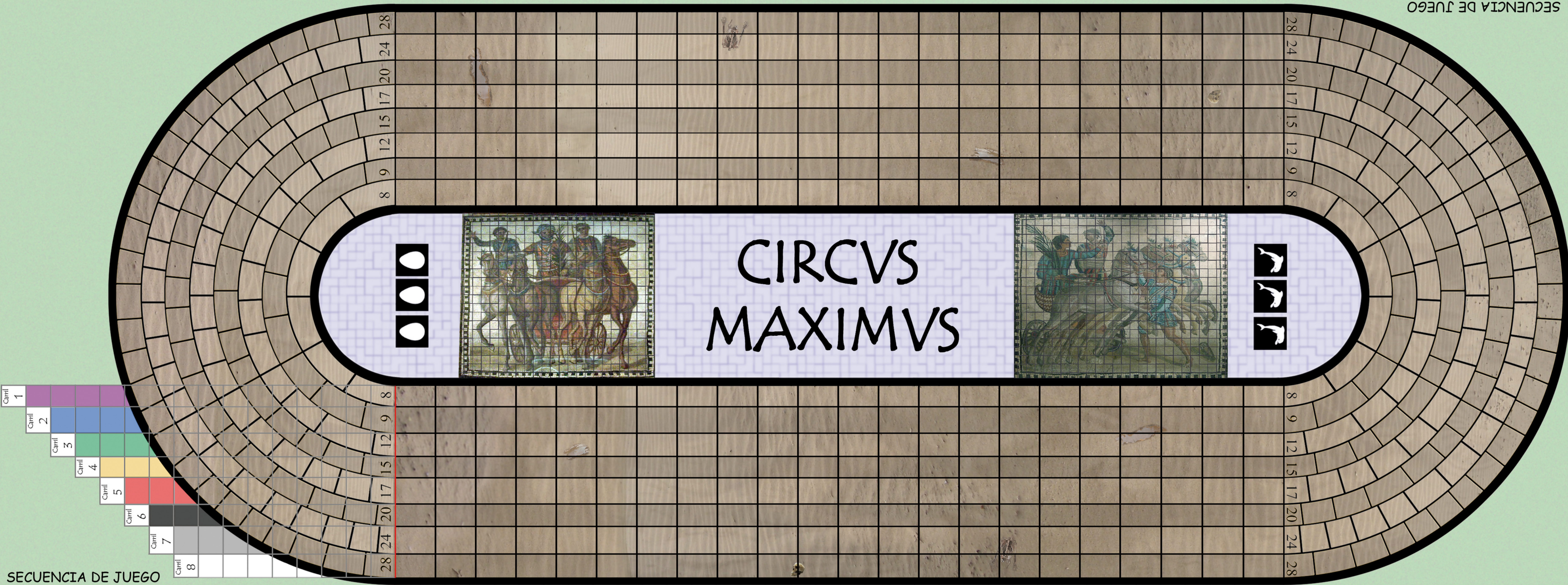


SECUENCIA DE JUEGO

- 1) ANOTACIÓN DE MOVIMIENTOS: Cada jugador escribe secretamente en la HIC la velocidad que dará a su carro el turno siguiente.
- 2) PREPARACIÓN DEL ORDEN DEL TURNO: Todas las fichas de colores se introducen en la copa y se mezclan.
- 3) PRIMERA FASE DE MOVIMIENTO: Se saca una ficha de la copa y la facción que corresponda realiza su movimiento. El jugador puede hacer los ataques que quiera durante el mismo. Los otros jugadores no pueden mover sus carros, salvo para eludir ataques o según disponga el resultado.
- 4) SEGUNDA Y POSTERIORES FASES DE MOVIMIENTO: Se saca otra fichade la copa y se procede de igual manera. Así hasta que todas han sido jugadas. En este momento todas las facciones han movido una vez y el turno ha finalizado. (JUEGO BASICO) Siguen los movimientos de auriga desmontado del juego avanzado.



