

TOP SPEED MINI

Un juego para 2 a 8 personas de
Néstor Romeral Andrés

INTRODUCCIÓN

TOP SPEED MINI es un juego de carreras rápido y divertido para 2 a 8 personas (recomendamos 2 a 5). Es una versión simplificada de **TOP SPEED**, basada en carreras de karts. **TOP SPEED MINI** usa un tablero de menor tamaño, un solo mazo de cartas compartido por todos los jugadores y coches más pequeños.

Lee las reglas con detenimiento, ya que muchas de ellas son distintas a las de **TOP SPEED**. Por ejemplo, en **TOP SPEED MINI** no hay Safety Car, Drive Through o parada en boxes, pero aún así puedes arreglar tu coche.

Puedes jugar a **TOP SPEED MINI** con un juego de **TOP SPEED**, pero no al revés.

MATERIAL

- Un pequeño tablero con el circuito de Montmeló (ESPAÑA).
- Un estuche de transporte.
- Un mazo de cartas de **TOP SPEED**.
- 8 marcadores de colores.
- 8 coches de colores.
- Caja de plástico para las cartas.

REGLAS BÁSICAS

PREPARACIÓN

Coloca el tablero en la mesa.

Retira del mazo las cartas de Safety Car y de Drive Through. No se usan durante la partida.

Cada jugador toma un coche y un marcador del mismo color.

Si es la primera carrera, determina aleatoriamente el orden de salida de los coches y colócalos en el circuito en ese orden (uno en cada casilla), con el primer coche en la casilla marcada con la bandera a cuadros y en el sentido de circulación indicado por la flecha. Si juegas varias partidas, el orden de salida es el orden inverso al de llegada de la partida anterior.



Ejemplo de preparación

Mezcla el mazo y colócalo junto al tablero boca abajo. Este es el **mazo de robar** y debe estar siempre boca abajo. A lo largo de la partida se irá formando junto a él un **mazo de descarte** (siempre boca arriba, para evitar confusión).

Determina el número de vueltas de la carrera (recomendamos 3 o 4).

Coloca tu marcador de color frente a ti para que todos sepan qué coche es el tuyo.

La carrera puede comenzar.

RONDA

La partida se juega por rondas.

Los jugadores juegan por turno en cada ronda. El orden del turno se determina por el **orden de carrera**, con el coche que va en cabeza jugando primero.

Ejemplo:

'Rojo' va líder, después 'azul', 'amarillo' y 'verde'.

La ronda va así: 'rojo', 'azul', 'amarillo', 'verde', 'rojo',...

Para carreras con muchos jugadores, se recomienda que uno de ellos controle el orden anunciando los colores en voz alta.

FASE DE CARTAS

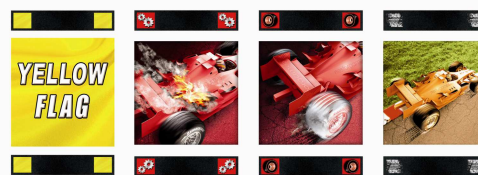
Los coches se mueven robando cartas. Hay varios tipos:

- 'De movimiento': Te permiten mover tu coche.



Uno y dos puntos de movimiento

- 'Cartas de problemas'. Te pueden causar problemas:



Bandera Amarilla, Problema mecánico, Problema de neumáticos, y Salida de pista

En tu turno, debes hacer **una** de estas 3 cosas:

- **Robar** la carta de arriba del mazo de robar (¡sólo una!) y colocarla frente a ti boca arriba, formando una fila con las cartas que hayas robado anteriormente en la ronda (si hay alguna). Si robas una 'carta de problema' y hay otra carta idéntica en tu fila, entonces **acaba tu ronda y ya no podrás robar más cartas hasta la siguiente**. Pierdes **todos los puntos de movimiento** y tu coche no se moverá esta ronda. ¡NO retires las cartas de la mesa aún! (Mira 'EFECTOS DE LAS CARTAS DE PROBLEMAS'.) Si no has robado 2 'cartas de problemas' iguales, **podrás robar de nuevo** cuando sea tu turno.



