

NEON KNIGHTS



TRADUCIDO POR
JORDI GÓMEZ

COMPONENTES:



40

RECAMBIOS



15

APUESTAS

DE LOS SEGUIDORES



16

ESCENARIOS



30

IMPLANTES



32

MEJORAS



18

PATROCINADORES



6

CONTADORES
DE VELOCIDAD



6 TABLEROS DE JUGADOR



48 CUBOS



6 COCHES EN MINIATURA



3 DADOS



23

LOSETAS DE CARRETERA
+1 LÍNEA DE META



1 TABLERO DE JUEGO

DISEÑO DE JUEGO Y DISEÑO GRÁFICO:
LUCA VINCE CALTABIANO

ILUSTRACIONES DE COCHES, MARCAS Y MEJORAS
DIKI AHMAD SIDIK

ILUSTRACIÓN DE PORTADA
ALEXANDER CUTRI

ILUSTRACIONES DEL TABLERO DE JUEGO:
JEFF WU
KONSTANTIN
WILLIAM TORRES

HISTORIA DE
ANDREW J. LUCAS

DIBUJO DE CÓMIC POR: PIETRO VAUGHAN



PREPARACIÓN:

COLOCA EL TABLERO EN EL CENTRO DE LA MESA. MEZCLA CADA BARAJA DE CARTAS POR SEPARADO Y COLÓCALAS EN SU LUGAR DEL TABLERO. (PATROCINADORES, RECAMBIOS, MEJORAS). SACA CARTAS DE CADA UNA DE LAS BARAJAS HASTA RELLENAR LAS FILAS A SU LADO



COLOCA EL CONTADOR DE CALENDARIO EN EL DÍA 1 DEL MARCADOR DE CALENDARIO:



PREPARACIÓN DEL JUGADOR:

CADA JUGADOR ESCOGE UN TABLERO DE JUGADOR Y RECIBE LOS CONTADORES DEL COLOR CORRESPONDIENTE. COLOCA UNO DE SUS CONTADORES EN EL N° 30 DEL MARCADOR DE DINERO. COLOCA UNO DE SUS CONTADORES EN EL PUESTO 3 DE CADA UNO DE LOS PATROCINADORES EN SU TABLERO DE JUGADOR. (ESCUDO, PISTOLA, RAYO) COLOCA UNO DE SUS CONTADORES EN EL N° 5 DE LOS SEGUIDORES EN SU TABLERO DE JUGADOR (PUÑO) COLOCA UNO DE SUS CONTADORES EN LOS PUNTOS DE ARMADURA MÁXIMOS, DEPENDIENDO DEL NÚMERO DE JUGADORES:
2 JUGADORES: 8 PA MÁX
3 JUGADORES: 10 PA MÁX
4 JUGADORES: 12 PA MÁX
5 JUGADORES: 14 PA MÁX
6 JUGADORES: 16 PA MÁX



CADA JUGADOR COMIENZA CON 4 RECAMBIOS DE ORIGEN DE LAS CARTAS DE INICIO (FRENOS, NEUMÁTICOS, MOTOR, TURBO) PUESTOS AL FONDO DE SU TABLERO DE JUEGO, HACIENDO CORRESPONDER LOS COLORES DE CADA UNO DE LOS RECAMBIOS (ROJO, NARANJA, AMARILLO, VERDE).

SE ELIGE EL ORDEN DE JUEGO Y SE COLOCA UN CONTADOR DE CADA JUGADOR EN EL MARCADOR DE ORDEN. EL ORDEN DE JUEGO SE PUEDE ELEGIR AL AZAR.



EL ÚLTIMO JUGADOR COLOCA SU COCHE EN EL NÚMERO 1 DE LA PARRILLA DE SALIDA, EL PENÚLTIMO JUGADOR LO COLOCA EN EL NÚMERO 2 Y ASÍ HASTA QUE TODOS LOS JUGADORES HAYAN COLOCADO SU COCHE EN LA PARRILLA DE SALIDA.



CADA JUGADOR COMIENZA CON 1 PUNTO DE VICTORIA EN SU MARCADOR.



SELECCIÓN DE IMPLANTES: BARAJA TODAS LAS CARTAS DE IMPLANTES (LOS CEREBROS) Y REPÁRTELAS ENTRE LOS JUGADORES HASTA QUE TODOS TENGAN EL MISMO NÚMERO DE CARTAS. LAS CARTAS SOBRLANTES SE DEVUELVEN A LA CAJA. CADA JUGADOR ESCOGE UNA DE SUS CARTAS Y LA COLOCA BOCABAJO DELANTE DE ÉL, Y PASA EL RESTO DE SUS CARTAS AL JUGADOR DE LA IZQUIERDA. SE REPITE ESTA ACCIÓN HASTA QUE SE HAYAN COLOCADO TODAS LAS CARTAS BOCABAJO. CADA JUGADOR TIENE AHORA UNA BARAJA DE CARTAS DE IMPLANTES ANTE ÉL. HAY QUE TENER EN CUENTA QUE SE PUEDEN TENER CARTAS DUPLICADAS EN LA BARAJA PERO EL CONDUCTOR NO. POR EJEMPLO, TU CONDUCTOR NO PUEDE TENER DUPLICADAS DOS CARTAS DE IMPLANTE: AMBICIÓN, PERO SÍ QUE PUEDES TENER DOS CARTAS DE AMBICIÓN EN TU BARAJA.
¡YA ESTÁIS PREPARADOS PARA COMENZAR!

