ser eliminados durante una Entrada en Boxes. El área derecha, señalada como *Permanent* (“Permanente”), sirve para colocar los marcadores de desgaste que representan daño permanente que no puede ser eliminado durante una Entrada en Boxes.



1.5 Coches

Los coches están representados por fichas que muestran una vista superior de un coche de carreras. Cada coche tiene un número único. Las fichas de los coches tienen dos caras, una con un fondo claro, y la opuesta con un fondo oscuro. Todos los coches deben comenzar el turno por su cara con el fondo que coincide con el color de fondo del Marcador de Primer Jugador. Conforme los coches son activados, se giran a la cara opuesta para mostrar que ya han sido activados en este turno.



2. PREPARACIÓN

1. Selecciona una Pista: Selecciona una de las cuatro pistas.

2. Selecciona un Equipo: Cada jugador selecciona un equipo y coge la Hoja de Equipo apropiada y los coches correspondientes.

3. Selecciona tus coches: Cada jugador selecciona un número de coches de su equipo en base al número de jugadores implicados.

JUGADORES	COCHES POR EQUIPO
2	6 coches
3	5 coches
4	4 coches
5-7	3 coches

4. Prepara los Mazos de Cartas: Baraja por separado los mazos de Cartas de Evento y Cartas de Carrera y colócalos junto al tablero.

5. Coloca los Coches en la Pista: Roba una carta del Mazo de Carrera. Consulta la Barra de Equipos que aparece en la parte inferior de la carta. Para colocar el primer coche de cada equipo en la Parrilla de Salida, lee la Barra de Equipos de izquierda a derecha. Coloca un coche de un equipo participante que aparezca en la posición nº1 (Pole Position) en la Parrilla de Salida. Continúa leyendo la Barra de Equipos y coloca un coche del siguiente equipo participante en la 2ª posición. Repite hasta que todos los equipos hayan colocado un coche en la Parrilla de Salida. Para colocar un segundo coche de cada equipo en la Parrilla de Salida, usa la misma carta del Mazo de Carrera, pero lee la Barra de Equipo de derecha a izquierda. Así, en una carrera de tres equipos, si los primeros 3 coches fueron Negro, Rojo y Azul, los coches 4 a 6 serán Azul, Rojo y Negro. Continúa alternando la lectura de izquierda a derecha y de derecha a izquierda para colocar los restantes coches en la Parrilla de Salida. Todos los coches deben colocarse por su cara con el fondo claro al comienzo de la partida.

6. Coloca los Marcadores:



MARCADORES DE POSICIÓN:

Coloca el Marcador de Vuelta en la casilla n°1 del Contador de Vueltas. Saca los suficientes marcadores de Posición como para que haya un marcador por cada coche en el juego (es decir, títulos 1° a 12° en una carrera con 12 coches). Alinéalos en orden, poniendo el de 1° Puesto a la izquierda y la ficha del último puesto de la carrera a la derecha. Devuelve los Marcadores de Puntos por Posición sin usar a la caja.



MARCADOR DE 1 ° JUGADOR.

Dale al jugador con el coche En Cabeza (Pole Position) el marcador de 1° Jugador. El marcador debe ponerse a la vista de todos los jugadores, con la cara con el fondo claro boca arriba.

OTROS MARCADORES: Coloca todos los Marcadores de Desgaste y Marcadores de Líder del Turno en el Contador de Vueltas.

7. Reparte Cartas: Reparte un número de Cartas de Carrera a cada jugador igual al número de coches con el que empieza +1.

¡A correr!

3. SECUENCIA DE JUEGO

3.1 Segmentos de Acción vs. Turnos

Un Turno completo consiste en la activación de cada jugador de todos sus coches una vez. Una vez termina la activación del último coche, se acaba el Turno. Un Segmento de Acción es el uso individual, por parte de un jugador, de una carta para activar uno de sus coches.

3.2 Secuencia de Juego para Cada Turno

1. Rellenar las Manos (3.3)
2. Llevar a cabo los Segmentos de Acción (3.4)
3. Llevar a cabo la Secuencia de Final de Turno (3.5)

- a. Determinar el Líder y recompensar con un marcador de Líder del Turno al coche en cabeza (3.5.1).
- b. Robar y resolver una Carta de Evento (3.5.2)
- c. Realizar Paradas en Boxes (3.5.3)
- d. Determinar el Primer Jugador (3.5.4)
- e. Eliminar Coches con Vuelta Perdida (3.5.5)
- f. Descartas las Cartas de Carrera no deseadas (3.5.6)

3.3 Rellenar Manos

Al comienzo de cada Turno, cada jugador roba las suficientes cartas del Mazo de Carrera para rellenar su mano. El tamaño de mano de cada jugador es el número de coches con los que cada equipo comenzó la carrera más 1. *Por ejemplo, si cada equipo comenzó con 4 coches, el tamaño de mano de cada jugador sería de 5.* El tamaño de la mano no se ve reducido debido a coches eliminados. Por lo tanto, todos los jugadores tendrán el mismo número de cartas al comienzo de un turno. El Primer Jugador rellena su mano, y después los otros jugadores rellenan sus manos siguiendo el sentido de las agujas de reloj alrededor de la mesa. Si en cualquier momento se queda vacío el Mazo de Carrera y se necesita robar cartas, baraja todas las Cartas de Carrera descartadas para formar un nuevo Mazo de Carrera.

3.4 Fase de Acción

Esta fase consta de una serie de segmentos de acción. El primer Segmento de Acción de un turno es realizado por el jugador que tiene el Marcador de Primer Jugador. Una vez su Segmento de Acción se ha completado, el jugador a su izquierda efectúa su segmento de acción. Este continúa hasta que todos los coches han sido activados al menos una vez en este segmento de acción.

El Jugador Activo hace lo siguiente:

1. Elige uno de sus coches que aún no haya sido activado. Un coche sólo puede ser activado una vez por turno, y esto se indica dándole la vuelta a su ficha.
2. Si el coche elegido está ya fuera de la carrera, esto se conoce como “Pasar Tu Turno”. Ve al paso 7 más adelante.

3. Si el coche elegido tiene seis o más Marcadores de Desgaste en su casilla de la hoja de equipo, el coche se retira de la carrera (7.2). Ve al paso 7 más adelante.

4. El coche elegido puede ser retirado de la carrera voluntariamente. Coloca el coche retirado en la Hoja de Equipo y recompénsale con el Marcador Posición que está más a la derecha de la línea de Marcadores de Posición (el que tiene el valor en puntos más bajo). Ve al paso 7 más adelante.

NOTA PARA EL JUEGO: Un jugador puede decidir hacer esto especialmente cuando un coche tiene un montón de marcadores de desgaste permanentes. Esto le proporciona más opciones de cartas que jugar en futuros turnos para los coches que le queden en la carrera.

5. Juega una Carta de Carrera para el coche activado, que mueve basándose en la velocidad, tipo de movimiento y texto de la carta. Cierta cantidad de su movimiento se ve penalizada si comienza el segmento con tres o más Marcadores de Desgaste (temporales o permanentes) ya en su casilla de la Hoja de Equipo (7.4).

6. Tras mover el coche activado, coloca el Marcador de Desgaste apropiado según se indica en la Carta de Carrera jugada en la casilla del coche activado en su Hoja de Equipo. Nota: una Carta de Carrera con fondo blanco no genera un marcador de Desgaste.

7. Dale la vuelta al coche activado. El segmento del Jugador Activo se ha completado. Pasa al segmento del siguiente jugador.

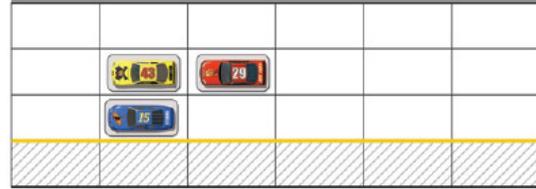
3.5 Secuencia de Final de Turno



(3.5.1) Recompensar con Marcador de Líder del Turno:

El coche señalado con el marcador de Líder recibe un marcador de Líder del Turno que se coloca en su casilla de la Hoja de Equipo. Si hay varios coches en cabeza empatados, todos los coches que están en el Sector en cabeza reciben un marcador de Líder del Turno. (En este caso, la regla para desempate que dice que el coche en el interior va en cabeza no se usa.) Esto representa múltiples coches

batallando de acá para allá durante varias vueltas.



EJEMPLO: Los coches n°43 y n°15 van ambos “en cabeza” en la carrera y los dos obtendrían marcadores de Líder del Turno. El coche n°15 está en la línea interior, de manera que el azul sería el Primer Jugador en el siguiente turno.

(3.5.2) Robar y Resolver una Carta de Evento:

El Primer Jugador roba la Carta de Evento superior y la lee a todos los jugadores. El evento se resuelve entonces. Ignora esta paso si algún coche ha acabado la carrera. Los detalles sobre cómo interpretar las Cartas de Evento están cubiertos por la regla 8.0.

