



# REGLAS PARA LAS CARRERAS



SIN PLÁSTICOS

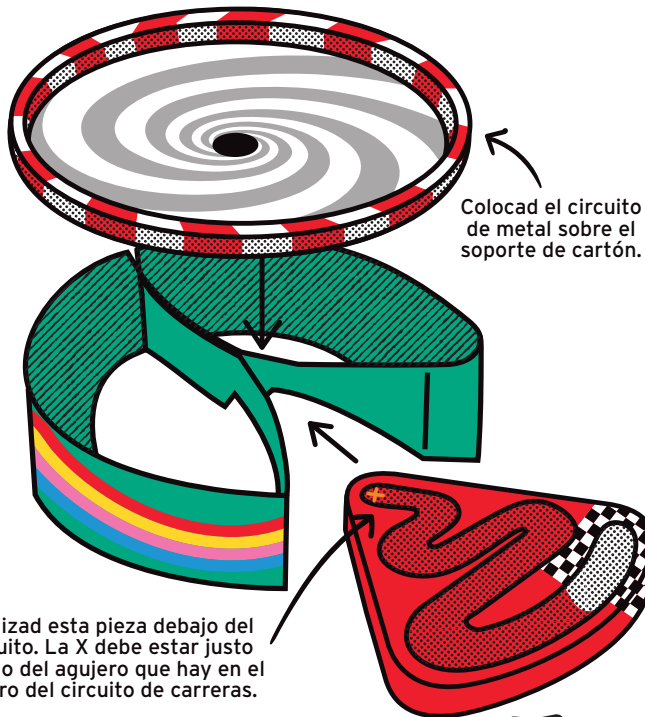
YouTube cómo jugar a whirly derby

## OBJETIVO DEL JUEGO

Consigue que tus canicas de carreras terminen entre las 3 primeras en todas las carreras. Cuanto mejor sea tu posición, más puntos ganas. Quien tenga más puntos después de 8 carreras se proclamará campeón de *Whirly Derby* del *Whirlyverso*.

### 1 PREPARACIÓN

Empezad montando el circuito de carreras.



### 2

Ahora, preparad la mesa como os explicamos a continuación. Este ejemplo es de una partida para 4 participantes:



Barajad las cartas de Trofeo y colocadlas en un mazo boca-bajo sobre la mesa. Cada participante elige el color de su equipo y toma la ficha de Recarga, las canicas de carreras y el *paddock* correspondientes. Colocad vuestras 5 canicas en el *paddock* para evitar que rueden y se caigan de la mesa.

¡Todo listo! ¡A rodar!

### ¡IMPORTANTE!

Veréis que en la caja hay algunos componentes más, pero esos solo los utilizaréis en las partidas avanzadas. Dejadlos a un lado hasta que dominéis las partidas clásicas.



# CÓMO JUGAR

## LA RESERVA DE PREMIOS

Antes de jugar vuestra primera partida, voltead 1 ficha de Carrera a su cara verde. Después, tomad 3 cartas de Trofeo y ponedlas boca-riba encima de la mesa: esta es la reserva de premios de la carrera. Veréis que algunas de las cartas tienen bonificaciones; ignoradlas por ahora, solo las necesitaréis en las partidas avanzadas.

Fichas de Carrera

Voltead la ficha antes de empezar la carrera.

Ignorad estos números por ahora, son parte de las partidas avanzadas.

Puntos del Trofeo

Cartas de Trofeo

## ELEGIR LAS CANICAS PARA LA CARRERA

En secreto, todos los participantes elegís cuántas de vuestras canicas queréis que participen en esta primera carrera, siempre teniendo en cuenta que, como mínimo, debéis tomar 1 canica cada uno. Después de cada carrera, todas las canicas que hayan participado se retiran de la partida y se devuelven a la caja. Hay una excepción para esta regla (ver *Bonificación del Último puesto*).