LA PARTIDA SE DESARROLLA EN 3 CARRERAS (RONDAS), CADA RONDA TIENE 3 FASES PRINCIPALES: PREPARACIÓN, ACCIÓN Y CARRERA

1) FASE DE PREPARACIÓN:

A) APUESTAS DE LOS SEGUIDORES: BARAJA LAS CARTAS DE SEGUIDORES (ICONO DE DINERO) Y REPARTE UNA A CADA JUGADOR. LA CARTA PERMANECERÁ OCULTA AL RESTO DE JUGADORES. DEJA EL RESTO DE LA BARAJA A UN LADO DEL TABLERO.



B) CREAR EL CIRCUITO: EL JUGADOR CON MENOS PUNTOS DE VICTORIA ESCOGE 8 LOSETAS DE CARRERA Y HACE UN CIRCUITO CON ELLAS. TIENEN QUE CABER DENTRO DEL ÁREA DE JUEGO Y FORMAR UN CIRCUITO DE CARRERAS. EN CASO DE EMPATE A PUNTOS DE VICTORIA, EL ÚLTIMO JUGADOR DE LA PARRILLA DE SALIDA GANA EL DESEMPATE.



2) FASE DE ACCIÓN:

LOS CONDUCTORES TENDRÁN 6 DÍAS PARA PREPARAR LA CARRERA DEL DOMINGO

EN ORDEN DE JUEGO, CADA JUGADOR ESCOGERÁ 1 ACCIÓN DE LAS SIGUIENTES:

- BUSCAR UN PATROCINADOR (ROBA 1 PATROCINADOR BOCARRIBA O DE LA BARAJA)
- IR A LA TIENDA (COMPRAS 1 RECAMBIO BOCARRIBA DE LA TIENDA/RECAMBIOS PARA INSTALAR)
- COMPRAR 1 ESPECIAL (COMPRAS Y COLÓCALO EN EL ESPACIO CORRESPONDIENTE DEL COCHE)
- APUESTAS DE LOS SEGUIDORES (ROBA UNA CARTA DE APUESTA DE LOS SEGUIDORES DE LA BARAJA / SE DESCARTA)
- REPARAR ARMADURA (POR CADA 5 CHIPS QUE GASTES, REPARAS 1 DE ARMADURA)
- INSTALAR IMPLANTES (INSTALA IMPLANTES EN TU TABLERO DE JUGADOR)

CUANDO TODOS LOS JUGADORES HAYAN REALIZADO UNA DE LAS ACCIONES, AVANZA EL CONTADOR DE CALENDARIO UN DÍA Y SE REPITE LA FASE DE ACCIÓN.



ACCIONES, EN DETALLE:

- BUSCAR UN PATROCINADOR: ROBA UNO DE LOS PATROCINADORES BOCARRIBA O LA CARTA SUPERIOR DE LA BARAJA Y COLÓCALA BOCARRIBA EN UN ESPACIO VACÍO DE PATROCINADOR EN TU TABLERO (“MANOS CHOCANDO”). SÓLO SE PUEDE USAR ESTA ACCIÓN SI TIENES UN ESPACIO LIBRE EN TU TABLERO.



- IR A LA TIENDA / INSTALAR RECAMBIOS: EN ESTA ACCIÓN PUEDES VENDER RECAMBIOS POR 5 CHIPS CADA UNO, Y DESCARTARLOS (LOS RECAMBIOS DE ORIGEN SE ELIMINAN DEL JUEGO EN VEZ DE DESCARTARLOS). TAMBIÉN PUEDES COMPRAR RECAMBIOS DE LA TIENDA. EL PRECIO DE CADA CARTA ESTÁ IMPRESO EN EL TABLERO, DEBAJO DEL RECAMBIO. EL RECAMBIO COMPRADO VA A LA MANO. DESPUÉS MUEVE LAS CARTAS DE LA TIENDA HACIA LA DERECHA PARA TAPAR EL HUECO Y SACAR UNA NUEVA. TAMBIÉN PUEDES INSTALAR RECAMBIOS EN TU COCHE DESDE TU MANO, SI TIENES EL HUECO DEL COLOR CORRESPONDIENTE VACÍO.



-COMPRAR RECAMBIOS: PUEDES COMPRAR RECAMBIOS EN EL MERCADO NEGRO Y COLOCARLOS BOARRIBA EN EL HUECO CORRESPONDIENTE AL LADO DE TU TABLERO. EL ICONO DEBE CORRESPONDER AL DEL TABLERO, POR LO QUE SÓLO SE PUEDE TENER 1 ARMA, 1 ESCUDO Y 2 ESPECIALES. SI NO TIENES UN HUECO LIBRE, PUEDES DESCARTAR LA CARTA VIEJA Y COLOCAR LA NUEVA EN SU LUGAR. DESPUÉS MUEVE LAS CARTAS DE LA TIENDA HACIA LA DERECHA PARA TAPAR EL HUECO Y SACAR UNA NUEVA.



