

Rudi Racer

Rudi acelera con su potencia turbo – ¡pero el equipo es más listo!



Jugadores: 1-4 personas

Duración: 10 minuti

4+

Todos juegan **juntos como un equipo** (erizo, perro, oso) contra Rudi el ratón corredor. En realidad, Rudi es demasiado rápido y tendría que ser el primero en llegar a la meta, pero el equipo es listo, y cuando se obtiene un **pase del erizo** con los dados, el equipo puede mejorar considerablemente sus opciones. El primero en llegar a la meta ganará la carrera – bien Rudi o bien el equipo. El primero en ganar dos carreras será el vencedor.

Material

4 animales



Erizo



Perro



Oso



Rudi

2 dados



Con los
4 animales

26 cartas



24
caminos



1x
salida



1x
meta

Preparación del juego

El recorrido de la carrera se diseña como un **semicírculo** en la mesa. Primero la **salida**, después los **24 caminos** y, por último, la **meta**. Los **miembros del equipo** (erizo, perro y oso) y Rudi se colocan **en la tarjeta de salida**. Se preparan los dos dados.

salida



meta

Desarrollo del juego

El jugador más joven empieza (= jugador activo), después se seguirá por turnos en el sentido de las agujas del reloj.

- ➔ El jugador al que le toque estar activo tomará **los dos dados** y los tirará. A continuación, el jugador activo **deberá** avanzar con los animales según los dos dados (cada carta del camino cuenta como un campo). El erizo y Rudi avanzarán siempre 1 solo campo, el perro 2 campos y el oso 3 campos (**el correspondiente avance se ve en la camiseta de cada animal**).

Los animales se colocan siempre bajo la carta del camino correspondiente. Debajo de cada carta del camino pueden estar todos los animales que se desee.



Sara tira los dados para Rudi y para el oso. Avanza 1 campo para Rudi y 3 campos para el oso.

Luca tira los dados para Rudi dos veces. Avanza dos veces 1 campo para Rudi, es decir, en total, 2 campos. Teo tira los dados para el erizo y el perro. Avanza 1 campo para el erizo y 2 campos para el perro.

Atención: El pase del erizo

Existe un solo resultado de los dados con el que el equipo tiene una posibilidad de acción especial. Si el jugador obtiene un llamado **pase del erizo** (es decir, dos erizos), podrá decidir con total libertad si desea avanzar dos veces un campo con el erizo, que es lo normal, **o en su lugar** una vez con el perro (2 campos) o una vez con el oso (3 campos).



Nota: En caso de pase del erizo, el jugador activo tiene que fijarse bien en dónde están en ese momento los animales del equipo, y optar por el que tenga las mejores opciones para ganar. Por supuesto, los jugadores pueden darse consejos – al fin y al cabo, son un equipo. No obstante, la última decisión la tomará el jugador activo.

Sara obtiene con los dados un pase del erizo. Ahora, puede bien avanzar dos veces 1 campo para el erizo, avanzar 2 campos una vez con el perro o una vez 3 campos con el oso. Opta por el oso y avanza 3 campos con él.

A tener en cuenta: Con un **pase del perro** (es decir, si se obtienen dos perros con los dados), no se obtiene ninguna acción especial. El perro avanza 2 campos cada vez, como es normal.

Los jugadores siguen turnándose como jugadores activos de la forma descrita, tiran los dos dados y avanzan con los animales por el recorrido de la carrera según lo obtenido con los dos dados.

La carrera termina **inmediatamente** cuando un animal alcanza o supera la meta.

- ➔ Si llega a la meta **Rudi** en primer lugar, Rudi gana la carrera.
- ➔ Si un miembro del **equipo** (¡da igual cuál!) llega primero a la meta, el equipo gana la carrera.
- ➔ Si Rudi y un miembro del equipo llegan a la meta **a la vez**, esta ronda quedará empatada.

Nueva carrera y jugadores

Ahora, se inicia una nueva carrera. La preparación y el desarrollo del juego se mantienen iguales, de la forma ya descrita. El primero en ganar dos carreras, ya sea Rudi o el equipo, será el vencedor.



¡La competición entre Rudi y el equipo se mantiene siempre tensa hasta el final! En realidad, Rudi es demasiado rápido y debería ganar, pero el equipo es listo. Cada vez que se tira un pase del erizo, pueden mejorarse claramente las opciones. Ya sea solos, con otros niños o con adultos, ¡es un gran juego en una caja pequeña!