Una vez que hayáis decidido la cantidad de canicas que vais a meter en la carrera, agarradlas con el puño sin que nadie las vea. Cuando todos estéis listos, abrid las manos al mismo tiempo para revelar las canicas. Por último, metedlas todas en la lanzadora de canicas.

Lanzadora de canicas



# ¡HORA DE LA CARRERA!

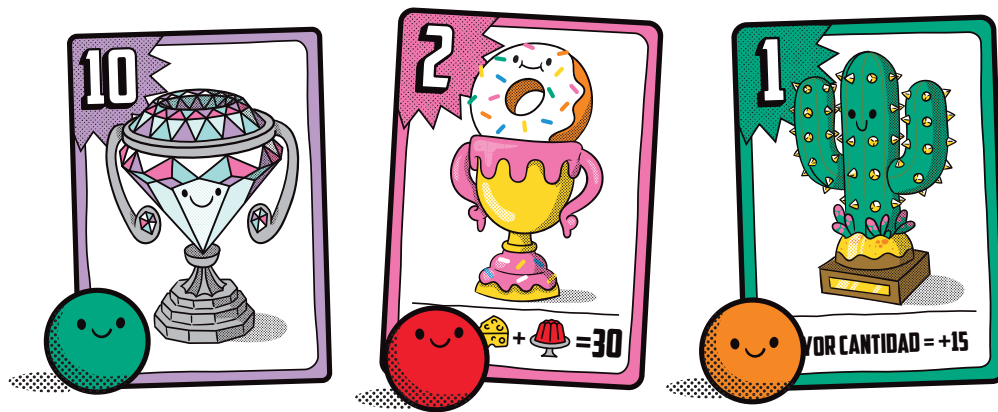
Para dar comienzo a la carrera inclínala lanzadora de tal forma que las canicas caigan sobre el circuito y rueden por el borde exterior de este como la bola del juego de la ruleta.

Las 3 primeras canicas que lleguen a la meta serán las que ganen las cartas de Trofeo. Sin embargo, estad atentos también a qué canica termina en último lugar.



## ELEGIR LOS PUNTOS

Quien haya ganado la carrera elige el trofeo que quiera de entre los 3 disponibles en la reserva de premios; después, elige quien haya quedado en segundo puesto; y, finalmente, la carta que queda se la lleva quien haya terminado en tercer lugar.

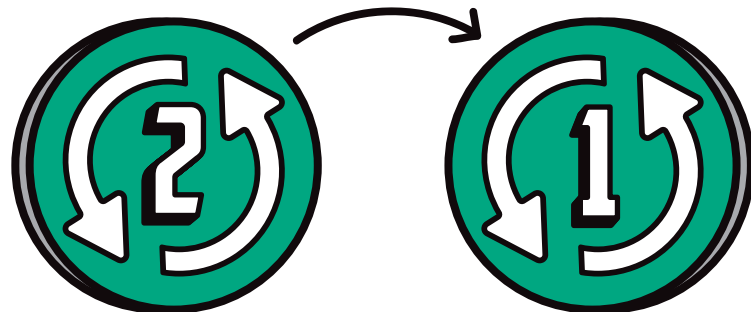


## BONIFICACIÓN DEL ÚLTIMO PUESTO

El participante a quien le pertenezca la canica que ha quedado en el último puesto puede salvarla y devolverla a su *paddock* de canicas. Por el contrario, el resto de las canicas que han corrido en la carrera se retiran de la partida y se devuelven a la caja. Su carrera está acabada... por ahora.

## FICHAS DE RECARGA

Todos los participantes disponéis de 1 ficha de Recarga. Tenéis desde que termina la primera carrera hasta antes de que comience la última para jugar esta ficha y recuperar todas las canicas que hayáis perdido en carreras anteriores. Cada participante puede usar esta ficha 2 veces por partida. Después de usar la ficha de Recarga por primera vez, dadle la vuelta y dejad visible la cara con el 1. Si la volvéis a utilizar, descartad la ficha.