-REPARAR ARMADURA: ESTA ACCIÓN TE PERMITE REPARAR LA ARMADURA DE TU COCHE. PUEDES REPARAR TODO EL DAÑO QUE QUIERAS POR 5 CHIPS CADA PUNTO DE ARMADURA. NUNCA PUEDES SUPERAR LOS PA MÁXIMOS DETERMINADOS AL PRINCIPIO DE LA PARTIDA. SIN EMBARGO, ALGUNOS IMPLANTES ESPECIALES PUEDEN INCREMENTAR TU PA MÁXIMO.

PAS MÁXIMOS:

- 2 JUGADORES: 8 PA MÁX
- 3 JUGADORES: 10 PA MÁX
- 4 JUGADORES: 12 PA MÁX
- 5 JUGADORES: 14 PA MÁX
- 6 JUGADORES: 16 PA MÁX

-APUESTAS DE LOS SEGUIDORES: ESTA ACCIÓN TE PERMITE ROBAR UNA CARTA DE LA BARAJA DE SEGUIDORES Y AÑADIRLA A TU MANO, SÓLO PUEDES TENER 2 CARTAS DE APUESTAS DE SEGUIDORES EN MANO. SI EN ALGÚN MOMENTO TIENES MÁS DE 2, TENDRÁS QUE DESCARTAR HASTA TENER 2 CARTAS.



-INSTALAR IMPLANTES: ESCOGE UN IMPLANTE DE TU BARAJA PERSONAL Y PAGA EL COSTE INDICADO EN LA PARTE DE ABAJO CON PUNTOS DE REPUTACIÓN DE TU COMPAÑÍA. LA CARTA SE COLOCA EN TU TABLERO SOBRE EL ICONO DEL CEREBRO, DÁNDOTE UNA NUEVA HABILIDAD O APTITUD.

DÍA DE PAGA Y DÍA DE CARRERAS

DÍA DE PAGA: CUANDO EL CONTADOR DE CALENDARIO LLEGUE AL PAY DAY, CADA JUGADOR DESCARTA LAS CARTAS DE PATROCINADOR Y RECIBE LAS PRIMAS INDICADAS, AUMENTANDO LOS CONTADORES DE LA COMPAÑÍA Y DE DINERO. A CONTINUACIÓN CADA JUGADOR REALIZA SU ACCIÓN DIARIA, SIGUIENDO EL ORDEN DE JUEGO.



DÍA DE CARRERAS: EL CONTADOR DE CALENDARIO LLEGUE AL RACE, COMIENZA LA FASE DE CARRERA. **NADIE PUEDE REALIZAR ACCIONES ESE DÍA.**

7 RACE

FASE DE CARRERA:

YA HA LLEGADO LA NOCHE DEL DOMINGO Y TODO EL MUNDO ESTÁ PREPARADO PARA CORRER

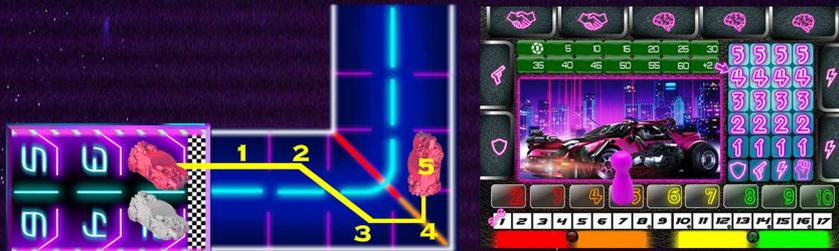
-ESCOGER LA VELOCIDAD DE SALIDA:

CADA JUGADOR, EN EL ORDEN DE PARRILLA, ESCOGE SU VELOCIDAD DE SALIDA EN SU TABLERO DE JUEGO. SE PUEDE ELEGIR ENTRE 2 Y 10. (OPCIONAL: SE PUEDE HACER SIMULTÁNEAMENTE)



LA PRIMERA RONDA DE LA CARRERA:

EL JUGADOR EN EL NÚMERO 1 DE LA PARRILLA SE MUEVE EN LA PISTA TANTOS ESPACIOS COMO LA VELOCIDAD ELEGIDA, DESPUÉS EL JUGADOR EN EL 2º PUESTO, ETC. NO SE PUEDEN USAR ARMAS, ESCUDOS NI ESPECIALES EN LA PRIMERA RONDA DE LA CARRERA. PERO LAS LÍNEAS DE PELIGRO SÍ QUE ACTÚAN EN ESA RONDA.



RESTO DE RONDAS:

1) REORGANIZAR EL ORDEN DE JUEGO.

DESPUÉS DE QUE TODOS LOS JUGADORES SE HAYAN MOVIDO HAY QUE REORGANIZAR EL ORDEN DE JUEGO, EL JUGADOR MÁS RÁPIDO SERÁ EL PRIMERO Y EL MÁS LENTO EL ÚLTIMO, SEGÚN SU VELOCIDAD ACTUAL.



