

STARSHIP RIDERS

Created by Filippo Marchi · Emma Peonia · Giuseppe Bentivegna · Art: Karb 21-13

Es un juego de mesa en el que de tres a seis jugadores se enfrentan en un circuito de casillas. Sin contar solo con los dados sino también con la elección de su vehículo, los jugadores podrán interactuar entre sí y con el propio circuito gracias a las « cartas Equip ». No solo con la velocidad, sino también con la estrategia, ¡tendrás todas las cartas para ganar!

COMPONENTES DEL JUEGO

- Tablero de juego: 1 pista
- Mazo de vehículos: 12 cartas
- Mazo de equipamientos: 60 cartas
- Fichas: 12 vehículos
- Dados: 6 dados d8, 12 dados d6. El d8 para Speed y los d6 respectivamente para Life y Balance de los vehículos
- Marcadores o track board: 32 marcadores trampa numerados y 20 ilustrados, o 1 board por jugador con 10 marcadores

LAS CARTAS EQUIP

EQUIP VERDES O AZULES — Cartas instantáneo o permanente que potencian las estadísticas de tu vehículo o conceden habilidades extra. (máx. 1 permanente por color)

EQUIP AMARILLAS — Cartas instantáneo que utilizas para evitar la casilla de aterrizaje. Activan las trampas antes de que la rueda toque el suelo (máx. 1 por turno)

EQUIP ROJAS — Cartas instantáneo o permanente que usas para atacar directa o indirectamente a los demás pilotos en carrera (jugar máx. 1 por turno pero se pueden acumular sobre la pista)

VEHÍCULOS

Speed — La suma de esta estadística al lanzamiento del d8 es la velocidad de movimiento.

Life — Cantidad de daño que tu vehículo puede sufrir antes de ser destruido (d6 contador).

Balance — Resistencia a las caídas: cuando baja a cero pierdes un turno y luego recarga la estadística (d6 contador).

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Despliega la pista y decide el número de vueltas. Cada uno roba 5 cartas Equip y 2 vehículos. Lanza un dado para determinar el orden de salida. Cada jugador elegirá el vehículo con el que correr y colocará su ficha en la casilla « Start ». ¡Es hora de encender los motores!

EL TURNO

Un jugador canta las fases, todos actúan en paralelo.

Primer turno — Se avanza solo con el dado (sin Natural Speed, sin robar/jugar Equip).

Turnos siguientes — Se puede sustituir vehículo al inicio del turno entrando 1 casilla atrás. Se puede comprar un vehículo descartando 3 cartas Equip. Empezando por el último jugador en pista, todos roban 1 carta Equip y juegan las cartas según el orden de los colores del semáforo:

- **Semáforo verde:** 1 carta verde o azul.
- **Lanzamiento de dados y avance:** dado d8 + Natural Speed + bonus/malus.
- **Semáforo amarillo:** 1 carta amarilla.
- **Semáforo rojo:** 1 carta roja (trampas/armas).

Quien tenga más de 5 Equip en mano descarta el exceso. Terminar la vuelta superando la casilla Start da derecho al Pit Stop: se puede ciclar la mano por otras tantas cartas y jugar una carta Equip verde adicional.

Para los detalles sobre la pista, ver página siguiente

STARSHIP RIDERS

Created by Filippo Marchi · Emma Peonia · Giuseppe Bentivegna · Art: Karb 21-13

La pista de Starship Riders tiene 25 casillas, está pensada para carreras de 5 a 10 vueltas. Cada jugador parte de la casilla Start. Para completar una vuelta, es necesario superar la casilla Start.

Primer turno: solo dado de 8 caras. **Resto de la carrera:** dado + Natural Speed del vehículo + bonus/malus extra de velocidad.

CASILLAS ESPECIALES

START — Desde el primer al último lanzamiento de dado, esta doble casilla determina el inicio y el final de cada vuelta. Supera la meta para alcanzar la victoria.

BOOST UP — El vehículo que se detiene en esta casilla gana un bonus a la velocidad el turno siguiente (Speed).

SLOW DOWN — El vehículo que se detiene en esta casilla recibe un malus a la velocidad el turno siguiente (Speed).

CARRETERA DAÑADA — El vehículo que se detiene en esta casilla sufre daños a la vida (Life).

RAMPA — El vehículo que se detiene en esta casilla se ve obligado a avanzar X casillas y sufre daños al equilibrio (Balance).

BIFURCACIÓN — Cuando un vehículo pasa por esta casilla, comprueba el dado de velocidad (d8): si es par toma el trayecto principal, si es impar toma el trayecto « B ».

WARP — El vehículo que se detiene en esta casilla se ve obligado a retroceder 1 d8.

ESTADOS DEL VEHÍCULO

VEHÍCULO AVERIADO (Balance a 0) — La ficha queda volcada, pierde un turno. El jugador vuelve a entrar con la BAL restablecida. No pierde los Equip ni los pilotos presentes pero no es posible sustituir el vehículo averiado.

VEHÍCULO DESTRUIDO (Life a 0) — El vehículo se descarta con todas las cartas Equip presentes (piloto incluido). El jugador vuelve a entrar con un nuevo vehículo 2 casillas atrás.

SUSTITUCIÓN DE VEHÍCULO — Al inicio del turno, antes de robar, es posible cambiar el propio vehículo por uno en mano. El nuevo vehículo entra 1 casilla atrás. El vehículo retirado recarga sus stats. Si hay una carta Equip verde presente, se descarta, no el piloto (Equip azul).

ACCIONES ESPECIALES

PIT STOP — Cuando el vehículo supera la casilla Start, el jugador puede ciclar su mano por otras tantas cartas y jugar una carta Equip verde adicional en este turno.

COMPRA DE VEHÍCULO — Una vez completada la primera vuelta, es posible comprar un nuevo vehículo descartando 3 cartas Equip de la mano.

ADELANTAMIENTO — Si dos jugadores terminan su movimiento en la misma casilla, lanzan un dado: el valor más alto avanza 1 casilla, el más bajo se queda en la casilla, activando los eventuales efectos/trampas.

ADELANTAMIENTO DE UN VEHÍCULO AVERIADO — El vehículo averiado no puede lanzar el dado. Solo el jugador aún en carrera lanza un dado: si el dado es par, adelanta al vehículo averiado por 1 casilla. Si es impar, se detiene 1 casilla atrás.

Para los detalles sobre las cartas, ver al dorso