(3.5.3) Realizar Paradas en Boxes:

El Primer Jugador decide cuál de sus coches –si va a haberlo– parará en boxes. A continuación, el jugador a la izquierda del Primer Jugador decide si alguno de sus coches entrará a boxes. Continúa cambiando jugadores hacia la izquierda hasta que todos hayan tomado la decisión de si entrar o no a boxes. Véase Paradas en Boxes para los detalles sobre lo que esto conlleva y sobre cómo se manejan los coches que entran en boxes. Si hay un nuevo Líder después de que se hagan las Paradas en Boxes, dale a ese coche el marcador de Líder del Turno.



(3.5.4) Asignar Primer Jugador:

Dale el Marcador de Primer Jugador al jugador cuyo coche tiene el marcador de Líder sobre él. Dale la vuelta al Marcador de Primer Jugador para que el color de fondo coincida con el color de fondo del coche del Líder (y del de los demás).

(3.5.5) Retirar Coches con Vuelta Perdida:

Retira los coches con vuelta perdida de la pista y recompénsales con el marcador de

Posición más bajo que quede según el orden en que acabaron. Si ha habido una Bandera Amarilla, no habrá coches con Marcadores de Vuelta Perdida (*Lapped Car*) sobre ellos (9.6).

(3.5.6) Descartarse: Los jugadores pueden descartarse alguna o todas las Cartas de Carrera que tengan en mano y que no deseen.

4. CONCEPTOS IMPORTANTES

4.1 El Líder Actual y el Orden de Carrera

Durante la carrera, es importante saber qué coche está en cabeza. El coche que haya completado más vueltas y que esté a menos sectores de cruzar la línea de Salida/Meta de nuevo es considerado el coche en cabeza. Para que esto esté claro, coloca el marcador de Líder directamente sobre el coche en cabeza. Tan pronto como cambie el liderazgo, el marcador de Líder debe cambiarse al nuevo líder. Si hay varios coches en la misma vuelta y en el mismo sector, el marcador de Líder se coloca en el coche más cercano a la parte interior de la pista.

El orden de carrera es importante cuando se retiran varios coches con vuelta perdida en el mismo turno y al final de la carrera para asignar Marcadores de Posición. Se usa el mismo procedimiento que para determinar el líder, pero a cada coche se le asigna una posición basándose en:

1. Más Vueltas Completadas.
2. Casilla más próxima a alcanzar la Línea de Salida/Meta de nuevo.
3. De fuera a dentro de un sector.

4.2 Coches con Vuelta Perdida



Cuando el coche que posee el marcador de Líder mueve al mismo sector que otro/s coche/s, ese o esos coches se consideran con vuelta perdida. Coloca un marcador de Vuelta Perdida sobre el coche o coches con vuelta perdida. Si un coche con marcador de Vuelta Perdida mueve a un sector por delante del líder, el marcador de Vuelta Perdida se retira. Si un coche acaba un Turno con un Marcador de Vuelta Perdida sobre él, el coche es retirado y recompensado con el

Marcador de Posición más bajo que quede basándose en el orden en que terminó.



EJEMPLO: El coche n°15 y los coches n°22 y n°23 han sido pasados y tienen ahora una vuelta perdida. Al final del turno, ambos coches serán retirados y el n°23 obtendrá el marcador de Posición más bajo y el n°22 el siguiente más alto.

4.3 Pérdida de un Coche (Retirada y Eliminación)

Conforme avance la carrera, los jugadores perderán probablemente uno o más de sus coches debido a la acumulación de marcadores de desgaste o porque han sido adelantados. Cuando esto ocurre, un jugador simplemente retira el coche de la Pista y coge el marcador de Posición más bajo que quede en la partida del fondo del apilamiento de puntos de victoria. Los jugadores pueden retirar sus coches de la Pista voluntariamente en cualquier momento y coger el marcador de Posición de menor valor que quede.

Si un jugador pierde un coche, sigue recibiendo el mismo número de cartas para comenzar el siguiente turno. Los coches retirados deben ser colocados en la Hoja de Equipo. En ella, se les puede dar la vuelta para indicar que un jugador “pasa”, según desee. Un jugador puede pasar una vez por turno por cada coche que haya retirado de la carrera.

COMENTARIO ESTRATÉGICO: Esta regla significa que un jugador con menos coches tendrá más posibilidades de conseguir cartas útiles porque puede echar mano de más cartas al final del turno (no está obligado a jugar todas sus cartas). Esto es un efecto deseado en el diseño del juego.

4.4 Uso de la Barra de Equipos

La Barra de Equipos es una tira de colores y símbolos al final de todas las Cartas de

Carrera. Esta barra se usa para resolver diversas situaciones cuando uno o más equipos pueden optar a un evento (romper un empate), cuando es necesario introducir aleatoriedad, y para establecer el orden inicial. Lee la Barra de Equipos de izquierda a derecha.

PROCEDIMIENTO: Para determinar qué equipo se ve afectado, revela la carta de Carrera superior del mazo. Yendo de izquierda a derecha, identifica qué color de qué equipo aparece primero en la barra. Ignora cualquier color que no esté siendo usado en la carrera; por ejemplo, si el Amarillo está primero en la barra, pero el Amarillo no es un equipo participante, ignora el amarillo y usa el siguiente color.

Importante: Una vez determinado el equipo, el coche afectado debe venir de ese equipo. Si dos o más coches de ese equipo son igualmente apropiados, el propietario decide qué coche se ve afectado.

4.5 Esquinas

(4.5.1) En General: Aparte de tener menos carriles, no hay reglas especiales sobre las esquinas: los coches pueden cambiar de carril, desplazar coches (6.7, 6.8) y Parar en Boxes (9.0) estando en una esquina.

(4.5.3) Entrar en Esquinas: En algún punto de la carrera, las rectas se canalizarán en menos carriles al llegar a las esquinas. A estas se les llama Líneas Convergentes. Si hay que elegir, el jugador activo decide a qué línea mueve cuando entra en una esquina. Véase 6.9 si el coche activo es parte de una Línea de Rebufo.

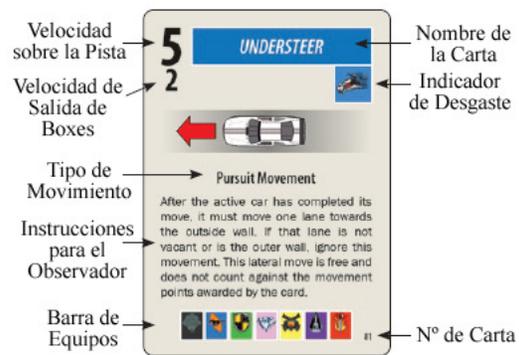
(4.5.3) Salir de Esquinas: Cuando se sale de una curva, algunos carriles tendrán dos casillas elegibles frente a ellos: a estos se les llama Carriles Divergentes. Si hay elección, el Jugador Activo decide a qué carril entra cuando sale de una esquina. Véase 6.9 si el coche activo es parte de una Línea de Rebufo.
NOTA PARA EL JUEGO: Siempre que se pueda hacer una elección, es el Jugador Activo quien la hace.

4.6 Vueltas

El número de vueltas para cada carrera se indica en el Contador de Vueltas localizado junto a cada pista de carreras. Lleva la cuenta de la vuelta actual con el marcador de “Vuelta Actual” (*Current Lap*). Una vez la carrera haya empezado, cada vez que el líder de la carrera cruce la línea de Salida/Meta, mueve el marcador de vuelta una casilla hacia arriba. Si el líder cruza la línea de meta y no hay un número más alto al que mover, la carrera ha acabado (10.1).

5. CARTAS DE CARRERA

Las Cartas de Carrera son el corazón de *Thunder Alley*. Estas cartas se usan para mover los coches por la pista. El diagrama inferior muestra lo que representa cada sección de la carta.



Nombre de la Carta: Este proporciona alguna indicación de la posible acción especial o restricción que la carta representa y sirve principalmente como texto de ambiente. Si el área está coloreada, indica que el coche activado con esta carta sufrirá un Marcador de Desgaste que coincida con el color.

Velocidad Sobre la Pista: El valor en Puntos de Movimiento de la carta. Este valor puede ser modificado por el Desgaste actual de un coche (7.4).

Velocidad de Salida de Boxes: El valor en Puntos de Movimiento de la carta si se usa para salir de Boxes.

Tipo de Movimiento: El tipo de movimiento que un coche activado con esta carta usará (a menos que salga de Boxes).

Indicador de Desgaste: Esto muestra el tipo específico de Indicador de Desgaste que sufre el coche activado con esta carta. Las Cartas con el nombre sobre fondo blanco no tienen un indicador de desgaste, puesto que la carta no provoca que el coche activado sufra ningún desgaste.

Instrucciones para el Observador: Algunas cartas tienen efectos específicos. Estos se proporcionan en el texto de Instrucciones para el Observador de la carta. El uso de la carta debe seguir cualquier restricción proporcionada por las Instrucciones para el Observador. Si las Instrucciones para el Observador contradicen cualquier regla de este reglamento, las Instrucciones para el Observador tienen prioridad.

Barra de Equipo: Véase 4.4.

Número de Carta: Sólo se usa para identificar la carta en caso de pérdida.

VOLVER A BARAJAR: Si, en *cualquier* momento de la partida, hay que robar una carta del Mazo de Robo y el Mazo está vacío, baraja todas las cartas juntas y crea un nuevo mazo de robo. Véase el final de estas reglas para una lista completa de las Cartas de Carrera.