EN CASO DE EMPATE, SE COMPARA EL VALOR DEL RECAMBIO QUE SE CORRESPONDE CON EL COLOR DE SU VELOCIDAD. EL VALOR MÁS ALTO GANA. POR EJEMPLO, DOS JUGADORES VAN A VELOCIDAD 7, POR LO QUE HAY QUE COMPARAR SU VALOR DEL RECAMBIO AMARILLO PARA EL DESEMPEATE, EL QUE TENGA MÁS VALOR IRÁ PRIMERO.

SI EL EMPATE PREVALECE, SE MANTENDRÁ EL ORDEN DEL TURNO ANTERIOR PARA ESOS JUGADORES.



2) TURNOS DE CARRERA.

A) MODIFICAR LA VELOCIDAD: EN TU TURNO, TU PRIMERA ELECCIÓN SERÁ **ACELERAR**, **FRENAR** O **MANTENER LA VELOCIDAD**. SI QUIERES ACCELERAR, PUEDES MOVER TU CONTADOR DE VELOCIDAD HACIA LA DERECHA TANTOS ESPACIOS COMO 1 + LOS EXTRA DE TUS RECAMBIOS AMARILLOS Y VERDES.



SI QUIERES FRENAR, PUEDES MOVER TU CONTADOR DE VELOCIDAD HACIA LA IZQUIERDA TANTOS ESPACIOS COMO 1 + LOS EXTRA DE TUS RECAMBIOS **ROJOS** Y **NARANJAS**.



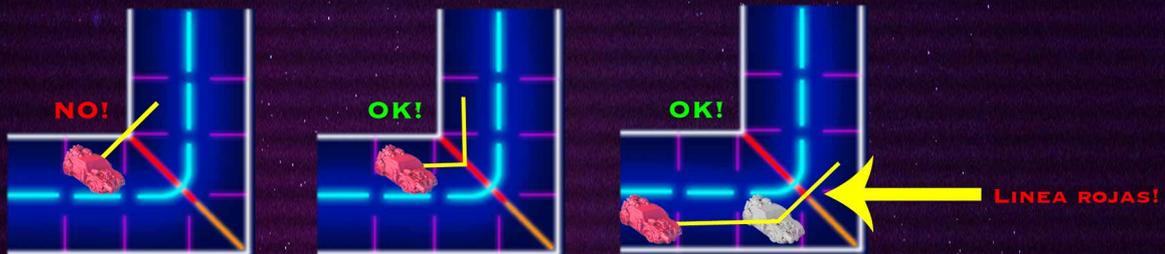
SI MANTIENES LA VELOCIDAD, NO MUEVAS TU CONTADOR DE VELOCIDAD.

 **B) (OPCIONAL) REPARA EL COCHE:** ANTES DE MOVER TU COCHE SI TU VELOCIDAD ES 2 Ó 3, PUEDES REPARARLO, HASTA 2 PUNTOS DE ARMADURA, GRATIS.

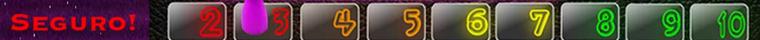
C-) MUEVE EL COCHE: AHORA PUEDES MOVER TU COCHE POR LA PISTA TANTOS ESPACIOS COMO TU VELOCIDAD ACTUAL (PUNTOS DE MOVIMIENTO) SIGUIENDO LAS REGLAS DE MOVIMIENTO.

REGLAS DE MOVIMIENTO:

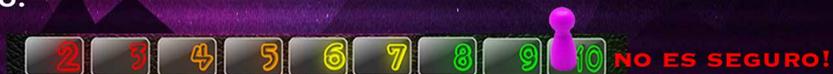
- ✦ ÚNICAMENTE PUEDES MOVERTTE AL ESPACIO EN FRENTE TUYO O EN DIAGONAL POR 1 PUNTO DE MOVIMIENTO.
- ✦ PUEDES MOVERTTE A TRAVÉS DE LOS COCHES DE OTROS JUGADORES INCLUSO TERMINAR EL MOVIMIENTO ENCIMA DE ELLOS. SI LO HACES PUEDES “GOLPEARLE” (SE EXPLICA MÁS ADELANTE).
- ✦ LAS ARMAS Y MEJORAS SÓLO PUEDEN USARSE ANTES Y/O DESPUÉS DEL MOVIMIENTO, NO DURANTE EL MISMO. (PUEDES HACERLO COMO UNA REGLA DE LA CASA, PERO LO DESACONSEJAMOS POR HACER EL JUEGO MUCHO MÁS FARRAGOSO Y CAÓTICO) SI USAS UNA CARTA, PONLA BOCABAJO. SE REACTIVARÁ MÁS TARDE.
- ✦ NO PUEDES SUBIRTE AL BORDILLO EN LOS GIROS O CAMBIOS DE SENTIDO.



