

REGLAMENTO



FÓRMULA 31

Edad: 7+ · Participantes: 2-7 · Duración: 20 min

¡Bienvenidos a *Fórmula 31*, la carrera más alocada de Titirilquén! Aquí no va a ganar quien llegue primero a la meta, sino quien colecciona más regalos de navidad. Tus personajes favoritos de 31 Minutos se lanzan por las caóticas calles en una competencia llena de sorpresas y giros inesperados. Cada lanzamiento de dados podría acercarte a la victoria... o hacer que pierdas todo lo que habías logrado. ¡El riesgo está en cada curva y la suerte juega un papel crucial! ¿Serás lo suficientemente valiente para pasar sobre tus rivales y obtener los preciados regalos de navidad? ¡Escoge tu personaje, prende el motor de tu auto y prepárate para la emoción de *Fórmula 31*!

COMPONENTES



1 tablero de Titirilquén



7 cartas de personajes



7 fichas de auto



3 dados



24 cartas de regalo con números del 1 al 6



1 reglamento

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- 1 Coloca el tablero al centro de la mesa.
- 2 Cada participante deja frente suyo una ficha de auto y la carta de personaje correspondiente.
- 3 Baraja todas las cartas de regalo, forma una pila con ellas y ubícala en el espacio con 7 regalos visible en el tablero de Titirilquén. Revela la primera carta de la pila de las cartas de regalo.
- 4 Comienza jugando la última persona que vió un capítulo de 31 Minutos. Luego los turnos transcurren en el sentido de las agujas del reloj.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

En tu turno debes lanzar los dados para determinar cuánto va a avanzar tu auto en la pista de carreras de Titirilquén. En general, el lanzamiento de dados es de a uno. Lo importante es que no sume más de 7 el resultado de los dados que lances (lo cuál es imposible si es que sólo lanzas un dado).

En tu turno primero debes lanzar un dado. Luego, debes decidir si quieres lanzar otro más o no. Si lanzas un segundo dado, y la suma de ambos es menor o igual a 7, podrías incluso lanzar un tercer dado. Pero si al lanzar el segundo o el tercer dado la suma es mayor a 7, debes retirar tu auto fuera del tablero y será el turno del siguiente participante.

Ejemplo: Guaripolo lanza el primer dado y obtiene un 2. Las probabilidades son buenas, por lo que decide lanzar un segundo dado. Lamentablemente, sale un 6 en el segundo dado. La suma de ambos dados es 8, un número excesivamente alto, por lo que Guaripolo debe retirar su auto del tablero.



MOVER TU AUTO

Los autos siempre se mueven en contra del sentido de las agujas del reloj, y pueden pasar a otros autos. Te mueves en una pista circular, esto quiere decir que después de la casilla 21 está la casilla 1. Si tu auto está fuera del tablero, siempre debe comenzar su recorrido pasando por la casilla 1.

Si sólo lanzas un dado, mueves tu auto la cantidad de casillas que aparece en el dado.

Si has lanzado dos dados (y la suma de sus resultados es igual o menor a 7), tu auto avanza el doble de la suma de ambos dados.

Ejemplo: Patana obtuvo un 2 en su primer lanzamiento y un 4 en el segundo. Decide dejar de lanzar. El total es $2 + 4 = 6$. Ella mueve su auto $6 \times 2 = 12$ casillas hacia adelante.



Si has lanzado los tres dados (y la suma de sus resultados es igual o menor a 7), se triplica la suma de los dados, y mueves tu auto esa cantidad de casillas.

Ejemplo: los tres dados que ha lanzado Freddy en su turno muestran un 2, un 1 y un 4. El total es $2 + 1 + 4 = 7$, por lo que debe mover su auto $7 \times 3 = 21$ casillas hacia adelante. En este caso, su auto completa una vuelta alrededor de Titirilquén por lo que llega a la misma casilla de donde partió. Si el auto estaba fuera del tablero al inicio del turno, ahora alcanza la casilla 21.



ACARREAR AUTOS EN UNA PILA

Puedes pasar a otro auto en el camino. Pero si tu auto termina su movimiento directamente en una casilla ocupada, debes colocar tu auto sobre el auto rival, formando una pila.

Más adelante, cuando sea el turno de la persona que controla el auto que está debajo, quien conduce el auto que está en la parte superior de la pila determina si la persona de turno va a lanzar un segundo o incluso un tercer dado.

Si el resultado de los dados es válido (con una suma igual o menor a 7), el auto que está debajo acarrea al auto que está encima suyo en su movimiento. Pero si el total del lanzamiento es superior a 7, ambos autos deben retirarse del tablero.

Durante la partida, se pueden formar pilas de 2, 3, 4 o incluso más autos.

IMPORTANTE: Quien controla el auto superior de la pila determina los lanzamientos del resto. Es decir, si es el turno de un participante que tiene autos encima suyo, tras lanzar su primer dado, la persona que está en la parte superior de la pila decide si lanza un segundo o tercer dado, quedando por ende a su merced.



Un auto sólo acarrea a los autos que están encima suyo, mientras que deja en la casilla en que partió a los que están debajo suyo. No olvides que puedes acarrear varios autos si hay más de un auto encima tuyo.