6. MOVIMIENTO

6.1 Reglas Básicas del Movimiento

Cuando un jugador activa un coche que no está en el Proscenio (es decir, que no está en Boxes) y juega una Carta de Carrera, el coche recibe un número de Puntos de Movimiento (PMs) igual al valor de Velocidad Sobre la Pista de la carta menos cualquier Penalización a la Velocidad que tenga el coche (7.4). Los coches pueden mover hacia delante o lateralmente (es decir, de lado) dependiendo de las restricciones de la Carta de Carrera jugada. Los coches *no* pueden mover diagonalmente a menos que las Instrucciones para el Observador de la Carta

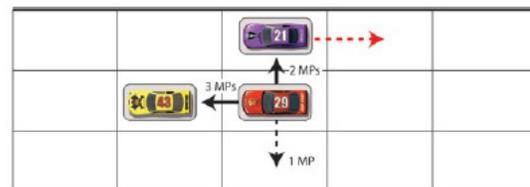
de Carrera jugada lo permitan. El coche activado no puede mover hacia atrás; los coches podrían verse obligados a mover hacia atrás debido a Desplazamiento Lateral (6.7) o si se juega *Working the Pack*. El coche activado no puede entrar a la misma casilla más de una vez durante un Segmento de Acción.

NOTA PARA EL JUEGO: Esta regla evita que un jugador quemé intencionadamente PMs moviendo a la izquierda, luego a la derecha, luego a la izquierda, luego a la derecha entre dos casillas. Se espera que los jugadores mantengan un espíritu de carrera mientras juegan.

Coste del Movimiento: Le cuesta al Coche Activo 1 PM entrar a cada casilla vacía de la pista, tanto si mueve hacia delante como hacia un lado. Cuesta 2 PMs mover lateralmente a una casilla ocupada (véase Desplazamiento Lateral [6.7]). Cuesta 3 PMs mover hacia delante a una casilla ocupada (véase Desplazamiento Frontal [6.8]). *Obsérvese que, debido a las mecánicas de Enlace (6.2), gastar 3 PMs para el Desplazamiento Frontal sólo ocurre en el Movimiento Líder y en Solitario.*



El coche rojo n°29 mueve siete casillas, pagando 1 PM por casilla.



El Desplazamiento Frontal cuesta 3 PMs, el Desplazamiento Lateral cuesta 2 PMs, *el movimiento lateral a una casilla vacía cuesta 1 PM.*

Restricciones: El coche activado debe gastar *todos* sus PMs disponibles. Durante el

Movimiento Líder y en Solitario un coche nunca está obligado a tomar el camino de menor resistencia: puede gastar todos sus PMs en Desplazamientos Frontales o Laterales incluso aunque tenga disponible un carril despejado. Véase también el Ejemplo de Choque en la página 21.

Elecciones: Nunca hay elecciones para los coches no activos indistintamente del tipo de movimiento. Todas las elecciones las toma el jugador activo.

Hay cuatro tipos de movimiento en *Thunder Alley*:

- Movimiento en Solitario (6.3)
- Movimiento de Rebufo (6.4)
- Movimiento de Persecución (6.5)
- y Movimiento Líder (6.6)

Algunos de estos movimientos dependen de un concepto llamado Enlazar (6.2)

6.2 Enlazar

Los coches que están en el mismo carril y adyacentes los unos a los otros se consideran en línea, o corriendo pegados, y pueden llegar a Enlazarse durante el Movimiento Líder, de Persecución o de Rebufo. Un Enlace puede consistir en desde dos coches a hasta todos los coches de la carrera. Un Enlace puede incluir coches en esquinas y en rectas. Cuando un Coche Activo Enlazado mueve, todos los coches Enlazados mueven también. Sólo el Coche Activo gasta PMs.

6.3 Movimiento en Solitario



El Coche Activo es el único coche que mueve a menos que use Desplazamiento Lateral o Frontal. El Coche Activo *nunca* mueve coches Enlazados durante su segmento de acción. Un Coche Activo que usa el Movimiento en Solitario puede mover a cualquier casilla elegible siempre que tenga el número de PMs necesarios.

6.4 Movimiento de Rebufo



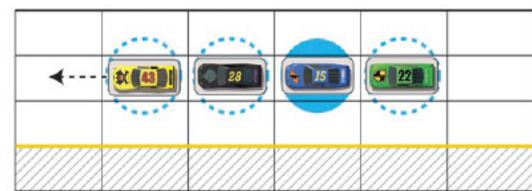
(6.4.1) Reglas Básicas: El Movimiento de Rebufo es el método más común de movimiento en *Thunder Alley*. Permite mover

a la vez a varios coches enfrente y detrás del Coche Activo y que estén Enlazados con él.

PROCEDIMIENTO: Cuando un coche que usa una carta de Movimiento de Rebufo mueve hacia delante y hay coches enlazados con él (enfrente y/o detrás), toda la fila de coches enlazados moverá. Esto se llama Movimiento de Rebufo. Si la Línea de Rebufo encuentra más coches en su camino, estos se convierten en parte de la Línea de Rebufo y mueven con ella durante el resto del segmento de acción. Una vez formada una Línea de Rebufo, los coches no activos no pueden hacer ninguna elección. Los coches que comienzan o quedan enlazados deben mover. Una vez comienza el movimiento hacia delante, la Línea de Rebufo no puede cambiar de carril ni deshacerse hasta que el Coche Activo use todos sus PMs y acabe el movimiento de ese segmento de acción.



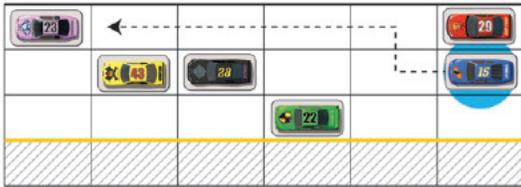
EJEMPLO: El coche azul n°15 es activado con una carta de Movimiento de Rebufo. El coche verde que está detrás de él queda enlazado y moverá con él. Puesto que el coche azul comienza su movimiento con una Línea de Rebufo establecida, no puede cambiar de carril. El coche azul mueve una casilla hacia delante y enlaza con los coches n°43 y n°28.



CONTINUACIÓN DEL EJEMPLO: Los cuatro coches están ahora enlazados y mueven con el coche azul como un grupo (una Línea de Rebufo). El coche azul no puede pasar a otros coches del grupo enlazado ni separarse de ellos.

(6.4.2) Movimiento Lateral: Un coche activado con Movimiento de Rebufo puede mover lateralmente (y desplazar coches) tanto como desee *antes* de comenzar el movimiento frontal. Durante su movimiento lateral inicial, los coches que tiene delante y detrás no se consideran enlazados. Una vez comience el movimiento frontal, el enlace a los coches que tienen delante y detrás es automático y ya no está permitido el movimiento lateral.

Un coche activado con una carta de Movimiento de Rebufo que no está Enlazado mueve de la misma manera que usando el Movimiento en Solitario. Una vez el Coche activo mueve hacia delante, enlazará con cualquier coche que quede directamente detrás o delante de él al mover, y entonces el movimiento lateral ya no estará permitido.



Si no hay Línea de Rebufo detrás del coche azul nº15, está permitido cambiar carriles. En este ejemplo, mueve hacia delante una casilla, después cambia carriles para enlazar con el coche rojo nº29. Los dos coches mueven entonces hacia delante y enlazan con el coche rosa nº23. Si al coche azul le quedan PMs, los otros tres coches pueden continuar moviendo.

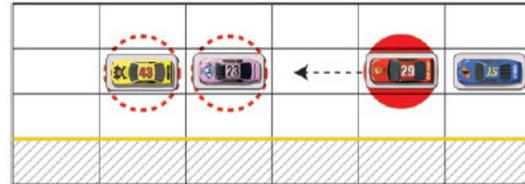
Movimiento de Rebufo y Esquinas: Véase 6.9.

6.5 Movimiento de Persecución

El Movimiento de Persecución funciona de manera muy parecida al Movimiento de Rebufo con una pequeña diferencia: los coches detrás del Coche Activo nunca se consideran enlazados, y no siguen al Coche Activo cuando este mueve hacia delante. Como en el Movimiento de Rebufo, el Coche mueve como con el Movimiento en Solitario hasta que enlaza con un coche que esté frente a él. Una vez enlazado, no puede cambiar de carril durante su activación.

NOTA PARA EL JUEGO: El Movimiento de Persecución se considera a menudo un movimiento de “empuje”. El Coche Activo se vincula a una línea y empuja todos los coches que hay frente a él como si fuera un rebufo, sin afectar a los coches que tiene detrás.

Conforme se empuja hacia delante la Línea de Rebufo, todos los coches que ésta encuentra en su camino se le unen.



El coche rojo nº29 es activado con un Movimiento de Persecución. Mueve adelante y recoge a los coches nº23 y nº43. El coche nº15 se queda atrás.