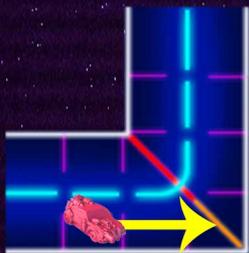
LINEAS DE PELIGRO: LAS LUCES DE NEÓN SE HAN INSTALADO EN EL PAVIMENTO PARA AVISAR A LOS CONDUCTORES DE LOS LÍMITES DE VELOCIDAD Y CIERTOS PELIGROS. SI UN JUGADOR TOCA UNA DE ESTAS LÍNEAS CON UNA VELOCIDAD MAYOR QUE EL COLOR DE LA LUZ, SE PARA EL MOVIMIENTO, SE “TIRA PARA DAÑO” Y CONTINÚA SU MOVIMIENTO A NO SER QUE SE HAYA QUEDADO SIN PUNTOS DE MOVIMIENTO O HAYA CHOCADO.



SI TU VELOCIDAD ESTÁ EN LA ZONA ROJA DE TU TABLERO DE JUEGO, PUEDES MOVERTTE LIBREMENTE A TRAVÉS DE LAS LUCES. SI ESTÁS EN LA ZONA NARANJA, PUEDES MOVERTTE LIBREMENTE A TRAVÉS DE LAS LUCES AMARILLAS Y NARANJA, PERO NO LAS ROJAS. SI ESTÁS EN LA ZONA AMARILLA, SÓLO PUEDES PASAR POR LAS LUCES AMARILLAS, NO LAS NARANJA NI LAS ROJAS. POR ÚLTIMO, SI ESTÁS EN LA ZONA VERDE, DEBES TIRAR PARA DAÑO CADA VEZ QUE TOQUES CUALQUIER LÍNEA DE PELIGRO.



TIRAR PARA DAÑO: CUENTA LOS COLORES DESDE TU VELOCIDAD ACTUAL HASTA EL COLOR DE LA LUZ, Y TIRA TANTOS DADOS. LOS SÍMBOLOS DE DAÑO INDICARÁN CUÁNTO DAÑO RECIBE TU COCHE Y CUÁNTA VELOCIDAD PIERDES.



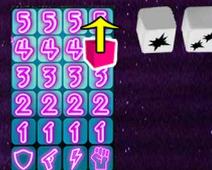
POR EJEMPLO, SI VAS A UNA VELOCIDAD DE 10 (ZONA VERDE) Y TOCAS UNA LUZ NARANJA DURANTE TU MOVIMIENTO, TIENES QUE PARAR Y TIRAR 2 DADOS (1 DADO POR EL AMARILLO Y OTRO POR EL NARANJA) PARA SABER CUÁNTO DAÑO RECIBE TU COCHE. SI RECIBE 3 DE DAÑO, TIENES QUE BAJAR TU ARMADURA 3 PUNTOS, PIERDES 3 PUNTOS DE VELOCIDAD Y REDUCES TU VELOCIDAD EN 3. SI TODAVÍA TIENES PUNTOS DE MOVIMIENTO DESPUÉS DE DESCONTAR EL DAÑO, SIGUES CON TU MOVIMIENTO



SEGUIDORES: CADA VEZ QUE RECIBES DAÑO POR UNA LÍNEA DE PELIGRO, PIERDES 1 SEGUIDOR, INDEPENDIEMENTE DEL DAÑO RECIBIDO.



SI TIRAS PARA DAÑO POR UNA LÍNEA DE PELIGRO Y NO SACAS NINGÚN SÍMBOLO DE DAÑO, ¡GANAS 1 SEGUIDOR POR DADO POR REALIZAR UNA MANIOBRA FANTÁSTICA!



LOS SEGUIDORES TE DARÁN PUNTOS EXTRA AL FINAL DE LA CARRERA, SI ESTÁS AL MÁXIMO EN SEGUIDORES Y CONSIGUES MÁS, LOS PUNTOS DE SEGUIDORES SE TRANSFORMAN AUTOMÁTICAMENTE EN PUNTOS DE VICTORIA.

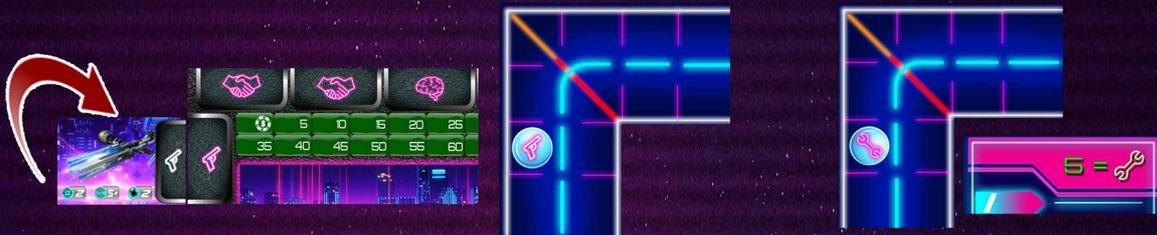


ACCIDENTE: SI, EN TU TURNO, HAS SUFRIDO TANTO DAÑO QUE TU ARMADURA ESTÁ POR DEBAJO DE 1, TERMINAS EL TURNO Y BAJAS LA VELOCIDAD A 2. NUNCA PUEDES TENER MENOS DE ARMADURA 1. PUEDES SEGUIR EN CARRERA, PERO SÓLO TENDRÁS 1 PUNTO DE ARMADURA EN TU SIGUIENTE TURNO.

