

El rally de Montecarlo

Señoras y señores: pongan ustedes mucha atención. Van a ver uno de los espectáculos más impresionantes del mundo: el gran rallye. La velocidad de los bólidos les helará la sangre: la temerosidad de los corredores les sobrecogerá. Un espectáculo no apto para cardiacos.

Este juego es apropiado para ser jugado en un patio o descampado un día de fiesta grande. Se trata de una carrera en la que todos se van a divertir: los protagonistas y los espectadores.

El circuito

Tiene que estar muy bien determinado, las curvas bien señalizadas y la anchura debe permitir que un coche adelante a otro con una cierta holgura. Unas banderitas clavadas en el suelo darán vistosidad al circuito. La salida y la meta deben estar indicadas con una raya en el suelo y con una pancarta. En una parte del circuito estarán los boxes, que van a jugar un papel muy importante en el juego.

Los boxes

Los boxes son los talleres que durante la carrera solventarán con rapidez cualquier fallo del motor, ruedas, etc. Deben estar junto al circuito. Los espectadores lo pasarán muy bien si se sientan junto a los boxes. En los boxes habrá: globos (ruedas), hojas y bolígrafos (tantas como equipos), papeles de periódico, palanganas con agua... toallas, agujas e hilos.

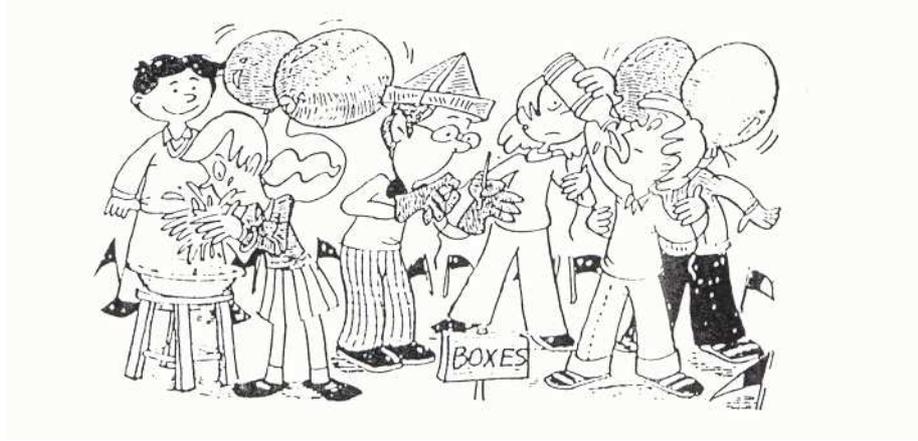
Los coches

Cada equipo formará un coche. En el coche habrá 6 participantes: harán de ruedas, uno de depósito de gasolina y otro de conductor. En cada vuelta, después de pasar por los boxes, el conductor y el depósito cambiarán de función de modo que todos hagan de todo a lo largo del rallye. El coche estará formado de la siguiente manera: las cuatro ruedas se colocarán como las cuatro aristas de un rectángulo; estarán rodeados por una cuerda y deberán correr sujetando dicha cuerda y sin desdibujar el rectángulo que formará la misma. El chofer irá dentro del rectángulo, el depósito irá también dentro pero detrás del conductor. Importante: el chofer siempre llevará unos guantes: las ruedas llevarán un globo hinchado cada una: y el depósito una botella llena de agua. Estos objetos se irán intercambiando cuando se cambien las funciones de cada jugador.

La carrera

La carrera consta de 15 vueltas al circuito. En cada vuelta habrá que hacer una parada obligatoria en los boxes para poner a punto el vehículo. En los boxes, cada equipo deberá realizar la prueba que se le ordene para poder continuar.

Además de hacer la prueba, el conductor y el depósito pasarán a hacer de ruedas, mientras que dos ruedas realizarán sus funciones. El conductor del coche deberá firmar en la hoja de ruta que cada equipo tendrá. Aunque la prueba varíe, esto deberá hacerse siempre. Lógicamente, ganará la copa el primer equipo que tras las 15 vueltas atraviese la meta.



LAS PRUEBAS

1ª vuelta: Parar en boxes. una rueda se ha pinchado, Se revienta un globo y se hincha otro que reemplazará al reventado.

2ª vuelta: No se para más que para cambiar de conductor y firmar.

3ª vuelta: Cambiar dos ruedas (hinchar dos globos).

4ª vuelta: El conductor tiene insolación: fabricar un sombrero de papel, A partir de ahora, se lo pondrá siempre el conductor.

5ª vuelta: No se para más que para cambiar de conductor y firmar.

6ª vuelta: Se acaba la gasolina. Entre los seis del equipo se beben el agua de la botella que llevan y la llenan de nuevo.

7ª vuelta: Cambiar las cuatro ruedas a base de hinchar cuatro globos.

8ª vuelta: Tienen que subir a un espectador en el coche y dar con él la siguiente vuelta.

9ª vuelta: Un problema de motor. El conductor tiene que enhebrar un hilo en una aguja sin quitarse los guantes.

10ª vuelta: Las cubiertas están desgastadas las ruedas patinan. Tienen que intercambiarse las zapatillas entre los miembros de cada equipo. Ningún participante podrá llevar ahora sus propias zapatillas y así continuarán hasta el final.

11ª vuelta: No se para más que para cambiar de conductor y firmar.

12ª vuelta: El barro en el parabrisas impide ver bien. Todos los jugadores se lavan la cara en la palangana.

13ª vuelta: Queda muy poco tiempo y hay que cronometrarlo bien. El conductor tiene que ponerse en el brazo todos los relojes de sus compañeros y continuar así la carrera. Hay que avisar entonces que en la vuelta 14 no hay parada, ni tan siquiera para firmar, y que ya no deben cambiar al conductor.

14ª vuelta: No hay parada.

15ª vuelta: Meta. Banderazo del comisario de la carrera.

A TENER EN CUENTA

Si algún equipo no realiza (correctamente las pruebas, no puede seguir)

. Si algún chofer se olvida de firmar en alguna vuelta (excepto la 14), se equipo pierde la carrera.

. La salida y la llegada las marcará el comisario de la carrera con sendos banderazos.

. Cada equipo tendrá en los boxes a un encargado que les irá facilitando el material necesario para cada prueba.

. El equipo ganador puede descorchar al final una botella de refresco. Y como serán unos auténticos campeones, invitarán a los otros equipos.