6.6 Movimiento Líder

Como sugiere su nombre, el Movimiento Líder lidera a otros coches. Cuando se usa el Movimiento Líder, el coche activado mueve, y cualquier coche enlazado tras el líder “seguirá al líder”. Cuando el Coche Activo mueve, el coche enlazado tras él moverá a la casilla que el Coche Activo acaba de abandonar, y el tercer coche enlazado moverá a la casilla ahora vacía que dejó el segundo coche, etc, hasta el final de la línea. En otras palabras: el coche activo “dirige” o “tira” de cualquier número de coches que comenzaran detrás de él. Si el Coche Activo mueve lateralmente, el coche directamente enlazado detrás de él mueve a la casilla que éste abandonó, y le sigue detrás a todas las casillas que el Coche Activo deje vacías.

Si no hay coches detrás del coche activo al comienzo de su activación, entonces el Movimiento Líder funciona exactamente como el Movimiento en Solitario.

Circunstancias únicas con el Movimiento Líder

- El enlace se determina *únicamente* al comienzo de un movimiento y no se vuelve a comprobar. Nunca se “recogerán” coches que no estuviesen Enlazados al comienzo de la activación.

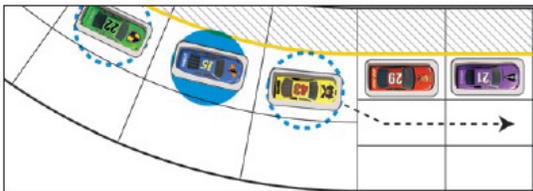
(6.9.2) Salir a Rebufo de una Esquina:

Cuando una Línea de Rebufo sale de una esquina y tiene la opción de entrar a múltiples carriles, el jugador activo decide a qué carril entrará la Línea de Rebufo. Una vez seleccionado un carril, todos los coches que forman la Línea de Rebufo deben entrar a ese carril, no puedes separar algunos coches y moverlos a otros carriles.

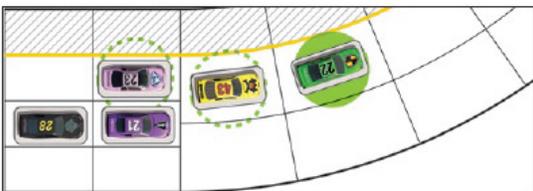
(6.9.3) Anomalías con Carriles Divergentes y Convergentes

CASO N°1: Si, en el momento de la activación, una línea de coches enlazados con el Coche Activo se extiende hacia delante o hacia atrás, desde o hasta una curva, y puede elegirse qué carril de coches se considera parte de la Línea de Rebufo, el jugador activo elige. Esto puede incluir un carril vacío incluso si hay coches en otro carril.

CASO N°2: La misma situación anterior, excepto que la elección entre dos carriles ocurre durante el movimiento. El jugador activo puede elegir empujar la Línea de Rebufo a otro carril, incluso si un carril tiene coches y el otro no tiene.



EJEMPLO: El coche azul n°15 es activado en una esquina con Movimiento de Rebufo. Los coches n°43 y n°22 debe ser enlazados, pero el Equipo Azul puede elegir el carril vacío que sale de la esquina como Línea de Rebufo para evitar empujar a los coches n°21 y n°29.



EJEMPLO: El coche verde n°22 es activado en una esquina con Movimiento Líder. El coche n°43 debe ser enlazado, pero el Equipo Verde puede elegir cualquiera de los carriles

que salen de la esquina para la Línea de Rebufo. En este caso, escoge el carril con el coche n°23.

7. MARCADORES DE DESGASTE

La acumulación de estos marcadores representa el desgaste natural general que sufre el coche a lo largo de la carrera.

7.1 Reglas Básicas de los Marcadores de Desgaste

Los Marcadores de Desgaste se obtienen cuando se juegan Cartas de Carrera o se resuelven Eventos. El color de fondo del Nombre de la Carta y el Indicador de Desgaste de una Carta de Carrera muestran qué tipo de Marcador de Desgaste recibe el coche activado al jugarse esta carta. El Marcador de Desgaste se coloca en la casilla del Coche Activo *después* de que haya sido movido. Los nombres de Cartas de Carrera con color de fondo blanco y sin Indicador de Desgaste no provocan desgaste al Coche Activo. El número de marcadores de desgaste incluido en el juego no es un límite al número que puede ser usado. Todos los Marcadores de Desgaste tienen el mismo efecto, pero algunos eventos especificarán que se escojan coches que han acumulado ciertos Marcadores de Desgaste.

NOTA: Los Marcadores de Desgaste causados por la resolución de un Evento se colocan inmediatamente.



Marcadores de Desgaste Permanentes

- Amarillo: Suspensiones
- Lavanda: Transmisión
- Rojo: Chasis Serio
- Naranja: Motor



Marcadores de Desgaste Temporales

- Negro: Neumáticos
- Azul: Suspensiones

- Gris: Chasis
- Verde: Combustible

7.2 Seis Marcadores de Desgaste

Si un coche obtiene seis o más Marcadores de Desgaste, ese coche se retira de la carrera. Coloca el coche retirado en la Hoja de Equipo y recompénsale con el Marcador de Posición más bajo disponible.

NOTA PARA EL JUEGO: El coche no es retirado cuando recibe el 6º marcador, sino la siguiente vez que se activa y tiene ya 6 Marcadores de Desgaste.

7.3 Eliminar Marcadores de Desgaste

Los marcadores de Desgaste Temporal pueden ser eliminados mediante una Parada en Boxes (9.0). Los marcadores de Desgaste Permanente no pueden ser eliminados una vez han sido recibidos. Permanecen en la casilla del coche durante el resto de la carrera.

7.4 Penalizaciones a la Velocidad

Cuando un coche es activado y ya tiene tres o más Marcadores de Desgaste (Temporales y/o Permanentes) en su casilla, sufre una Penalización a la Velocidad. La tabla que hay a continuación muestra los efectos que los Marcadores de Desgaste causan en la Velocidad Sobre la Pista.

Tabla de Efectos de los Marcadores de Desgaste

0 marcadores = Sin efecto
1 marcador = Sin efecto
2 marcadores = Sin efecto
3 marcadores = -3 PMs
4 marcadores = -4 PMs
5 marcadores = -5 PMs
6 marcadores = Eliminado de la carrera

EJEMPLO: Un coche con tres Marcadores de Desgaste y una Velocidad Sobre la Pista de 7 tendría una velocidad modificada de 4 PMs (7-3 = 4)

La Velocidad Sobre la Pista de un coche nunca puede ser reducida a menos de 0 debido a Penalizaciones a la Velocidad. Los coches que tienen Penalizaciones a la

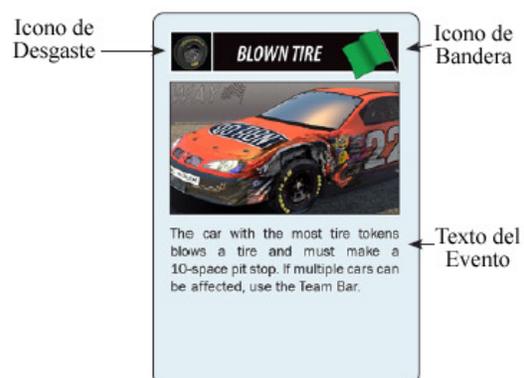
Velocidad siguen ganando marcadores de Desgaste de una Carta de Carrera incluso aunque sus PMs se hayan reducido. Los coches que salen de Boxes no sufren penalizaciones a la velocidad puesto que están usando la Velocidad de Salida de Boxes, no la Velocidad Sobre la Pista.

*NOTA PARA EL JUEGO: La velocidad Sobre la Pista de un coche sólo se ve afectada cuando es el **Coche Activo**. El movimiento de un coche que está siendo movido durante la activación de otro coche, durante movimiento de rebufo, por ejemplo, no se ve afectado.*

8. CARTAS DE EVENTO

8.1 Reglas Básicas de las Cartas de Evento

Una vez han sido activados todos los coches en un turno, el jugador que posee el Marcador de Primer Jugador roba una Carta de Evento. Se lee el texto de la carta en alto y se determina el resultado de la carta. Si ningún coche cumple los requisitos descritos en la carta, se ignora el evento. Si varios coches de diferentes jugadores propietarios pueden optar al evento, usa la Barra de Equipos para resolver el empate (4.4). Si la carta afectará a varios coches dependiendo del desgaste previamente acumulado, el icono en la parte superior izquierda de la carta mostrará qué marcadores de desgaste son importantes con la carta. Si ningún coche de la carrera tiene de estos marcadores, entonces ese evento no tiene efecto y ningún coche sufre las consecuencias.



8.2 Iconos de Bandera Amarilla, Verde y Roja

Todas las cartas de Evento tienen un icono de bandera que determina si el evento causa un reinicio (Bandera Amarilla), si no hay reinicio (Bandera Verde) o si la carrera acaba (Bandera Roja). Esto afecta a la manera en que se tratan las paradas en boxes. Los reinicios debidos a Banderas Amarillas se explican en la sección Paradas en Boxes.