# ¡QUE SIGAN LAS CARRERAS!

Antes de empezar la siguiente carrera, voltead 1 nueva ficha de Carrera de su cara roja a la verde y reponed la reserva de premios volviendo a colocar bocarriba 3 cartas de Trofeo del mazo. De nuevo, elegid en secreto cuántas canicas queréis que corran en esta nueva carrera. Reveladlas y metedlas en la lanzadora para dar el pistoletazo de salida. Seguid las mismas reglas para las cartas de Trofeo y no os olvidéis de la bonificación del Último puesto. Continúad jugando así hasta que hayáis corrido las 8 carreras.

## ¿QUIÉN GANA?

Cuando hayáis terminado las 8 carreras, sumad vuestros puntos. Quien haya obtenido la puntuación más alta se proclama campeón de Whirly Derby del Whirlyverso. Si hay un empate, esos participantes toman 1 canica cada uno y se juegan la victoria en una última carrera.

## ¡COLISIÓN!

Muy de vez en cuando, las canicas pueden apilonarse en el centro del circuito y bloquear el agujero. Si esto sucede, las canicas que han llegado a la meta en primer, segundo y tercer lugar ganan sus trofeos como en una carrera sin incidentes. Por el contrario, nadie se lleva la bonificación del Último puesto. En el improbable caso de que no hayan llegado canicas a la meta, repetid la carrera.



## PREGUNTAS FRECUENTES

### ¿Puedo saltarme una carrera?

Si te quedan canicas en el paddock, debes jugar como mínimo 1 en cada carrera.

### ¿Qué ocurre si ya he jugado mi ficha de Recarga 2 veces y me he vuelto a quedar sin canicas antes de que termine la partida?

Tendrás que disfrutar del resto de las carreras como espectador y iconfiar en que tu arriesgada estrategia merezca la pena!

## PREGUNTAS FRECUENTES: REGLAS AVANZADAS

### ¿Qué ocurre si alguien voltea la segunda ficha de Megacanica y el participante que la tiene no la ha usado todavía pero ya no va en último lugar?

¡Demasiado tarde! Ha perdido su oportunidad. El primer participante debe darle la megacanica al nuevo.

### Si juego la megacanica, ¿puedo jugar también canicas de carreras normales?

Sí, puedes jugar tantas canicas de carreras con la megacanica como quieras.

Traducción al español: Laura Castro Trullén - Revisión: Joaquín C. Martín-Rayó - Maquetación en español: Daniel Bueno Guerra

© 2024 Tedman Getschman. Whirly Derby™ ha sido diseñado, manufacturado y publicado por Big Potato Ltd, 63 Gee Street, Londres, EC1V 3RS (Reino Unido), Big Potato Games EU GmbH, Winterhuder Weg 29, 7 Stock, 22085, Hamburgo, Alemania (EU) y Big Potato USA Inc, 211 E 43rd Street, Suite 1402, Nueva York, NY 10017 (EE. UU.). Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Avenida Ricardo Lyon 222, oficina 601, Providencia, Santiago, Chile. Atención: no te metas las canicas por la nariz, es mucho más fácil guardarlas en la caja hasta la próxima vez que juegues. El contenido puede variar del mostrado. Fabricado en China. Patente en trámite.



## ÚNETE AL POTATO CLUB

Piezas de repuesto gratis. Sorteo semanal de juegos gratis. Ofertas exclusivas.

### CONTENIDO

- 34 cartas
- 30 canicas de carreras
- 8 fichas de Carrera
- 6 paddocks
- 6 fichas de Recarga
- 2 fichas de Megacanica
- 1 megacanica
- 1 circuito de carreras
- 1 lanzadora de canicas

bigpotato.com



@bigpotatogames



ATENCIÓN:  
Peligro de asfixia. Contiene canicas.  
No apropiado para menores de 3 años.