

1000 KM



INSTRUCCIONES

¡El juego de cartas de carreras!

Contenido

110 tarjetas, distribuidas de la siguiente manera:



Objetivo del juego

¡Sé el primer jugador en alcanzar los 1.000 kilómetros!

Preparación del juego

- Reparte una **Carta de Ayuda** a cada jugador. Retira las **Cartas de Ayuda** restantes de la pila.
- Coloca el dispensador de cartas en el centro de la mesa.
- Baraja las cartas y reparte **seis cartas** boca abajo a cada jugador, tú incluido.
- Coloca las cartas restantes en el dispensador, boca abajo. Esta será la pila de robo.
- Cada jugador mira sus seis cartas sin que las vean los demás.
- Comienza el jugador de menor edad. Las rondas se juegan en el sentido de las agujas del reloj.

Cómo colocar las cartas delante tuyo

Durante el juego, organizad las cartas en las respectivas "Áreas de Juego" de la siguiente manera:

1. Pila de velocidad

Aquí es donde tus adversarios ponen sus **Cartas de Ataque Límite de velocidad**. Juega una de tus **Cartas de Defensa Fin del límite de velocidad** poniéndola encima de la **Carta de Ataque Límite de velocidad**.

Importante: Asegúrate de mantener tu **Cartas de Ataque Límite de velocidad** y tu **Carta de Defensa Fin del límite de velocidad** separadas de tu pila de batalla.

2. Pila de batalla

Tus adversarios juegan las **Cartas de Ataque** y tú juegas las **Cartas de Defensa**.

Nota: Si jugáis en equipo, sentaos de manera que ambos podáis llegar al "Área de Juego" compartida.



3. Pilas de kilómetros

Ordena las **Cartas de Kilómetros** por números para que cada grupo sea más fácil de contar.

4-5. Cartas de Protección

Las **Cartas de Protección** no se colocan en una pila, sino una al lado de la otra para que todos los jugadores puedan ver de qué ataques estás protegido. Coloca tu **Carta de Protección** horizontalmente si la has usado mientras jugabas un "GOLPE MAESTRO" (4) (ver página siguiente).

Cómo jugar al 1.000 km: modalidad estándar para 2 a 4 jugadores

En tu turno, roba una carta.

Ahora tienes siete cartas en la mano y seis posibilidades:

1. Si tienes una **Carta de Defensa Semáforo verde**, puedes empezar la carrera. Para ello, coloca la **Carta de Defensa Semáforo verde** delante tuyo para crear tu propia Área de Juego. (Ver "Cómo colocar las cartas delante tuyo" más adelante.)

Nota: La **Carta de Defensa Semáforo Verde** es muy importante, porque no puedes empezar la carrera si no la has jugado antes.

2. Si tienes una **Carta de Kilómetros** Y ADEMÁS ya tienes una **Carta de Defensa Semáforo verde** o una **Carta de Protección Derecho de paso** en tu "Área de Juego", pon tu **Carta de Kilómetros** boca abajo y avanza en la carrera!

3. Si tienes una **Carta de Ataque**, puedes colocarla en una de las pilas de tus adversarios para ralentizarlos, siempre que tengan una **Carta de Defensa Semáforo verde** delante suyo sobre su pila de batalla (o la **Carta de Protección Derecho de paso**). La **Carta de Ataque Límite de velocidad** es la única **Carta de Ataque** que puedes colocar delante de un adversario que aún no haya empezado.

Nota: Puedes atacar a un adversario incluso si tú mismo ya has sido atacado o si aún no has empezado.

4. Si has sido objeto de un ataque en la ronda anterior, puedes detenerlo colocando la correspondiente **Carta de Defensa** en la parte superior.

Nota: No es necesario poner una **Carta de Defensa Semáforo Verde** para volver a empezar. La **Carta de Defensa** es suficiente para continuar la carrera.

5. Si tienes una **Carta de Protección**, puedes colocarla delante tuyo. Esto te proporciona inmunidad frente a un determinado ataque.

Nota: Colocar una **Carta de Protección** te da derecho a volver a jugar inmediatamente. Roba otra carta y vuelve a jugar.

6. Si no puedes jugar ninguna carta en tu "Área de Juego" o en las de tus adversarios, deshazte de una de tus cartas colocándola sobre la pila de descartes. Vuelves a tener seis cartas en la mano, tu turno ha terminado y la ronda continúa con el jugador situado a tu izquierda. El juego continúa hasta que uno de vosotros sume EXACTAMENTE 1.000 kilómetros con las **Cartas de Kilómetros** que tiene delante, o cuando no haya más **Cartas de Kilómetros** en el dispensador.

Nota: Si nadie llega a los 1.000 kilómetros, gana el jugador que más se acerque a esta distancia sin superarla.

De 4 a 8 jugadores - Equipos de 2

Antes de empezar, formad equipos de dos jugadores. Cada pareja juega con sus propias cartas, pero usan la misma "Área de Juego". Los jugadores se turnan para jugar.

Para los más jóvenes

Además de las seis cartas que se reparten a todos los jugadores al principio de la partida, cada uno recibe también una **Carta de Defensa Semáforo verde** y la coloca inmediatamente en su "Área de Juego" respectiva. ¡Ya no hay que esperar a tener un **Carta de Defensa Semáforo verde** para empezar a jugar!

¡Diviértete construyendo una ruta con las cartas colocándolas una al lado de la otra! Las **Cartas de Ataque** bloquearán tu camino.

Variante

Juega según las reglas originales de 1.000 KM pero, tras defenderte de un ataque, usa una **Carta de Defensa Semáforo verde** para volver a empezar.