9. PARADAS EN BOXES

9.1 Reglas Básicas para Paradas en Boxes

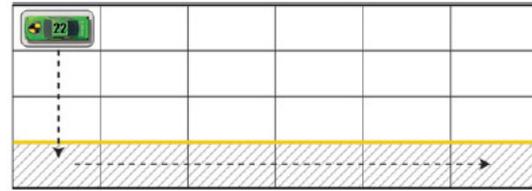
Una vez resuelto el evento, cada equipo puede decidir detenerse en boxes. Empieza a elegir el jugador que tiene el Marcador de Primer jugador y se sigue hacia la izquierda de uno en uno alrededor de la mesa. Una vez un equipo ha decidido parar en boxes con uno de sus coches o no hacerlo, no puede cambiar su decisión. Si el evento indicó que la carrera estaba bajo Bandera Amarilla, se sigue el proceso para Entrar en Boxes con Bandera Amarilla; en cualquier otro caso, se sigue el proceso para Entrar en Boxes con Bandera Verde. Si algún coche ha completado la carrera, no se permiten las paradas en boxes, porque la carrera ha terminado.

9.2 Beneficios de la Parada en Boxes

Cualquier coche que entra en boxes retira los marcadores Negro Neumáticos, Verde Combustible, Azul Suspensiones y Gris Daño en Chasis de su casilla en la Hoja de Equipo. Éstos se devuelven al stock general.

9.3 Entrar a Boxes con Bandera Verde

Cuando se entra en boxes bajo bandera verde, mueve el coche que entra en boxes al Proscenio en el sector en que está. Entonces mueve el coche cinco casillas hacia atrás permaneciendo en el Proscenio. El jugador elimina entonces todos los Marcadores de Desgaste apropiados.



El coche verde n°22 decide entrar en boxes con bandera verde. El coche baja hasta el proscenio y entonces retrocede cinco casillas.

9.4 Salir de Boxes después de Entrar en Boxes con Bandera Verde

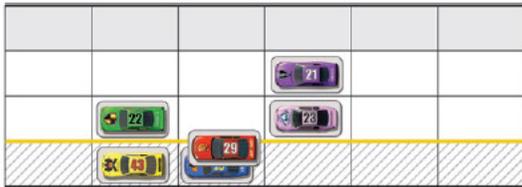
Tras una Parada en Boxes con Bandera Verde, los coches vuelven a la pista durante la siguiente Fase de Movimiento activándose de manera normal y moviendo a la pista. El coche que sale de boxes usa el valor de “Velocidad de Salida de Boxes” de la carta jugada (el valor menor), y gasta esos PMs para volver a entrar en la pista. El Tipo de Movimiento y el texto de la carta se ignoran: los coches siempre usan Movimiento en Solitario para salir de boxes. Además, la velocidad no se ve modificada debido a los marcadores de desgaste remanentes (no hay penalización cuando se sale de boxes). Finalmente, los coches no reciben marcadores de desgaste cuando salen de boxes, sea cual sea el Tipo de Desgaste indicado por la carta jugada. El primer movimiento debe de ser lateralmente para salir de boxes incluso si se precisa de 2 PMs para desplazar a un coche que ya esté en la pista.

9.5 Entrar a Boxes con Bandera Amarilla

Si se ha mostrado una bandera amarilla y los pilotos se han reagrupado para un reinicio de bandera amarilla (9.6), se considera que estás entrando en boxes bajo bandera amarilla. Para ello, mueve todos los coches que quieran entrar a boxes directamente al proscenio. Si dos coches que están en el mismo sector deciden entrar en boxes, coloca el coche del exterior encima y el coche del interior debajo en la misma casilla del proscenio. El jugador retira entonces cualquier Marcador de Desgaste apropiado.



Los coches nº43, nº15 y nº29 están bajo bandera amarilla.



Puesto que el coche azul nº15 y el coche rojo nº29 están en el mismo sector, se colocan en la misma casilla de boxes con el coche rojo nº29 encima.

9.6 Procedimiento de Reinicio con Bandera Amarilla

Para reiniciar después de una bandera amarilla, sigue el siguiente procedimiento:

1. Alinea los coches en la pista. Coloca al líder en el carril de reinicio interior en el sector que ocupa el líder de la carrera.
2. Usando las posiciones en la pista, coloca todos los demás coches de la misma manera que se hizo durante la preparación. Así, el coche en segundo lugar se pone en el carril exterior, el coche en tercer lugar detrás del líder, etc. Todos los coches con marcador de “Coche con Vuelta Perdida” se ponen en fila al final del pelotón.
3. Retira todos los marcadores de “Coche con Vuelta Perdida” de los coches que aún siguen en la pista. (Nota: esto evita que el coche se retire por ir con una vuelta perdida.)
4. Lleva a cabo cualquier Entrada en Boxes con Bandera Amarilla (9.5).
5. A continuación, los coches que entraron en boxes en el paso 4 salen de boxes y se colocan de nuevo en sus carriles de reinicio. Usa su posición en el proscenio para determinar su orden en la pista, pero todos los coches que entraron a boxes se colocan detrás de los coches que se quedaron fuera. Si dos coches están en la misma casilla del Proscenio, se considera que el coche que está más abajo ha salido primero.

6. Si hay un nuevo coche en cabeza, usando para desempatar el carril interior, recompensa a ese coche con una Ficha de Líder de Turno.



Siguiendo con el ejemplo anterior, los coches nº21 y nº23 mueven y después los tres coches que entraron en boxes se colocan en fila en el orden en que tenían en el Proscenio. El coche nº15 se coloca en el carril interior, puesto que estaba apilado bajo el coche nº29.

9.7 Línea Verde de Reinicio

Si se convoca un reinicio y el coche en cabeza está actualmente a siete o menos casillas de la línea de meta (y es la última vuelta de la carrera), una vez se ha creado la línea de reinicio, muévela tras la línea de reinicio verde. Mantén todos los coches en su orden relativo.

10. FIN DE LA CARRERA Y GANADOR



10.1 Cruzar la Línea de Meta

El primer coche que cruza la Línea de Meta tras completar el número de vueltas requerido es el ganador. Dale a este coche el marcador de 1ª Posición y coloca el coche en la hoja de equipo. La carrera acabará cuando la fase de acción actual se haya completado.

Si más coches cruzan la Línea de Meta, recompénsales con el marcador de posición más alto disponible de la parte superior del apilamiento de Puntos de Victoria y colócalos en las hojas de equipo. No reciben un marcador de Líder de Turno.

Cuando se ha completado la fase de acción, recompensa a cada coche que no haya cruzado la línea de meta con un marcador de posición basándose en el Orden de Carrera.

10.2 Puntuación

- Recompensa con un marcador de Puntos de Bonificación a cada que coche que tenga al menos un marcador de Líder de Turno en su casilla. Un coche *no* recibe un punto por cada marcador de Líder de Turno.
- Recompensa con el marcador de Más Vueltas Lideradas al coche con más marcadores de Líder de Turno en su casilla. Si varios coches tienen el mismo número de marcadores de Líder de Turno, dale el marcador al coche de entre los empatados que tengan el mejor marcador de Posición al finalizar.
- Cada jugador suma sus puntos de equipo, que son los marcadores de Posición de todos sus coches y cualquier marcador de Puntos de Bonificación que hayan recibido sus coches. El ganador es el jugador con el total de equipo combinado más alto.



11.0 REGLAS

PARA TEMPORADAS

Puede que desees jugar a *Thunder Alley* como una serie de carreras. Esta es de hecho la manera más divertida y satisfactoria de jugar al juego. Hay unas pocas reglas especiales, que son las siguientes:

11.1 Establecer el Programa

Todos los jugadores tienen que ser informados del número de carreras del que constará la temporada. Si una persona está organizando el evento, esa persona tomará probablemente esa decisión. Si el evento es tarea de un grupo, debe alcanzarse una decisión por consenso.

Cuando se determine el programa, se debe establecer también el orden de las pistas. También puedes usar cualquier pista más de una vez.

11.2 Alteración de la Parrilla de Salida

En la carrera, usa el despliegue de la parrilla de salida tal y como se indica en las reglas. A partir de la segunda carrera en adelante, el

equipo cuyo coche ganó la anterior carrera avanza una casilla en la barra de equipos en la siguiente carrera.

EJEMPLO: El azul gana la primera carrera. La barra de equipos para el despliegue de la carrera n°2 es Verde-Negro-Rojo-Rosa-Azul-Púrpura. El azul cambiaría el puesto durante el despliegue con el rosa.

11.3 Puntuación

No hay cambios con respecto a la puntuación de coches o equipos. El total se mantiene de una carrera a otra, siendo el ganador de la temporada el equipo con más puntos totales.

Si una temporada se reparte entre varias sesiones, es posible que un equipo (jugador) no asista a una carrera. Hay dos alternativas que pueden elegirse en esa situación.

- **Opción n°1:** Un jugador sustituto puede tomar el control de un equipo para una carrera en la que falte un jugador. Si se elige esta opción, el equipo sufre una penalización de -5 PVs una vez se ha hecho el recuento de todas las puntuaciones.

- **Opción n°2:** El equipo no participará en la carrera y recibirá 5 puntos menos que el equipo que participe en esa carrera que quede en último lugar.

12. REGLAS OPCIONALES

Las siguientes son reglas sugeridas por las personas que han contribuido a las pruebas del juego. Se ofrecen para aquellos jugadores que quieran probar algo nuevo con el juego. No deben usarse estas reglas en tu primera partida, ni en ninguna en la que algún jugador sea novato. Se enumeran en orden según su facilidad para ser integradas.

