

PISTA DE CARRERAS

Pista de carreras es un juego prácticamente desconocido en España que hace una simulación verdaderamente notable de una carrera de coches.

En la carrera que os proponemos simular van a participar tres coches (tres jugadores).

Para indicar la posición de cada coche y su movimiento en la pista de carreras, marcáis cada jugada con un punto y unís este punto con el anterior en línea recta, utilizando un color distinto para cada coche.

Las **reglas** que permiten simular la carrera son:

1. Todos los puntos y la línea recta que une dos puntos han de estar contenidos en la pista (si un coche se sale de la pista, queda eliminado de la carrera); además, un punto sólo puede estar ocupado por un único coche (es decir, no se permiten choques).
2. El valor absoluto de la diferencia entre el avance vertical de una jugada y de la jugada siguiente sólo puede ser 0 o 1, y lo mismo para el avance horizontal.

Por ejemplo, si en una jugada mi coche se ha desplazado 4 unidades hacia arriba y 2 a la derecha, en la siguiente sólo podrá desplazarse 3, 4 o 5 hacia arriba y 1, 2 o 3 a la derecha. Según esta regla, el primer movimiento es de 1 unidad horizontal, o vertical o ambas.

De este modo tan ingenioso se simulan las aceleraciones y frenazos y los cambios de dirección (un coche no puede cambiar bruscamente de velocidad ni de dirección).

Gana la carrera el primer coche que cruza la meta. Con estas reglas de juego, igual que ocurre en una carrera real, es fundamental prever con la necesaria antelación las curvas y la mejor forma de tomarlas, ya que de no ser así el coche puede salirse de la pista o verse obligado a trazar la curva de forma inadecuada, con lo que el coche se retrasará en la carrera.

Elegid la pista de carreras y el coche de cada jugador (A, B, C). Sorteád el orden de salida y... **¡Cuidado con las curvas!**

NECESITAI S:

Tablero de juego, uno de los circuitos, 3 rotuladores de distinto color y un borrador