

# TOP SPEED

Diseñado por NESTOR ROMERAL ANDRES – Arte de CHECHU NIETO y JORGE GALAN



## INTRODUCCION

Esto no es una academia de conducir, señoras y señores.

Ya sabemos que sabes cambiar de marcha, acelerar, frenar, girar, adelantar... Pero no se trata de eso. Esto es una carrera. Y tú eres la élite de la élite.

Una carrera es riesgo. Y debes saber cuándo y cuánto arriesgar.

**TOP SPEED** es un juego de carreras rápido y furioso para 2 o mas jugadores en de **nestorgames**, que se presenta en formato grande, y cuyos componentes se pueden adquirir por separado.

## MATERIAL

Común:

- Un tablero de TOP SPEED con el circuito de Montmeló (ESPAÑA) y un contador de 'vueltas restantes' (con decenas y unidades).
- 2 marcadores de vuelta.
- Un marcador gris de 'Safety Car'.
- Un estuche para guardar el circuito.
- Una mochila para guardar todos los componentes.

Por jugador:

- Un mazo de 71 cartas de TOP SPEED.
- 2 marcadores (vuelta rápida e indicador de color).
- Coche de carreras ensamblable.
- Caja de plástico.

## REGLAS BÁSICAS

### PREPARACIÓN

Ensambla los coches si aún no lo están (puedes mezclar colores) y coloca el tablero en la mesa.

Cada jugador usa su propio mazo de cartas, un coche y 2 marcadores de su color.

Determina el tipo de carrera:

- **Normal:** Retira de cada mazo un 'Zanetti car.', una 'Bellow FAG' y una 'Salida de pista' y déjalas aparte. No se usan durante la partida.
- **Carrera con lluvia:** No retires ninguna carta.

Determina el orden de salida aleatoriamente y coloca los coches en el circuito en ese orden, comenzando en la línea de salida (ver imagen mas adelante). Si quieres hacer una ronda de clasificación para determinar el orden por favor consulta las reglas avanzadas que están al final.

Cada jugador mezcla el mazo del jugador de su derecha y se lo da. Entonces cada jugador corta su mazo. Después cada jugador coloca su mazo frente a él. Este es su 'mazo de robar', y debe estar boca abajo siempre. Representa el estado de tus neumáticos ¡No puedes mirar las cartas!

Determina el número de vueltas de la carrera y coloca los marcadores de vuelta en las casillas correspondientes (decenas y unidades) del contador de vueltas restantes. El Gran Premio de Montmeló dura 66 vueltas, por ejemplo.

Cada jugador coloca su marcador de color frente a él, para que todo el mundo sepa cuál es su coche.

Los marcadores de vuelta rápida no se usan en las reglas básicas.



Ejemplo de preparación para 4 jugadores

La carrera puede empezar.

## RONDA

Se juega por rondas. Cada ronda corresponde a una vuelta y un poco mas.

**Al comienzo de cada ronda, reduce el número de vueltas restantes en 1:** Mueve el marcador de 'unidades' un espacio hacia el '0'. Si ya estaba en el '0', muévelo al '9' y mueve el marcador de decenas una casilla hacia el '0'.

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 su coche.



Uno (22 cartas) y dos (12 cartas) puntos de movimiento

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



Bandera Amarilla (2), Drive Through (2), Safety Car (2), Problema mecánico (9), Problema de neumáticos (10) y Salida de pista (12)

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

- **Robar** la carta de arriba de tu mazo de robar (¡sólo una!) y colocarla frente a ti, 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.
- **Declarar Pit Stop:** Sólo puedes declarar Pit Stop si no has robado ninguna carta. Si declaras Pit Stop, no puedes robar cartas en esta ronda. Toma todas tus cartas (las descartadas, las de 'daño' y las de robar) y mézclalas. Tu ronda termina y no puedes robar más cartas hasta la próxima (ver PIT STOP).

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'.

## EFECTOS 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 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 hagas un Pit Stop, todos tus puntos de movimiento se reducirán en 1 por cada carta en tu 'fila de daños'.
- **Problemas mecánicos:** Te quedarás con una de las dos cartas 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 hagas un Pit Stop, todos tus puntos de movimiento 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.
- **Safety Car:** Si hay 2 'Safety car' sobre la mesa (no importa quienes las hayan robado), saldrá el coche de seguridad al final de la ronda (ver SAFETY CAR).
- **Drive Through:** Tu coche retrocederá 6 espacios como penalización en la fase de movimiento.

Notas:

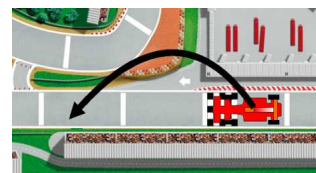
- Cuando se hace un Drive Through o un Pit Stop, los puntos negativos por daños no se aplican.
- Excepto para el Drive Through o el Pit Stop, los puntos de movimiento no pueden ser inferiores a 0.

## 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'. 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, el contador de vueltas restantes se reduce en 1 vuelta, moviendo los marcadores correspondientes. Si el coche la cruza 'retrocediendo', las vueltas restantes no cambian.



El coche en cabeza cruza la meta

La fase de movimiento termina.