Cartas de Kilómetros

Estas cartas te permiten avanzar. El número que aparece en la carta es el número de kilómetros. Cuando colocas una **Carta de Kilómetros** en tu "Área de Juego", significa que esos son los kilómetros que has recorrido.

Importante: durante una partida, solo puedes poner un **máximo de 2 cartas de 200 km** en tu "Área de Juego".

Advertencia: para poder colocar una **Carta de Kilómetros**, debes tener una **Carta de Defensa Semáforo verde** o la **Carta de Protección Derecho de paso** al principio de la partida.

Cartas de Ataque y de Defensa

- Si quieres **ralentizar** a un adversario, coloca una **Carta de Ataque Límite de velocidad** en su pila de velocidad. La **Carta de Ataque Límite de velocidad** puede combinarse con cualquiera de los otros cuatro tipos de **Cartas de Ataque**.
- Para **impedir** que un adversario conduzca, puedes atacarlo. Para ello, coloca una **Carta de Ataque** en su pila de batalla, excepto una **Carta de Ataque Límite de velocidad**.
- Si un adversario juega una **Carta de Ataque** en tu pila de batalla, debes jugar la **Carta de Defensa** correspondiente para poder volver a jugar una **Carta de Kilómetros** y avanzar.

Nota: un jugador no puede ser atacado simultáneamente con dos ataques en su pila de batalla. ¡En cambio, sí puede ser objeto de un **Ataque** en su pila de batalla y de un **Límite de velocidad** en su pila de velocidad!

• LÍMITE DE VELOCIDAD

Esta **Carta de Ataque** se coloca en la pila de velocidad de un adversario. No puede poner **Cartas de Kilómetros** superiores a 50 km si no contrarresta el ataque con una **Carta de Defensa Límite de velocidad**.



• SEMÁFORO ROJO

Esta **Carta de Ataque** se coloca en la pila de batalla de un adversario que está avanzando. No puede poner nuevas **Cartas de Kilómetros** si no contrarresta el ataque con una **Carta de Defensa Semáforo verde**.



• FALTA DE BATERÍA

Esta **Carta de Ataque** se coloca en la pila de batalla de un adversario que está avanzando. No puede poner nuevas **Cartas de Kilómetros** si no contrarresta el ataque con una **Carta de Defensa Punto de carga**.



• ALERTA POR CONTAMINACIÓN (No conducir, excepto si tienes la carta Compartir el coche)

Esta **Carta de Ataque** se coloca en la pila de batalla de un adversario que está avanzando. No puede poner nuevas **Cartas de Kilómetros** si no contrarresta el ataque con una **Carta de Defensa Fin de alerta por contaminación**.



• ACCIDENTE

Esta **Carta de Ataque** se coloca en la pila de batalla de un adversario que está avanzando. No puede poner nuevas **Cartas de Kilómetros** si no contrarresta el ataque con una **Carta de Defensa Reparación**.



Cartas de Protección

Las **Cartas de Protección** proporcionan inmunidad contra los ataques asociados a ellas a lo largo de la partida.

- Juega una **Carta de Protección** para impedir que tus adversarios usen una determinada **Carta de Ataque** durante la partida.
- Si hay una **Carta de Ataque** en tu pila de batalla y juegas la **Carta de Protección** correspondiente, esta carta anula automáticamente el efecto del ataque.
- Cuando juegas una **Carta de Protección**, puedes volver a jugar inmediatamente.

• DERECHO DE PASO

¡La **Carta de Protección Derecho de paso** es la carta más poderosa del juego! Una vez que juegas esta **Carta de Protección** tus adversarios ya no podrán atacarte con una **Carta de Ataque Semáforo rojo** ni con una **Carta de Ataque Límite de velocidad**.



• SÚPER CARGA

Una vez que hayas jugado esta **Carta de Protección**, tus adversarios ya no podrán atacarte con una **Carta de Ataque Falta de batería**.



• COMPARTIR EL COCHE

Una vez que hayas jugado esta **Carta de Protección**, tus adversarios ya no podrán atacarte con una **Carta de Ataque de Alerta por contaminación**.



• AS DEL VOLANTE

Una vez que hayas jugado esta **Carta de Protección**, tus adversarios ya no podrán atacarte con una **Carta de Ataque Accidente**.



GOLPE MAESTRO

El "**GOLPE MAESTRO**" se produce cuando juegas una **Carta de Protección inmediatamente** después de que un adversario haya colocado la **Carta de Ataque** correspondiente en tu pila de batalla, incluso cuando no es tu turno.

Ejemplo: un adversario pone una **Carta de Ataque de Alerta por contaminación** en tu pila de batalla, pero tienes la **Carta de Protección Compartir el coche** en tu mano, así que grita inmediatamente "**¡GOLPE MAESTRO!**" y anula el ataque.

El "**GOLPE MAESTRO**" te proporciona 3 ventajas:

1. Incluso sin ser tu turno, juega y anula inmediatamente el efecto del ataque.
2. Roba una carta del dispensador para reponer tu mano, ya que acabas de jugar una carta y previamente no has robado ninguna del dispensador.
3. Acto seguido vuelve a jugar. Roba otra carta del dispensador y juega como si fuera tu turno. Después, el turno pasa al jugador de tu izquierda. Si hay otros jugadores entre tú y el jugador que te ha atacado, pierden su turno.

Nota: una vez jugada, la **Carta de Protección** te hace inmune a los mismos ataques durante el resto de la partida.

Importante: para indicar que has jugado la **Carta de Protección** como un "**GOLPE MAESTRO**", ponla horizontalmente en tu "Área de Juego".