SIN ARMADURA: SI RECIBES EL SUFICIENTE DAÑO DE ARMAS O CHOQUES Y TU ARMADURA BAJA DE 1, BAJA TU VELOCIDAD A 2 Y DEVUELVE TU ARMADURA A 1.



CASILLAS DE ACTIVACIÓN: CUANDO TERMINAS EN UNA CASILLA DE ACTIVACIÓN, PUEDES REACTIVAR EL OBJETO CORRESPONDIENTE EN TU COCHE. PUEDES REACTIVAR LAS MEJORAS, ARMAS O ARMADURAS, COLOCÁNDOLAS BOCARRIBA DE NUEVO Y LISTAS PARA SER USADAS EN EL SIGUIENTE TURNO. AL PARAR EN UNA CASILLA DE REPARACIÓN, PUEDES GASTAR CHIPS PARA REPARAR TU ARMADURA (5 CHIPS POR PUNTO DE ARMADURA). SI HAY UN COCHE PARADO EN UNA CASILLA DE ACTIVACIÓN, ESA CASILLA SE VUELVE INACTIVA PARA EL RESTO DE JUGADORES. PARAR EN UNA CASILLA DE ACTIVACIÓN ES UN BUEN MODO DE EVITAR QUE OTROS JUGADORES PUEDAN USAR ESA CASILLA.



CHOQUES: CUANDO TODOS LOS JUGADORES HAYAN TERMINADO SU MOVIMIENTO, SI UN COCHE ESTÁ EN EL MISMO SITIO QUE OTRO ¡PUEDEN CHOCAR! CADA UNO DE LOS JUGADORES INVOLUCRADOS TIRA UN DADO PARA VER CUÁNTO DAÑO RECIBEN. SI SACAS UNA CARA EN BLANCO RECIBES UN SEGUIDOR EN SU LUGAR. DE NUEVO, SI TIENES EL MÁXIMO DE SEGUIDORES POSIBLE, GANAS UN PUNTO DE VICTORIA. ¡A LOS SEGUIDORES LES ENCANTAN LOS CHOQUES!



 = 1 o 2 DAÑOS

 = 1 SEGUIDORES

CUANDO HAYAS TERMINADO TU MOVIMIENTO, SERÁ EL TURNO DEL SIGUIENTE JUGADOR EN ORDEN DE JUEGO.

CUANDO TODOS LOS JUGADORES HAYAN MOVIDO: COMIENZA UNA NUEVA RONDA DE CARRERA, CAMBIANDO EL ORDEN DE JUEGO, ACORDE A LAS VELOCIDADES ACTUALES DE LOS JUGADORES Y MOVIENDO DE NUEVO, HASTA QUE UN JUGADOR CRUCE LA LÍNEA DE META.

CRUZAR LA LÍNEA DE META: EL PRIMER COCHE QUE CRUCE LA LÍNEA DE META, SE COLOCA EN LA PARRILLA DE SALIDA, EN EL PUESTO CORRESPONDIENTE AL NÚMERO DE JUGADORES. PUNTÚA ESOS PV Y 1 PV ADICIONAL POR CADA SEGUIDOR QUE TENGA. EL RESTO DE JUGADORES TIENE QUE TERMINAR LA RONDA. EL QUE CRUCE SEGUNDO SE COLOCARÁ UN ESPACIO POR DELANTE DEL ANTERIOR Y PUNTÚA ESOS PV MÁS 1 PV ADICIONAL POR SEGUIDOR Y ASÍ SUCESIVAMENTE. **EL ÚLTIMO JUGADOR NO PODRÁ USAR SUS CARTAS DE APUESTAS DE LOS SEGUIDORES ESTA RONDA.** SI ALGÚN JUGADOR NO PUEDE CRUZAR LA LÍNEA HAY QUE TERMINAR LA RONDA Y LA DISTANCIA HASTA LA META ENTRE LOS COCHES QUE NO HAYAN LLEGADO SERÁ LA QUE DECIDA LA POSICIÓN FINAL, EN CASO DE EMPATE, LA VELOCIDAD ACTUAL HACE DE DESEMPATE.

EJEMPLO: EN UNA PARTIDA DE 4 JUGADORES, EL JUGADOR QUE TERMINA PRIMERO CON 3 SEGUIDORES, PUNTÚA 7 PV, 4 POR LA POSICIÓN Y 3 POR LOS SEGUIDORES. EL SEGUNDO TIENE 4 SEGUIDORES, POR LO QUE TAMBIÉN PUNTÚA 7 PV, 3 POR LA POSICIÓN Y 4 POR LOS SEGUIDORES.

NOTA: NO SE PUEDE REPARAR EL COCHE TRAS LA CARRERA. LA ÚNICA MANERA DE REPARAR EL COCHE ES EN LA CARRERA O USANDO LA ACCIÓN DE REPARAR EN LA FASE DE ACCIONES.