Si el resultado del lanzamiento es mayor a 7, los autos que están debajo se quedan en esa casilla. En este caso, sólo el auto de la persona de turno, y los autos que están encima suyo deben retirarse del tablero.

CARTAS DE REGALOS

Cuando un auto o una pila de autos llega o atraviesa la casilla 21, la persona indicada obtiene la carta de regalos visible y la deja frente suyo boca abajo. La carta muestra el número de regalos que ha conseguido. Si es una pila de autos, la persona que está más arriba en la pila obtiene la carta, el resto se va con las manos vacías. Luego se revela la siguiente carta de regalos.

Ejemplo: es el turno de los Tramoyas (que están en medio de una pila de autos) y en su primer lanzamiento obtienen un 2.



Patana (cuyo auto está en la parte superior de la pila) los obliga a hacer un segundo lanzamiento, en el cuál ellos obtienen un 3.



Patana decide que es suficiente, obligando a los Tramoyas a no lanzar un tercer lanzamiento. El auto negro se desplaza $(2 + 3) \times 2 = 10$ casillas hacia adelante. Al hacerlo, acarrea el auto verde, mientras que el auto naranja se queda donde estaba. El auto negro con el auto verde encima alcanzan la casilla 5. Como ambos autos pasaron la meta, Patana obtiene la carta de regalos visible.

Si el resultado hubiese sido superior a 7, el auto de Patana y el de los Tramoyas deben retirarse fuera del tablero.

FINAL DE LA PARTIDA

Cuando una persona obtiene la última carta de regalos, queda visible el espacio con 7 regalos. La partida continúa hasta que otro auto o pila de autos atraviesa la meta. En ese momento, el auto indicado se coloca sobre los 7 regalos y la partida termina.

Cada participante debe sumar todos los regalos que consiguió durante la carrera. La persona que logró conseguir los últimos 7 regalos, también los suma a su cuenta. Quien tenga más regalos gana la partida. En caso de empate, la persona con más cartas gana. Si el empate persiste, quienes están empatados comparten la victoria.

Ejemplo: Patana ha conseguido seis cartas de regalo con los valores 1, 3, 3, 4, 5 y 6, por lo que obtiene 22 puntos.



Los Tramoyas obtuvieron las cartas de regalo 2, 3, 4 y 6, además de los 7 puntos del espacio final, sumando 22 puntos.



Freddy obtuvo cinco cartas con los valores 1, 2, 4, 4 y 6, por lo que obtuvo 17 puntos.



Guaripolo ha conseguido cinco cartas de regalo con los valores 3, 3, 4, 5 y 5, por lo que obtuvo 20 puntos.



Patana y los Tramoyas tienen más puntos, pero como Patana tiene más cartas, es la ganadora de la partida.

PARTIDAS PARA 2 O 3 PERSONAS

En partidas de dos o tres personas, cada participante controla dos autos en vez de uno. En tu turno, primero vas a lanzar los dados para conocer el movimiento de un auto y luego por el otro. De todas formas, debes decir en voz alta al comienzo de tu turno cuál auto vas a intentar mover primero.

No es necesario tener separadas las cartas de regalo que consigas a lo largo de la partida. Tu puntaje será la suma de regalos que lograste obtener por ambos autos.

VARIANTE MOTOR ALTERNATIVO

En vez de lanzar otro dado, puedes usar una carta de regalo que hayas conseguido previamente, para reemplazar al dado. Sólo puedes usar una carta de regalo por turno. Puedes usar una carta en vez del segundo o el tercer dado, pero no puede reemplazar el primer lanzamiento. Y, por supuesto, tampoco puedes superar el valor de 7 en la suma de los resultados.

Si usas una carta de este modo, luego debes quitarla de la partida. Ya no te entregará puntos al final.

Ejemplo: Bodoque ha conseguido varias cartas de regalo, entre ellas una con 2 regalos. En su primer lanzamiento obtiene un 5. Si ahora usa la carta con 2 regalos, su auto avanzaría $(5 + 2) \times 2 = 14$ casillas hacia adelante.



Al hacerlo, Bodoque pierde la carta, por lo que debe llevarla a la caja.



Cuando es el turno de una persona que tiene un auto en medio de la pila, quien controla el auto que está en la cima puede usar una de sus cartas de regalo para reemplazar el lanzamiento del dado de la otra persona en juego. Esto quiere decir que si tu auto está en medio de una pila nunca puedes ser forzado a usar una de tus cartas de regalo.

CRÉDITOS

Diseño del juego: Alex Randolph

Diseño de personajes y mundo de 31 Minutos: Álvaro Díaz y Pedro Peirano

Ilustraciones: Paulina Castillo

Diseño gráfico: Paulina Vasconcelo

Desarrollo de adaptación: Jorge Larraín y Simón Weinstein

Primera edición en español.

Marzo 2025.

Fabricado en China por Whatz Games

© 31 Minutos y sus personajes son marcas registradas de Producciones Aplaplac Spa. Todos los derechos reservados.

Publicado por Fractal Juegos bajo licencia de Producciones Aplaplac Spa.