¡Has robado 2 'Problemas mecánicos'!
Tu ronda ha terminado (y muy mal)

- **Plantarse:** Si te plantas, gira tu última carta de la fila 90 grados. **Tu ronda ha terminado y ya no podrás robar más cartas hasta la siguiente.** Deja las cartas en la mesa. No puedes plantarte si no has robado ninguna carta en la ronda. Debes tener al menos una.
- **Arreglar el coche:** Si has acumulado daños en el coche en rondas anteriores (Ver 'Efectos de las cartas de problemas' más adelante), puedes arreglarlo. Sólo puedes arreglar el coche si no has robado ninguna carta en esta ronda. Si arreglas el coche, no puedes robar cartas en esta ronda. Descarta una de tus 'cartas de daño' (ver mas adelante) al mazo de descarte. **Tu ronda termina y no puedes robar más cartas hasta la próxima.**

Cuando todo el mundo ha terminado su ronda, comienza la fase de movimiento. Los jugadores que se han plantado suman los puntos de movimiento de sus cartas 'verdes'.

EFFECTOS DE LAS CARTAS DE PROBLEMAS

Recuerda que si robas dos cartas de problemas iguales pierdes todos los puntos de movimiento y tu coche no se mueve. Además, **algunas** cartas de problemas tienen los siguientes efectos **adicionales:**

- **Problemas de neumáticos:** Te quedarás con una de las dos cartas de *Problemas de Neumáticos* frente a ti, formando una fila con las anteriores 'cartas de daño' (si las hay), formando así la 'fila de daños'. Desde ahora, y hasta que las descartes arreglando el coche, todos tus puntos de movimiento de las siguientes rondas se reducirán en 1 por cada carta en tu 'fila de daños'.
- **Problemas mecánicos:** Te quedarás con una de las dos cartas de *Problemas Mecánicos* frente a ti, formando una fila con las anteriores 'cartas de daño' (si las hay), formando así la 'fila de daños'. Desde ahora, y hasta que las descartes arreglando el coche, todos tus puntos de movimiento de las siguientes rondas se reducirán en 1 por cada carta en tu 'fila de daños'.
- **Yellow Flag:** Si hay 2 'Banderas amarillas' sobre la mesa (no importa quienes las hayan robado), no está permitido adelantar en esta ronda.

La fase de cartas termina.

FASE DE MOVIMIENTO

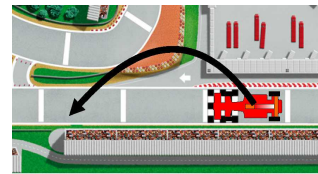
La fase de movimiento comienza.

Cada jugador, **en orden de carrera**, mueve su coche tantas casillas como puntos de movimiento haya conseguido en la ronda, menos 1 por cada carta en su 'fila de daños'. Los puntos de movimiento no pueden bajar de cero.

Recuerda que no se puede adelantar si han salido 2 'Yellow Flag' (al no poder adelantar, los coches se quedan justo en la casilla anterior).

Si tu coche acaba el movimiento en una casilla ocupada por otro, se coloca en la anterior. Si esta está también ocupada, en la anterior, y así sucesivamente.

Si el coche que lidera la carrera cruza la línea de meta, las vueltas restantes se reducen en una.



El coche en cabeza cruza la meta

La fase de movimiento termina.

Retira las cartas que has robado en esta ronda (pero no las de tu fila de daños) y colócalas boca arriba en el mazo de descarte.

Si en cualquier momento el mazo de robar se agota, mezcla el mazo de descarte y colócalo boca abajo. Se convierte en el nuevo mazo de robar.

La ronda termina.

COCHES DOBLADOS

En casos raros, un coche puede ser doblado (vuelta perdida). Para tenerlo en cuenta, coloca su marcador de color a su lado (hasta que se desdoble).

FINAL DE PARTIDA

La partida termina cuando, **al final de una ronda**, al menos uno de los coches ha cruzado la línea de meta completando todas las vueltas. El coche que va en cabeza gana la carrera.

¡Que te diviertas!