SECUENCIA DE JUEGO

- 1) ANOTACIÓN DE MOVIMIENTOS: Cada jugador escribe secretamente en la HIC la velocidad que dará a su carro el turno siguiente.
- 2) PREPARACIÓN DEL ORDEN DEL TURNO: Todas las fichas de colores se introducen en la copa y se mezclan.
- 3) PRIMERA FASE DE MOVIMIENTO: Se saca una ficha de la copa y la facción que corresponda realiza su movimiento. El jugador puede hacer los ataques que quiera durante el mismo. Los otros jugadores no pueden mover sus carros, salvo para eludir ataques o según disponga el resultado.
- 4) SEGUNDA Y POSTERIORES FASES DE MOVIMIENTO: Se saca otra fichade la copa y se procede de igual manera. Así hasta que todas han sido jugadas. En este momento todas las facciones han movido una vez y el turno ha finalizado. (JUEGO BASICO) Siguen los movimientos de auriga desmontado del juego avanzado.

Tabla de Resistencia

Categoría				
Dado	0	1	2	
1	36	55	74	
2	33	52	71	
3	30	49	68	
4	27	46	65	
5	24	43	62	
6	21	40	59	

Tabla de Velocidad de Caballos

Categoría				
Dado	0	1	2	
1	5434	6445	7447	
2	5324	6445	7548	
3	5224	6355	7458	
4	5124	6455	7446	
5	5024	6355	7345	
6	4924	6255	7244	

Tabla de Velocidad de Caballos Nuevos

2d6	Cantidad gastada (en sestercios)									
	500	1000	1500	2000	2500	3000	3500	3500	4000	
2	3	4	5	6	7	8	8	8	8	
3	2	3	4	5	6	7	7	7	8	
4	2	2	3	4	5	6	7	7	7	
5	2	2	2	3	4	5	6	7	7	
6	2	2	2	2	3	4	5	6	7	
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	
8	2	2	2	2	2	3	4	5	6	
9	2	2	2	2	2	3	4	5	6	
10	2	2	3	4	5	6	7	7	8	
11	2	3	4	5	6	7	7	8	8	
12	3	5	5	6	7	8	8	8	8	

Tabla de Desgaste en Curvas

Se tiran TRES dados y se resta el MAA del resultado. (si el MAA es ya negativo, el resultado de la resta es uno sumo)

3d6 (C) MAA	Riesgo de Vuelo								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9+
4 ó -	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	-	-	-	-	-	-	-	-	D
6	-	-	-	-	-	-	-	D	DD
7	-	-	-	-	-	-	D	DD	J
8	-	-	-	-	-	D	DD	J	CH
9	-	-	-	-	D	DD	J	CH	CDH
10	-	-	D	DD	J	CH	CDH	V	V
11	-	D	DD	J	CH	CDH	V	V	V
12	-	D	DD	J	CH	CDH	V	V	V
13	D	DD	J	CH	CDH	V	V	V	V
14	DD	J	CH	CDH	V	V	V	V	V
15	J	CH	CDH	V	V	V	V	V	V
16	CH	CDH	V	V	V	V	V	V	V
17	CDH	V	V	V	V	V	V	V	V
18	V	V	V	V	V	V	V	V	V

- Sin efectos D: Derriega DD: Doble Derriega J: Jodido CH: Caballo Traj Herido CDH: Caballo Der Herido V: Vuelo

Tabla de Daños en Carros

Dif.	Daño
6 ó menos	carro atacante dañado
7, 8 ó 9	ambos carros dañados
10, 11 ó 12	sin efectos
13 ó más	carro defensor dañado

El atacante suma tres dados a su MAA y al total le resta el MAA del defensor

Tabla de Daños en Ruedas

Dado	Daño
0 a 4	1 punto
5 a 7	2 puntos
8 a 9	3 puntos
10, 11	4 puntos
12	5 puntos
13	6 puntos
14	7 puntos
15	8 puntos

Tabla de Localización de Restos

2d6	Localización
2	1 carril a la izquierda, 1 cañilla adelante
3	2 carriles a la derecha, 5 cañillas adelante
4	permanece en esa cañilla
5	el mismo carril, 2 cañillas adelante
6	el mismo carril, 1 cañilla adelante
7	1 carril a la derecha, 3 cañillas adelante
8	1 carril a la izquierda, 1 cañilla adelante
9	1 carril a la izquierda, 4 cañillas atrás
10	3 carriles a la derecha, 2 cañillas adelante
11	4 carriles a la derecha, 6 cañillas adelante
12	3 carriles a la izquierda, 4 cañillas adelante

Tabla de Paso sobre Restos

La resistencia debería reducirse en el valor de la tirada de 1 dado. Luego tirar 3 dados y restarle el MAA y añadir +1 al dado por cada factor de resistencia que el carro no pueda pagar por la tirada de desgaste de resistencia al pasar sobre restos.