DESPUÉS DE LA CARRERA:

1-) COMPRUEBA LAS APUESTAS DE TUS SEGUIDORES: SI HAS CUMPLIDO SUS EXPECTATIVAS (EN LAS CARTAS DE APUESTAS DE SEGUIDORES) RECIBES LAS RECOMPENSAS INDICADAS EN LA CARTA Y SE DESCARTA. CUANDO COMPLETES UNA CARTA DE APUESTA, COLÓCALA FRENTE A TI BOCARRIBA, PERO LA RECOMPENSA LA OBTENDRÁS DESPUÉS DE LA CARRERA. PUEDES CONSEGUIR CHIPS Y PV.



2-) CAMBIAR EL ORDEN DE JUEGO: HAY QUE CAMBIAR EL ORDEN DE JUEGO SEGÚN LOS NUEVOS PUNTOS DE VICTORIA. EL JUGADOR CON MENOS PV SERÁ EL PRIMERO, EL PENÚLTIMO EN PV EL SEGUNDO Y ASÍ SUCESIVAMENTE. EN CASO DE EMPATE, EL QUE SE ENCUENTRE MÁS RETRASADO EN LA PARRILLA DE SALIDA GANA EL EMPATE.



3-) (SÓLO EN CAMPAÑAS) CONSEGUIR IMPLANTES: EN ORDEN DE JUEGO, SE PUEDE COGER UNA DE LAS CARTAS DISPONIBLES EN LAS BARAJAS DE IMPLANTES. HAY QUE EMPEZAR POR LOS IMPLANTES DE NIVEL 1 Y NECESITAS TENERLO INSTALADO PARA PODER INSTALAR EL DE NIVEL 2 DEL MISMO IMPLANTE. TAMBIÉN NECESITAS TENER INSTALADO EL DE NIVEL 2 PARA PODER INSTALAR EL DE NIVEL 3 DEL MISMO IMPLANTE. LAS CARTAS VAN A LA MANO Y SE PUEDEN INSTALAR CON LA ACCIÓN DE INSTALAR IMPLANTE. AL INSTALAR UN IMPLANTE DE NIVEL 2 Ó 3 SE DESCARTA EL IMPLANTE DE NIVEL MENOR, COLOCÁNDOLO DE VUELTA EN LA BARAJA, PARA QUE EL RESTO DE JUGADORES PUEDA COGERLO.

FASE DE LIMPIEZA:

1. TODAS LAS CARTAS BOCABAJO DE LOS TABLEROS DE LOS JUGADORES SE DESCARTAN A SUS RESPECTIVAS BARAJAS DE DESCARTES.
 2. DESCARTA TODAS LAS CARTAS DE CADA FILA DEL TABLERO Y SACA NUEVAS CARTAS HASTA RELLENAR LOS HUECOS, COMO EN LA PREPARACIÓN (PATROCINADORES, RECAMBIOS Y MEJORAS). SI EN LA BARAJA NO HAY SUFICIENTES CARTAS, SE MEZCLA EL DESCARTE PARA FORMAR UNA NUEVA BARAJA.
 3. VUELVE A COLOCAR EL MARCADOR DEL CALENDARIO EN EL DÍA 1.
 4. TODOS LOS JUGADORES VUELVEN A COLOCAR SUS MARCADORES DE SEGUIDORES EN 5.
 5. VUELVE A MEZCLAR LOS DESCARTES DE LAS APUESTAS DE LOS SEGUIDORES CON SU BARAJA.
 6. RETIRA TODAS LAS LOSETAS DE LA CARRERA
- DESPUÉS DE LA LIMPIEZA, COMIENZA UNA NUEVA RONDA DE JUEGO, DESDE LA FASE DE PREPARACIÓN.

REGLAS ADICIONALES:

RIQUEZA:

SI CONSIGUES GANAR MÁS CHIPS DE LOS QUE PERMITE EL TABLERO, PUEDES:

- 1) QUEDARTE CON 60 CHIPS Y PERDER EL RESTO.

OR

- 2) PERDER 60 CHIPS PARA DISTRIBUIR 2 PUNTOS DE REPUTACIÓN EN TU TABLERO Y GANAR SÓLO EL RESTO DE CHIPS



POR EJEMPLO, SI TIENES 50 CHIPS Y GANAS 30 POR LA COMBINACIÓN DE 2 CARTAS DE PATROCINADORES, PUEDES QUEDARTE CON 60 CHIPS Y PERDER 20 O PUEDES PERDER 60 CHIPS, AÑADIR 2 PUNTOS A TU TABLERO DE REPUTACIÓN, Y ENTONCES GANAR LOS 20 CHIPS RESTANTES.

EN EL DÍA DE PAGA, CONSIGUES LAS RECOMPENSAS DE TODOS LOS PATROCINADORES A LA VEZ.

HABILIDADES DE LOS RECAMBIOS: EN LA PARTIDA PUEDES DESCARTAR O DEVOLVER A LA MANO RECAMBIOS QUE SE ENCUENTREN EN TU COCHE PARA PODER ACTIVAR DIVERSAS HABILIDADES.



REPARAR IMPLICA QUE PUEDES REPARAR TU COCHE POR 5 CHIPS POR CADA PUNTO DE ARMADURA.



VOLVER A TIRAR IMPLICA QUE PUEDES VOLVER A TIRAR ALGUNO DE LOS DADOS QUE ACABAS DE TIRAR.