Retira las cartas que has jugado (pero no las de la fila de daños) y colócalas boca arriba en tu pila de descarte. **No** puedes usar las cartas de la pila de descarte hasta que hagas un Pit Stop.

La ronda termina.

## PIT STOP

Conforme juegas, tus neumáticos se van desgastando. Los Pit Stops sirven para cambiar tus ruedas y arreglar pequeños problemas mecánicos, si hace falta. No es necesario agotar tu mazo antes de hacer un Pit Stop. A veces es una buena idea hacerlo para arreglar tu coche, incluso si aun tienes muchas cartas en el mazo de robar.

Cuando hagas un Pit Stop, mezcla todas tus cartas (las de la pila de descarte las de daños y las del mazo de robar, si quedan) para formar un nuevo mazo de robar. En la fase de movimiento, en tu turno, mueve tu coche 8 casillas hacia atrás más dos adicionales por cada motor que tuvieras en tu 'fila de daño'.

Nota: para evitar las trampas, el mazo puede ser mezclado también por el jugador de la izquierda.

Puedes jugar normalmente en la siguiente ronda.

## SAFETY CAR

Si hay 2 o mas cartas de 'Safety Car' boca arriba durante la ronda, el coche de seguridad saldrá a la pista **al final de la ronda**, tras la fase de movimiento. Coloca el marcador de Safety Car (gris) en el 'n-ésimo' espacio del contador de vueltas, donde 'n' es el número de jugadores'. Si hay más de nueve, utiliza alguna cosa para indicar las decenas.

En orden de carrera (excepto el que va en cabeza), cada coche avanza hasta colocarse justo detrás del siguiente, de forma que todos los coches quedan juntos en fila.

Los coches no se moverán hasta que el Safety Car se retire.

Desde este momento, en cada ronda, los jugadores robarán sólo una carta o declararán Pit Stop (mueve el marcador de vueltas como siempre). Cuando todos hayan robado su carta o declarado Pit Stop, mueve el marcador de Safety Car tantas casillas como cartas verdes se hayan robado, hacia la casilla '0'. Si el marcador llega a la casilla '0', el Safety Car se retira y se juega la siguiente ronda normalmente. Si no, el Safety Car permanece en pista otro turno más. Y así sucesivamente.

Los jugadores que hagan un Pit Stop mientras el Safety Car está en pista, moverán su coche hacia atrás (8 o mas espacios, según sus daños). Al final de la ronda todos los coches se unirán de nuevo en una fila.

## COCHES DOBLADOS

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

## FINAL DE PARTIDA

La partida termina cuando el contador de vueltas llega a cero (los dos marcadores en '0' y '0'). El coche que vaya en cabeza gana la carrera.

Observa que el contador de 'vueltas restantes' puede llegar a cero en 2 circunstancias:

- Al principio de la ronda, cuando se mueven los marcadores de vuelta.

- Cuando el coche que va en cabeza cruza la meta, reduciendo en 1 las vueltas restantes.

## REGLAS AVANZADAS

La utilización de estas reglas debe acordarse antes de empezar.

## CLASIFICACION

La fase de clasificación se juega en 5 rondas, en el sentido de las agujas del reloj.

Todos los jugadores mezclan sus mazos y colocan su marcador de vuelta rápida en la casilla '0' del contador de 'vueltas restantes'.

Los jugadores roban cartas por turno, como si estuvieran haciendo la carrera.

En la fase de movimiento, en vez de mover los coches, los jugadores usan sus marcadores de 'vuelta rápida' para indicar sus tiempos (en el contador de vueltas). Como los coches no se mueven, tu tiempo de vuelta será el total de puntos de movimiento (verdes) menos tus penalizaciones por cartas de daños (si tienes). Como en una carrera normal, las cartas de daño se acumulan en la 'fila de daños'. Pero si salen dos banderas amarillas no está prohibido adelantar (ya que los coches realmente no se están moviendo). Asimismo, dos Safety Cars no provocan la salida del coche de seguridad.

Al comienzo de su primer turno de cada ronda, cada jugador puede optar por no hacer la vuelta (y por tanto no robar cartas). Si nadie quiere hacer la vuelta, la clasificación termina inmediatamente.

Todas las cartas jugadas permanecen en las pilas de descarte y no pueden ser utilizadas en la carrera hasta que se haga un Pit Stop.

El orden de salida se determina por las vueltas rápidas. En caso de empate, puede jugarse otra vuelta o determinar el orden aleatoriamente.

## VUELTA RAPIDA

Los jugadores pueden utilizar sus marcadores de vuelta rápida para indicar su mejor vuelta durante la carrera. LA vuelta rápida se determina por el número de espacios que se mueve el coche, no por los puntos de movimiento. Al final de la partida, cada coche se mueve hacia delante tantas casillas como su vuelta rápida. El coche que quede primero gana la carrera.

## KERS

El KERS es un sistema de frenado regenerativo que permite almacenar energía, a cambio de perder velocidad, para usarla más adelante.

Para utilizarlo, cuando robes una carta verde en tu turno de robar, puedes guardarla aparte para usarla en una ronda posterior (colocándola en tu fila de cartas robadas en vez de robar una). No puedes guardar más de una carta, y no puedes usar y guardar carta en la misma ronda.