12.1 Duración Variable de las Paradas en Boxes

En las paradas en boxes con Bandera Verde, en lugar de retroceder 5 casillas, retrocede 2 casillas más 1 por cada marcador retirado de este coche. En Paradas con Bandera Amarilla, retira todos los marcadores de desgaste de neumáticos y combustible sin mover el coche. Cada marcador de desgaste azul

(suspensiones) y gris (daño en chasis) hace retroceder al coche 1 casilla.

12.1 Determinación del Orden Inicial

Roba una carta y coloca los coches en la parrilla de salida basándose en el orden tal y como se explica en Preparación. Sin embargo, sáltate el despliegue serpentino explicado en la sección de Preparación. Usa en su lugar la Barra de Equipos para determinar cómo colocar todos los coches. Para hacer esto, roba una carta. Coloca un coche de cada equipo en la parrilla inicial según indica el orden de equipos de la Barra de Equipos. Después, roba otra carta, y coloca un coche de cada equipo en la parrilla de salida. Repite este proceso hasta que todos los coches (3-6 por equipo) estén en la parrilla. Alternativamente, puedes robar una carta por posición, colocando entonces un coche el primer equipo con coches disponibles que coincida.

12.3 Tamaño de la Carrera

Eres libre de elegir cualquier número de coches para que corran en la carrera mientras todos los jugadores comiencen con el mismo número de coches. Sólo hay marcadores de posición para 21 coches, pero nada te impide jugar con tantos coches como desees. El juego está diseñado para jugar de manera óptima con 12-16 coches al comienzo. No prometemos nada con respecto a tu experiencia de juego con más que eso.

12.4 Completar la Carrera

Si lo deseas, puedes acabar la carrera cuando todos los coches hayan cruzado la línea de meta. Trata a todos los coches que hayan finalizado la carrera como fuera de la carrera y, si todavía quedan coches en la pista, reparte cartas a todos los jugadores de la carrera de manera normal. El marcador de Primer Jugador se le da al jugador con el coche más cerca de cruzar la línea de meta que todavía esté en la carrera. Si hay dos coches empatados, dale el marcador de Primer Jugador al coche que esté en el carril interior. Una vez algún coche haya concluido la carrera, ningún coche puede entrar en

boxes y ninguno recibirá Marcadores de Líder de Turno en turnos subsiguientes.

LISTA DE CARTAS DE CARRERA

84 CARTAS DE CARRERA (Se enumera n° de carta, **PMs**, **Evento**):

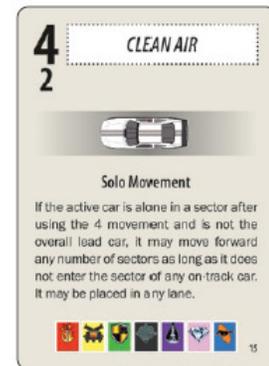
1-3 **4/3** **Rubbin' is Racin'**: MOVIMIENTO DE REBUFO – Cualquier movimiento lateral le costará al Coche Activo 0 PMs. También es posible cambiar más de un carril lateral en un turno y el movimiento especial puede ser usado tantas veces como se desee y sea legal.

4-6 **4/2** **Teamwork**: MOVIMIENTO DE REBUFO – El jugador activo moverá el Coche Activo cuatro casillas y después seguirá ese movimiento con un segundo coche del jugador activo que también mueve tres casillas con movimiento de rebufo. Si al jugador activo sólo le queda un coche, ignora el segundo movimiento.

7-12 **4/2** **Riding the Draft**: MOVIMIENTO DE REBUFO – El Coche Activo no puede hacer movimiento lateral directo en ningún momento del segmento. Si se puede elegir las líneas a las que se entra o se sale de esquina, el jugador activo sigue pudiendo elegir a cuál de ellas entrar.

13-15 **4/2** **Clean Air**: MOVIMIENTO EN SOLITARIO – Al final del movimiento, si no hay otros coches en el sector del Coche Activo, coge el Coche Activo y colócalo en el sector detrás del coche

enfrente de él en el Orden de Carrera. El Coche Activo debe ser colocado en una posición enlazada detrás de cualquier coche que haya en el sector enfrente de él. Esto puede mover al Coche Activo cualquier número de sectores y puede hacerle acabar en cualquier carril. Los coches en la carretera de boxes (es decir, el Proscenio) no se tienen en cuenta cuando se realiza esta colocación. Si el Coche Activo acaba su movimiento como



Líder, las Instrucciones del Observador se ignoran.

16-18  **4/2 Working the Pack:** MOVIMIENTO EN SOLITARIO – Si el Coche Activo está enlazado después de otro coche, puede simplemente cambiar su posición con ese coche al coste de 1 PM. Este cambio puede hacerse por cada PM y puede suceder varias veces en una activación.

19-23 **5/2**  **Chasing the Race:** MOVIMIENTO DE REBUFO – El Coche Activo no puede hacer movimiento lateral en ningún momento durante el segmento. Si se puede elegir el carril al que entrar o salir en una esquina, el jugador activo puede seguir eligiendo a cuál de estos carriles entrará.

24-27 **5/2**  **Oversteer:** MOVIMIENTO DE PERSECUCIÓN – Esta carta se comporta como cualquier otra carta de Movimiento de Persecución con la excepción de que, después de que el Coche Activo haya completado su movimiento, debo mover un carril hacia el interior. Si ese carril no está vacío o es el Proscenio, ignora este movimiento.

28-32 **6/2**  **Making a Move:** MOVIMIENTO LÍDER

33-40 **6/2**  **Watch the Gauge:** MOVIMIENTO DE REBUFO

41-45 **6/2**  **Staying with the Pack:** MOVIMIENTO DE PERSECUCIÓN

46-49 **6/2**  **Dirty Air:** MOVIMIENTO EN SOLITARIO

50-52 **8/4**  **Set the Pace:** MOVIMIENTO LÍDER

53-55 **8/4**  **Top Gear:** MOVIMIENTO EN SOLITARIO

56-58 **8/4**  **Follow the Leader:** MOVIMIENTO LÍDER

59-61 **8/4**  **Floor It:** MOVIMIENTO EN SOLITARIO

62-64 **8/4**  **Fast Pace:** MOVIMIENTO DE PERSECUCIÓN

65-68 **7/3**  **Charge:** MOVIMIENTO EN SOLITARIO

69-72 **7/3**  **Slingshot:** MOVIMIENTO LÍDER — El Coche Activo puede hacer un movimiento en diagonal en algún punto del turno. El movimiento en diagonal debe de ser a una casilla vacía y sigue costando 1 PM. Los coches liderados por el Coche Activo

hacen todos el mismo movimiento de onda que el coche activo (en cabeza).

73-76 **7/3**  **Out in Front:** MOVIMIENTO LÍDER

77-78 **7/3**  **Outside Line:** MOVIMIENTO DE REBUFO — El Coche Activo sólo puede elegir moverse hacia el exterior. El movimiento hacia el interior no está permitido. Si se puede elegir al salir o entrar en una esquina, debe elegirse el carril exterior.

79-80 **7/3**  **Inside Line:** MOVIMIENTO DE REBUFO – El Coche Activo sólo puede elegir mover hacia delante o al interior. El movimiento hacia el exterior no está permitido. Si se puede elegir al salir o entrar en una esquina, debe elegirse el carril interior.

80-84 **5/2**  **Understeer:** MOVIMIENTO DE PERSECUCIÓN — Esta carta se comporta como cualquier otra carta de Movimiento de Persecución con la excepción de que después de que el Coche Activo haya completado su movimiento, debe mover hacia el exterior un carril. Si ese carril no está vacío o es el muro exterior, ignora ese movimiento extra.

NOTA: Las cartas sin descripción no tienen efectos especiales.

CLAVE DE MARCADORES DE DESGASTE

-  = Sin Marcador de Desgaste
-  = Azul (Suspensiones)
-  = Verde (Combustible)
-  = Lavanda (Transmisión)
-  = Naranja (Motor)
-  = Negro (Neumáticos)
-  = Rojo (Daño en Chasis)

LISTA DE CARTAS DE EVENTO

26 CARTAS DE EVENTO

(x1)  **Blown Engine:** Al coche con más marcadores de motor le explota un motor. Si hay empate, comprueba la Barra de Equipos. Se lleva a cabo un reinicio de **Bandera Amarilla**. El coche afectado se retira de la carrera.

(x2)  **Blown Tire:** Al coche con más marcadores de neumáticos le explota uno y

debe hacer una parada en boxes de 10 casillas. Si varios coches pueden verse afectados, comprueba la Barra de Equipos.

(x1)  **Blown Transmission:** Al coche con más marcadores de transmisión se le rompe la transmisión. Si varios coches pueden verse afectados, comprueba la Barra de Equipos. Se lleva a cabo un reinicio de **Bandera Amarilla**. El coche afectado se retira de la carrera.

(x1)  **Brush the Wall:** Un coche que esté adyacente a un muro recibe 1 marcador de daño rojo. Si varios coches pueden verse afectados, comprueba la Barra de Equipos.