3d6 (C) MAA	Resultados
8 ó menos	Sin efectos. El carro pasa hábilidnamente.
9-10	Auriga jodido. Aplique este procedimiento.
11	Carro dañado. Tire un dado por cada rueda y réstele 5 a cada tirada. El resultado es el número de puntos de daños de cada rueda. Resultados menores de 0 implica sin daños.
12-13	Caballos lesionados. Tire un dado por cada caballo y réstele 5 a cada tirada. El resultado es el daño sufrido por cada caballo. Reducir la velocidad consecuentemente.
14	Caballos seriamente lesionados. Hacer lo mismo que el apartado anterior, pero sin restar 5.
15-16	Peligro de vuelco. Compruebe en la tabla de desgastes en curvas considerando la velocidad de seguridad de paso de restos de valor 1.
17 ó más	Vuelco del carro.

Tabla de Heridas en Caballos

2d6	Heridas Sufridas
0 a 5	No hay heridas
6 a 8	1 punto de herida
9 ó 10	2 puntos de heridas
11	3 puntos de heridas
12	4 puntos de heridas
13	5 puntos de heridas
14	6 puntos de heridas
15	8 puntos de heridas

Tabla de Heridas del Auriga

Dado	Heridas Sufridas
1	5 puntos de herida
2	6 puntos de herida
3	6 puntos de herida
4	7 puntos de herida
5	7 puntos de herida
6	8 puntos de herida
7	9 puntos de herida
8	10 puntos de herida

Tabla de Ataque con Latigo al Auriga

2d6	Factor Latigo									
	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5+
2	MOV	MOV	FRE	LAT	HER	MOV	DES	-	MOV	LAT
3	LAT	MOV	LAT	FRE	FRE	HER	FRE	DES	LAT	DES
4	FRE	-	HER	MOV	FRE	FRE	HER	LAT	MOV	FRE
5	LAT	FRE	MOV	HER	MOV	MOV	LAT	FRE	DES	DES
6	-	LAT	FRE	HER	LAT	MOV	MOV	FRE	HER	HER
7	LAT	-	LAT	LAT	LAT	DES	DES	DES	DES	DES
8	-	LAT	-	-	DES	HER	HER	HER	HER	HER
9	MOV	MOV	MOV	DES	-	-	-	FRE	HER	FRE
10	MOV	HER	DES	-	-	FRE	FRE	HER	-	MOV
11	HER	DES	-	MOV	FRE	-	FRE	-	FRE	-
12	DES	MOV	-	HER	MOV	FRE	-	MOV	FRE	FRE

FRE: Frenado DES: Desglazado MOV: Pérdida de Movimiento - Sin efectos HER: Herido LAT: Latigo enganchado

Tabla de Heridas Críticas

2d6	Resultados
2	El auriga se engancha con el látigo y es arrojado del carro (Ver aurigas arrestrados, 16).
3	Herida grave. Reducir Modificador de auriga en 1.
4	Brazo herido. El auriga dividirá por dos los resultados obtenidos con el dado para fustigar los caballos, y lo mismo para el desgaste. Redondear a más.
5	Herida en el ojo. La visión queda oscurcida y el auriga no puede realizar evasiones hacia el lado donde donde haya sido herido en este ataque.
6	Defensor pillado por sorpresa. Repetir el ataque original de látigo con un factor látigo menos. El atacante no pagará un Factor de Maniobras (FM) extra por este nuevo ataque.
7	Herida muy grave. Tache un punto más en la cañilla de heridas del auriga.
8 - 11	Sin efectos
12	Defensor enganchado con el látigo. Ambos jugadores tiran DOS dados y le suman el número más alto sin tachar de la cañilla de heridas del auriga. El que obtenga el resultado mas alto tira a su oponente del carro (ver aurigas arrestrados, 16). Independientemente del resultado, el atacante pierde el látigo.