

Racing Stars

MAGICAL GIRL KARTRACERS

Necesitas:

- ☆ Hoja de juego Racing stars (También estas reglas)
- ☆ Juego de dados poliedricos (Especificamente 1D4, 1D6, 1D8, 1D10, 1D12 and 1D20)
- ☆ Lapiz (Opcional, 5 lapices de colores)

Como jugar:

- ☆ Tira 1D4, 1D6, 1D8, 1D10 y 1D12
- ☆ Asigna cada dado a uno de los corredores.
- ☆ Comenzando con el dado con el número más bajo, comience a dibujar una línea horizontal o vertical de muchos espacios de largo, desde el kart del corredor correspondiente. Solo la copia más reciente de la inicial de un corredor cuenta como Kart. Las iniciales anteriores cuentan como parte de su línea.

☆ **Dirección:** cuando dibuja una línea, puede cambiar la dirección 90 grados una vez. Dibuja un punto donde cambiaste de dirección. Esto es un vórtice.

☆ **Chocar:** no puede cruzar el borde de la pista ni ingresar a un espacio que contenga un vórtice o el kart de otro corredor. Si el corredor actual haría algo de esto, coloque su kart en el espacio adyacente a lo que sea que lo esté bloqueando y tache uno de sus corazones. Si un corredor se queda sin corazones, no puede moverse por el resto del juego.

☆ **Drafting:** si cruza una línea que ya está en la pista, agregue 1 a la velocidad del corredor actual. Haz lo mismo si te mueves a través de una estrella o un monstruo. Al final de un movimiento, si colocas el kart de un corredor en un espacio que no está vacío, extiende su línea 1 espacio. Si no hay ningún espacio vacío delante de la línea, coloca el kart en el espacio vacío más cercano y tacha uno de sus corazones.

☆ **Lucha:** si tu velocidad es superior a la defensa de un monstruo, puedes vencerlo atravesándolo. Tacha tanto al monstruo como a una de las espadas del corredor actual. Cada corredor solo puede derrotar a dos monstruos. Si no vas más rápido que la velocidad del monstruo a vencer, te bloquea. Si entras en el rango de un monstruo, que se muestra con el círculo discontinuo, yendo más lento que su defensa, tacha uno de los corazones del corredor actual.

☆ **Encendido:** si te mueves a través de una estrella, tacha tanto esa estrella como una de las del corredor actual. Cada uno de los corredores tiene una habilidad especial que se activa cada vez que recolectan una estrella o después de recolectar tres. Cada corredor solo puede acumular 3 estrellas.

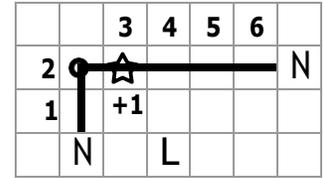
☆ **Llegada:** si un corredor se mueve sobre la línea de meta, tacha su bandera. Retire el dado que usaron del juego.

☆ Después de trazar la línea, coloque el kart del corredor actual al final de la misma, luego resuelva el siguiente dado más bajo.

☆ Después de resolver cada uno de los corredores, tacha uno de los íconos en la pista del temporizador. Si se han tachado todos los íconos del temporizador, el juego ha terminado, cuente su puntuación.

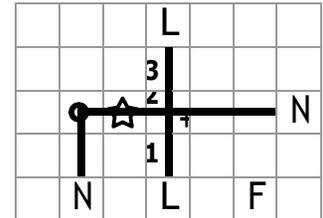
☆ **Presumir:** antes de comenzar un juego, puede presumir haciendo un círculo en uno o más de los íconos en la sección de puntuación. Para Banderas, Espadas y Estrellas, estás diciendo que las coleccionarás todas, para Corazones, ninguna. Si estás a la altura de tus fanfarronadas, multiplica tu puntuación por el número de fanfarronadas +1. De lo contrario, establezca su puntuación en cero.

Nightengale tiene un dado que muestra 5



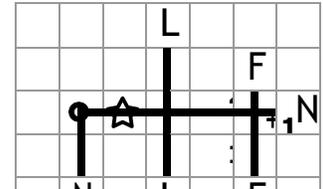
Recoge una estrella, aumentando la velocidad en 1

Loxley tiene un dado que muestra 2



Borradores a través de la línea de Nightengale

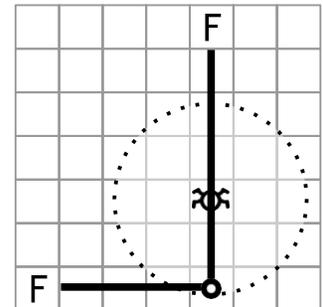
Fayte tiene un dado que muestra 1



Borradores a través de la línea de Nightengale

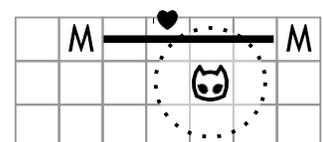
Nightengale's line

Fayte tiene un dado que muestra 8



Y puede derrotar a un monstruo

Misty tiene un dado que muestra 4



Y pierde un corazón