(x1)   **Collision:** Coches adyacentes colisionan. Si más de un jugador tiene coches adyacentes, comprueba la Barra de Equipos para determinar el equipo. Ese jugador elige uno de sus coches como el que origina la Colisión. Ese coche, así como los coches adyacentes a él, reciben dos marcadores de daño Rojos. Sólo un coche por jugador será afectado. Se efectúa un reinicio con **Bandera Amarilla**. Todos los coches envueltos en la colisión reinician al final del pelotón en su respectivo Orden de Carrera en la Pista. Esos coches pueden entonces detenerse en boxes de manera normal durante la bandera amarilla.



(x3) **Debris Caution:** Se efectúa un reinicio con **Bandera Amarilla**.

(x1)  **Engine Damage:** Dale al coche con más marcadores de motor otro marcador de motor adicional. Si varios coches pueden verse afectados, comprueba la Barra de Equipos. Si no hay coches con marcadores de motor, ninguno recibe el marcador.

(x1)  **Front-End Damage:** Un coche que tenga otro coche directamente enfrente recibe 1 marcador de daño. Utiliza la Barra de Equipos de la siguiente Carta de Carrera para determinar qué coche recibe el daño. Se efectúa un reinicio con **Bandera Amarilla**.

(x1)  **Fuel Miscalculation:** El coche con más marcadores de combustible recibe 1 marcador de combustible más. Si varios coches pueden verse afectados, usa la Barra de Equipos.

(x1)  **Gear Box Damage:** El coche con más marcadores de transmisión recibe 1 marcador de transmisión más. Si varios coches pueden verse afectados, usa la Barra de Equipos. Sin ningún coche tiene marcadores de transmisión, ignora el Evento.

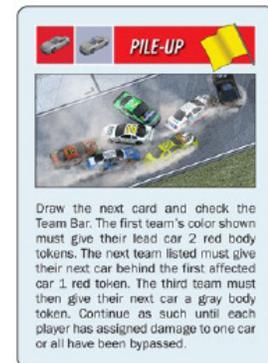
(x1)  **It's Getting Worse:** El coche con más marcadores Azules y Amarillos de Suspensiones recibe 1 marcador de Suspensión más. Si varios coches pueden verse afectados, usa la Barra de Equipos.

(x2)  →  **Loose:** El coche con más marcadores Azules de Suspensiones cambia 1 marcador Azul de Suspensión por uno Amarillo de Suspensión. Si varios coches pueden verse afectados, usa la Barra de Equipos.

(x2)  **Marbles:** El coche en cabeza de cada jugador recibe un marcador de neumático.

(x1) **Overcast:** Cada jugador puede eliminar y devolver al stock un marcador de desgaste de neumáticos de un coche cualquiera de su equipo.

(x1)   **Pileup:** Roba la siguiente carta y comprueba la Barra de Equipos. El equipo del primer color que se muestre debe darle a su coche en cabeza 2 marcador rojos de chasis. El siguiente equipo listado debe darle a su siguiente coche detrás del



primer coche afectado 1 marcador rojo. El tercer equipo debe entonces darle a su siguiente coche un marcador de chasis gris. Continúa así hasta que todos los jugadores hayan asignado daño a un coche o todos hayan sido sobrepasados. Se efectúa un reinicio con **Bandera Amarilla**.

(x2) **Rain:** Si esta es la primera vez que esta carta es robada, déjala junto a la pista. La lluvia está entrando en el área. Si es la segunda vez que se roba la carta y se ha

completado al menos 1 vuelta, la carrera acaba inmediatamente debido a la lluvia.

(x1) Spinout: El coche con más marcadores de neumático mueve directamente hacia atrás 10 casillas y después baja al carril interior. Si varios coches pueden verse afectados, usa la Barra de Equipos. Añade 1 marcador de neumático a ese coche.

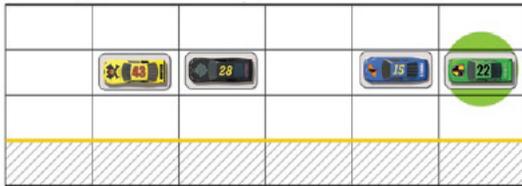
(x1) Sun on the Track: Todos los jugadores deben colocar un marcador de neumático en uno cualquiera de sus coches.

El coche elegido debe de estar en juego (no ya Retirado de la carrera).

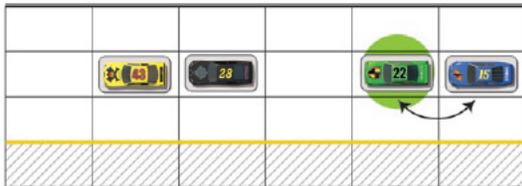
(x2) Tight: El coche con más marcadores de suspensiones cambia uno de sus marcadores Azules de suspensión por un marcador Amarillo de Suspensiones. Si varios coches pueden verse afectados, usa la Barra de Equipos.

EJEMPLOS ADICIONALES

Working the Pack



El coche n°22 se activa usando una carta "Working the Pack"



Con su primer Punto de Movimiento, el coche n°22 cambia posiciones con el coche n°15



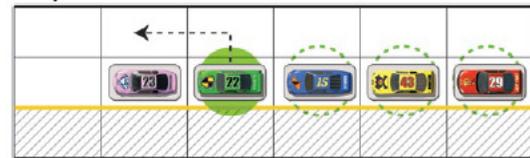
Con su segundo Punto de Movimiento, el coche n°22 mueve hacia delante, dejando al n°15 detrás,



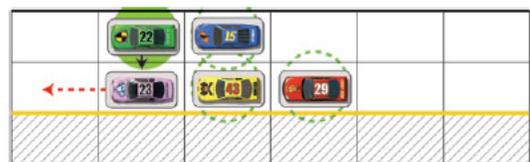
Con sus últimos 2 PMs, el coche n°22 cambia

posiciones con el coche n°28 y después con el n°43 para quedar en cabeza del pelotón.

Circunstancias Únicas

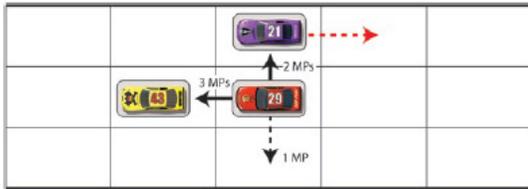


El coche verde n°22 se activa con una carta de Movimiento Líder. El coche verde mueve primero lateralmente y después hacia delante una casilla. Los tres coches que tiene detrás están enlazados y mueve junto al coche verde. Los coches quedan ahora posicionados como se muestra en la ilustración inferior.



Si el coche verde fuera a mover lateralmente hacia donde está el coche rosa n°23, tiene lugar una situación única. Normalmente, un coche desplazado lateralmente movería hacia atrás, pero en este caso movería hacia una fila de coches enlazados, rompiendo la Línea de Rebufo. Así que, en lugar de desplazarse hacia atrás, el coche rosa debe ser desplazado hacia delante.

Choques



Un coche al que le quedan 1 o 2 PMs nunca está obligado a mover lateralmente para usar todos sus PMs: puede gastar los PMs que le quedan en un Desplazamiento inútil. En el ejemplo anterior, al coche rojo n°29 le quedan 2 PMs. Podría quedarse donde está y chocar con el coche n°43. No habría ningún movimiento, puesto que 3 PMs son necesarios para el desplazamiento. Este tipo de choque sólo está permitido al final del movimiento; los jugadores nunca pueden asignar menos de 3 PMs a un Desplazamiento Frontal o 1 PM a un Desplazamiento Lateral si les quedan PMs.

UNA NOTA DEL DISEÑADOR

Se pretende que el juego sea rápido y fácil una vez se dominen los conceptos básicos. Es bastante posible dudar antes de tomar cada decisión, pero la mayor parte del juego está fuera de tu control y la planificación a largo plazo es muy difícil sin la experiencia ganada a través de muchas partidas. Optimizar tus ganancias y maximizar las pérdidas que distribuyes a los otros jugadores en un turno concreto es decisivo en la estrategia de *Thunder Alley*. Tras un par de partidas, aparecerán estrategias claras y deberías ser capaz de formular estilos de juego más exhaustivos que puedan extenderse varios turnos.

GLOSARIO

Barra de Equipos: Cada Carta de Carrera tiene una serie de 7 colores (con símbolos relacionados) impresos en ella para romper los posibles empates.

Cartas de Carrera: Los jugadores conservan las Cartas de Carrera en sus manos, y se usan para activar y mover los coches que hay en la pista. Normalmente, cada jugador usa una Carta de Carrera en cada segmento cuando es su turno. Esta Carta de Carrera puede mover

uno, algunos o puede que hasta todos los coches de la carrera.

Cartas de Evento: Las Cartas de Evento se roban al final de cada Turno, según indica la Secuencia de Juego. Representan cosas que ocurren durante la carrera, y pueden afectar a uno o más coches en la pista

Coche (o Coche de Carreras): Cada equipo está compuesto por 3-6 coches. Los coches se colocan en la pista, y la información sobre cada coche se mantiene en la Hoja de Equipo **Coche Activo/ Jugador Activo/ Jugador Actual:** El Coche (Jugador) Activo siempre toma cualquier decisión con respecto a qué carril usar para mover los coches cuando entran/salen de esquinas.