QUITAR UN DADO IMPLICA QUE TIENES QUE ELIMINAR UN DADO DESPUÉS DE UNA TIRADA.



ALGUNA PUEDE AYUDARTE A **ACCELERAR O FRENAR** (PUEDE IR BIEN PARA CONSEGUIR APUESTAS DE SEGUIDORES).

NOTA: PUEDES UTILIZARLAS EN CUALQUIER MOMENTO.

ARMAS, ESCUDOS Y MEJORAS:

EN LA CARRERA, PUEDES USAR UN ARMA O UN RECAMBIO ESPECIAL PARA ATACAR A LOS OTROS JUGADORES. PUEDES USARLAS AL INICIO O AL FINAL DEL MOVIMIENTO. SI LO HACES PON LA CARTA BOCABAJO.



LAS ARMAS TIENEN UNAS CARACTERÍSTICAS PARA EL NÚMERO DE OBJETIVOS, ALCANCE Y DAÑO. ESCOGES LOS OBJETIVOS QUE SE ENCUENTREN DENTRO DEL ALCANCE Y LES HACES EL DAÑO. TAMBIÉN PUEDES PIRATEAR LOS COCHES Y CAMBIARLES LA VELOCIDAD USANDO EL PIRATEADOR PEM



SI TIENES UN ESCUDO, PUEDES USARLO PARA RECUDIR EL DAÑO O EVITAR LOS PIRATEOS, DEPENDIENDO DEL TIPO DE ESCUDO. AL USAR UN ESCUDO PONLO BOCABAJO.



PUEDES REACTIVARLO SI CAES EN CASILLAS DE REACTIVACIÓN.



IMPORTANTE: AL USAR UN ARMA, ESCUDO O MEJORA, HAY QUE AUMENTAR EL CONTADOR DE REPUTACIÓN DE ESA COMPAÑÍA EN TU TABLERO DE JUEGO. (ÉSTA ES UNA REGLA QUE OLVIDAN MUCHOS JUGADORES)
EJEMPLO, SI USAS UN ARMA, AUMENTA TU REPUTACIÓN EN PISTOLA EN 1.



GANAR:

AL PRINCIPIO DE LA PARTIDA SE DECIDE CUÁNTAS RONDAS SE VAN A JUGAR (3 PARA EL MODO NORMAL) Y EL JUGADOR QUE TENGA MÁS PV AL FINALIZAR LA ÚLTIMA CARRERA CONSEGUIRÁ LA ENTRADA DORADA PARA PARTICIPAR EN LA BANDA DEFINITIVA: THE NEON KNIGHTS! (¡LOS CABALLEROS DE NEÓN!)

OTROS MODOS

MODO CAMPAÑA: JUGANDO ASÍ PODRÁS INSTALARTE IMPLANTES Y MEJORAR TUS HABILIDADES COMO CONDUCTOR.

NO REPARTAS LAS CARTAS DE IMPLANTE EN LA PREPARACIÓN.

EN LUGAR DE ELLO, BARAJA TODAS LAS HABILIDADES DE NIVEL 1 Y DA 2 CARTAS A CADA JUGADOR PARA EMPEZAR. EL RESTO SE SEPARA EN BLOQUES DE IMPLANTES DE NIVEL 1, 2 Y 3. PODRÁS CONSEGUIR NUEVOS IMPLANTES O MEJORAR LOS QUE TIENES AL FINAL DE CADA CARRERA.

SUGERIMOS QUE AL JUGAR LA CAMPAÑA APUNTÉIS EN PAPEL, O HAGÁIS UNA FOTO DEL TABLERO DE JUEGO, ENTRE LAS PARTIDAS. SE JUEGA HASTA QUE UN JUGADOR LLEGUE A TANTOS PV COMO SE HAYA DETERMINADO AL PRINCIPIO DE LA PARTIDA.

MODO CAMPAÑA ÉPICO: (SE AÑADEN LAS CARTAS DE ESCENARIO)

EN EL MODO DE CAMPAÑA ÉPICO, MEZCLA LAS CARTAS DE CARRETERA DE ESCENARIO 4, 3, 2 Y 1 POR SEPARADO. HAZ UNA BARAJA CON LAS CARTAS DEL ESCENARIO 1 ENCIMA, LAS DE 2 A CONTINUACIÓN, LUEGO LAS DE 3 Y, POR ÚLTIMO LAS DE 4. EN LUGAR DE ELEGIR LAS LOSETAS DE LA CARRERA, SE ROBA LA CARTA SUPERIOR Y SE HACE LA CARRETERA CON LAS LOSETAS QUE INDICA LA CARTA.

HAY QUE IR APUNTANDO LA INFORMACIÓN DE CADA JUGADOR MIENTRAS SE JUEGA, YA QUE TU CONDUCTOR CONSEGUIRÁ CADA VEZ MEJORES IMPLANTES Y SU COCHE MEJORES RECAMBIOS.

JUEGA LAS 16 CARRERAS, EMPEZANDO CON EL ESCENARIO 1, Y AL TERMINAR EL JUGADOR CON MÁS PUNTOS DE VICTORIA SERÁ EL MAESTRO DE **NEON KNIGHTS**