Enlazar (Rebufo): Enlazar es un concepto muy importante, y se trata en el apartado Movimiento. El coche activo puede ser “enlazado” a coches con los que esté “en Línea”, dependiendo del tipo de movimiento que se esté jugando. Cuando tiene lugar un enlace, los coches En Línea elegibles quedan enlazados con el coche activo, y moverán hacia delante con él. Enlazar no es voluntario para los coches no activos, y una vez “enlazado”, el coche activo no puede desenlazarse durante el resto del Segmento de Acción.

Hoja de Equipo: Esta es la ayuda de juego que describe todos los coches del equipo, y tiene casillas para Marcadores de Daño Temporal y de Daño Permanente para cada coche. También describe los efectos de los marcadores de desgaste, y tiene la Secuencia de Juego básica impresa.

Línea de Rebufo: Los coches que están en el mismo carril y adyacentes los unos a los otros se considera que están en Línea de Rebufo. Estos coches pueden quedar Enlazados durante el movimiento.

Marcadores de Desgaste: La mayoría de cartas jugadas causan desgaste a un coche. Los Marcadores de Desgaste registran el tipo de desgaste que un coche ha sufrido. Los diferentes marcadores de desgaste se colocan en la Hoja de Equipo para llevar la cuenta de los desgastes.

Marcadores de Líder de Turno: Cuando un coche está en cabeza al final de un Turno, recibe un marcador de Líder de Turno. Estos

marcadores cuentan para la puntuación al final de la partida.

Marcadores de Posición: Conforme los coches completan la carrera (o quedan fuera de ella), reciben un Marcador de Posición, que representa el orden en el que acabaron. Los puntos para cada posición se indican en estos marcadores.

Orden de Carrera en la Pista: Cada vez que se mueve un coche, se crea un nuevo Orden de Carrera. El coche que ha completado más vueltas y está a menos sectores de cruzar la Línea de Salida/Meta de nuevo es considerado en cabeza. La siguiente posición en el orden se determina entonces con el siguiente coche usando el mismo criterio. Si hay un empate en el orden de carrera, aquellos equipos que están más cerca del carril interior de un sector van en cabeza. Los coches que están en boxes siempre se consideran detrás de los coches que están en la pista del mismo sector. Los coches que están en el fondo de un apilamiento en boxes se consideran por delante de los coches que están sobre ellos.

El orden de carrera no es importante de activación a activación. Sólo necesita ser determinado al final de un Turno o si coches más lentos son sobrepasados o van a serlo. Esta regla es larga porque es importante, pero no necesita ser comprobada constantemente.

Parada en Boxes: Una Parada en Boxes es un momento de la partida en el que un coche abandonará la pista de carreras para retirar varios marcadores de Desgaste Temporales. Hay toda una sección de las reglas que cubre la Parada en Boxes o Pitting. A efectos del juego, necesitas saber que la única manera de quitarse algunos de los marcadores de desgaste de tu coche es aprovechar antes o después una Parada en Boxes.

Parrilla de Salida: La Parrilla de Salida consiste en las casillas numeradas 1-21 que comienzan junto a la Línea de Salida/Meta y señalan dónde comenzarán la carrera los coches. Es posible que no todas las partidas necesiten los 21 coches, así que a menudo algunas de estas casillas no se usarán. Es importante hacer notar que todos los coches deben colocarse con su parte frontal

apuntando hacia la Línea de Salida/Meta al comienzo de la partida, y que esta es la dirección en la que los coches correrán durante toda la carrera.

Pole Position (Posición en Cabeza): El coche que comienza en la parte interior de la primera fila al inicio de la carrera. Este será el primer coche colocado.

Proscenio*: El Proscenio es el carril amarillo en la parte interior de la pista. Los coches no puede entrar al Proscenio excepto para detenerse en boxes. (*: No existe una traducción aceptada al castellano para este término. Hemos considerado esta la más adecuada, aunque a menudo se utiliza el vocablo original en inglés, *apron*. N. del T.)

Sector: Un Sector es una serie de casillas una junta a otra en la pista, extendiéndose desde el proscenio hasta el muro exterior. A efectos de posicionamiento, los coches en la parte interior de un Sector se consideren por delante de los coches en la parte interior del mismo Sector, excepto que un coche en boxes siempre se considera por detrás de todos los demás coches de su Sector.

Segmento de Acción: Se refiere a la activación de un solo coche por parte de un jugador. Un coche es activado cuando el jugador activo juega una carta y anuncia qué coche será activado. Cada coche sólo puede ser activado una vez por Turno.

Turno: Un Turno de Juego (Turno) comienza con el reparto de cartas, y acaba una vez todos los coches han sido activados y movidos. Esto no debe confundirse con un “turno” de jugador, que se conoce como Segmento de Acción.

Vuelta: Las Vueltas se cuentan individualmente para cada coche. Siempre que un coche cruce la Línea de Salida/Meta, se considera que ha completado una Vuelta. La mayoría de carreras en *Thunder Alley* constan de dos a cuatro vueltas. Puesto que los coches que son sobrepasados por el líder se retiran al final de turno, el contador de vueltas de la pista sólo se modifica cuando el coche que actualmente lidera la carrera cruza la Línea de Salida/Meta. A efectos de contar las vueltas, la primera vez que se cruza la Línea de Salida/Meta al comienza de la carrera no cuenta como Vuelta completada.

ÍNDICE

Bandera Amarilla	9.5-9.7
Bandera Verde	9.3-9.4
Barra de Equipos	4.4
Cartas de Carrera	5.0
Cartas de Evento	8.0
Coches con Vuelta Perdida	4.2
Coste de Movimiento (PMs)	6.1
Descarte	3.5.6
Desplazamiento Frontal	6.8
Desplazamiento Lateral	6.7
Eliminación de Coches	4.3, 7.2
Enlazar	6.2
Entrar en una Esquina	4.5.2
Esquinas	4.5, 6.9
Fase de Acción	3.1, 3.4
Fin de la Secuencia de Turno	3.5
Líder Actual	4.1
Línea de Meta	10.1
Línea de Reinicio Verde	9.7
Marcador de Primer Jugador	2.6, 3.5.6
Marcadores de Desgaste	7.0
Marcadores de Líder de Turno	3.5.1
Marcadores de Posición	2.6, 10.2
Mazo de Robo Vacío	3.3, 5.0
Movimiento	6.0
Movimiento Líder	6.6
Movimiento de Persecución	6.5
Movimiento de Rebufo	6.4
Movimiento en Solitario	6.3
Orden de Carrera	4.1
Parrilla de Salida	1.3
Paradas en Boxes	9.0
Pasar un Turno	3.4, 4.3
Penalizaciones a la Velocidad	7.4
Proscenio	1.3
Puntuación	10.2
Rebufo y Esquinas	6.9
Reglas Opcionales	12.0
Reglas para Temporadas	11.0
Reinicio con Bandera Amarilla	9.6
Reparto de Cartas	3.3
Retirada Voluntaria	4.3
Salir de una Esquina	4.5.3
Sector	Véase Glosario
Victoria	10.0

CRÉDITOS

DISEÑO Y DESARROLLO

Jeff & Carla Horger

DESARROLLADOR AYUDANTE

Chad Schrieber

SUPERVISOR DE KICKSTARTER

Chris Schrieber

AYUDA CON GRÁFICOS ESPECIALES

Jeremy Hardin

UN ESPECIAL AGRADECIMIENTO A

El CABS Design Group y la Columbus Area Board Game Society

PRINCIPALES PLAYTESTERS

Michelle Alvarez, Steve Alvarez, Mike Brewer, Roland Carlson, Todd Carlson, Neal Cebulskie, Mike Cole, Steve Cole, Greg Ellison, Brandon Fraley, Tim Fraley, Sean Gardner, Heather Gillenwater, Donna Ingram, Dan Klepas, Mitchell Land, John Loy, Beverly Maher, Chuck Maher, Joel-Henry Mansfield, William McDavid, Gina Parker, Jarrod Parker, Greg Parsons, Garry Rice, Joe Roush, George “Bud” Sauer, Chris Schrieber, Mark Smith, Kelly Symmonds, Rich Terry, Elizabeth Valdez, Jason Valdez, Joe Valdez, Monica Valdez, Chance Versteeg, Michael Zehnal, Jason Ziemnik, Diversos participantes en Origins y The Buckeye Game Fest.

PATROCINADORES DE EQUIPOS

Sean Gardner, Francisco Tomas Marrero Gomez, Brett Orracle, Jason Valdez, Joe Valdez

PATROCINADORES DE PISTAS

Larry Doherty, Francisco Tomas Marrero Gomez

PATROCINADORES DE PILOTOS

Lee Ambolt, Adam Blinkinsop, Jean-Paul Foster, Rob Judy, Jens Kappe, William McDavid, Jerry Reece, Chris Schrieber, Jean-Luc Simard, John Vogel

DIRECTOR ARTÍSTICO, CUBIERTA Y DISEÑO DE LA CAJA

Rodger B. MacGowan

MAPAS, FICHAS E ILUSTRACIONES DE LAS CARTAS

Kurt Miller

MAQUETACIÓN

Mark Simonitch

COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN

Tony Curtis

PRODUCTORES

Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley y Mark Simonitch

TRADUCCIÓN AL CASTELLANO

Luis H. Agüe