



OUTSPEED™



DEVIR

BITBOX™





CADA AÑO, LOS MEJORES PILOTOS DE LA GALAXIA SE DAN CITA PARA COMPETIR EN ÚLTIMA, una carrera tan peligrosa como ilegal. En medio de un ardiente desierto, entre acantilados e instalaciones tecnológicas inestables, se arriesgan al límite para ser los primeros en cruzar la línea de meta. Si logras sobrevivir a las curvas cerradas, a los repentinos desprendimientos de tierra y a las sucias artimañas de tus oponentes, puede que logres pasar a formar parte de la élite de los ganadores de Última.

COMPONENTES

COMPONENTES DE JUEGO



6 naves



3 tramos de recorrido



12 losetas de pista



4 losetas
de línea de meta



32 fichas
de bonificación



7 fichas
de campo de fuerza

COMPONENTES DE CONSOLA



1 mando
por jugador



12 cubos neutros por jugador
(+ una reserva de unos
10 cubos adicionales)



1 dado amarillo
y 1 dado azul

DESCRIPCIÓN Y OBJETIVO DEL JUEGO

Con ayuda de tu mando, deberás elegir la ruta que tomarás en la siguiente etapa de la carrera. Hay muchas estrategias posibles y tendrás que ser astuto para ser el primero en cruzar la línea de meta. Gestionar el nivel de combustible, acelerar en el momento preciso y obstaculizar a tus contrincantes serán las claves para tener éxito. ¡Mantente en cabeza en la loseta final y declárate vencedor!

ELEMENTOS DE JUEGO

NAVES

Las naves se componen de dos piezas separadas del mismo color, que se ensamblan al iniciar cada partida. Durante la partida, las naves avanzan por los tramos de recorrido, mostrando la posición de cada jugador en la carrera.



TRAMOS DE RECORRIDO

Los tramos de recorrido muestran el orden actual y las posiciones relativas de cada jugador durante la carrera, a medida que las naves se desplazan por ellos. En estos tramos, lo único importante son las líneas blancas. Los demás elementos son mero decorado. Cada tramo está dividido en siete zonas. Una zona puede estar ocupada por cualquier número de naves.



LOSETAS DE PISTA

Las losetas de pista representan las diferentes etapas que los jugadores recorrerán a lo largo de la carrera. Muestran el interior de una cabina de piloto, que indica las diferentes rutas que pueden tomar los jugadores. Las losetas tienen dos caras: una cara es para partidas con 3 o 4 jugadores; la otra, para partidas con 5 o 6 jugadores. Están numeradas del 1 al 12.

Número de loseta



Cara para 3-4 jugadores



Cara para 5-6 jugadores

LOSETAS DE LÍNEA DE META

Las losetas de línea de meta son similares a las de pista, pero muestran una línea de meta en la mitad superior. Están numeradas del 13 al 16. En cada partida, solo se usa una de estas losetas, que será la última que se ponga en juego.



FICHAS DE BONIFICACIÓN

Hay seis tipos diferentes de bonificación que puedes recoger durante la carrera. Estas fichas te permiten mejorar tu situación particular u obstaculizar a los demás jugadores. Dos de ellas son bastante más escasas que el resto.



Electroimán
(2 copias)



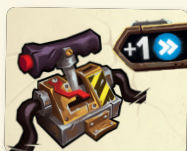
Cañón de iones
(2 copias)



Lanzallamas
(7 copias)



Campo de fuerza
(7 copias)



Nitro
(7 copias)



Depósito de combustible
(7 copias)

DEPÓSITO DE COMBUSTIBLE

Los cubos neutros, también conocidos como *cubos de combustible*, representan la cantidad de energía que te queda para impulsar tu nave. Un cubo neutro grande equivale a cinco de los pequeños.



DADOS AMARILLO Y AZUL

A veces, estos dados se usan para obtener valores aleatorios. El dado amarillo te indicará cuánto combustible debes consumir, mientras que el dado azul te indicará cuántas zonas avanzas.



FICHAS DE CAMPO DE FUERZA

Estas fichas se usan para mostrar la ubicación de campos de fuerza en los tramos de recorrido.



1

Coloca **dos tramos de recorrido** juntos, tal y como se muestra en la imagen. De momento, deja a un lado el tercer tramo.

2

Toma las **12 losetas de pista** y asegúrate de que muestran la cara apropiada para la cantidad de jugadores. Barájalas y colócalas formando una pila junto al tramo de recorrido.



3

Coloca tu nave en la **tercera zona** de la pista, sobre el tramo de recorrido, como se muestra en la imagen.



~~~~~ DIRECCIÓN DE LA CARRERA ~~~~~

**PARA TU PRIMERA PARTIDA**

Ignora los pasos **2** y **3**. En su lugar, coge las losetas numeradas del 1 al 13 (mostrando la cara apropiada), ordénalas en orden ascendente y colócalas formando una pila. Devuelve a la caja las tres losetas restantes.



**3**

Baraja las cuatro losetas de línea de meta, toma una al azar y, **sin mirarla, colócala bajo la pila de las 12 losetas de pista**. Asegúrate de que muestra la cara apropiada para la cantidad de jugadores. Devuelve a la caja las otras tres losetas, sin mirarlas.

# ARRANCACIÓN

8

Coloca varios cubos de combustible junto a los tramos de recorrido.

Esto será la **reserva**.



7

Cada jugador elige un color, y toma **el mando y la nave** correspondientes. Las naves sobrantes se devuelven a la caja.



6

Cada jugador toma **12 cubos de combustible** y los coloca frente a él, a la vista de todos.



4

Coloca los dados amarillo y azul junto a las losetas de pista.



5

Baraja las **32 fichas de bonificación** y colócalas boca abajo en la mesa, formando una pila al alcance de todos los jugadores. Coloca a su lado la pila de **fichas de campo de fuerza**.



# SECUENCIA DE JUEGO

Un partida de **OUTSPEED** consta de trece turnos (doce losetas de pista y una de línea de meta). Cada turno se compone de cuatro fases, que se juegan siempre en el siguiente orden:

**1 BONIFICACIONES**

**3 RESOLUCIÓN**

**2 PROGRAMACIÓN**

**4 NUEVA LOSETA**

## CONSEJO

*Cuando leas por primera vez este reglamento, sería muy recomendable que leyeras primero los apartados **2 PROGRAMACIÓN**, **3 RESOLUCIÓN** y **4 NUEVA LOSETA**, y luego volver al apartado **1 BONIFICACIONES**. Ese orden de lectura describe mejor el desarrollo del primer turno, en el que no se pueden jugar bonificaciones.*

## 1 BONIFICACIONES



Durante esta fase, cada jugador tiene la oportunidad de jugar una de sus fichas de bonificación y aplicar su efectos. Los efectos de estas fichas se describen en la página 16.

Empezando por la zona ocupada más adelantada, y retrocediendo desde allí, cada jugador anuncia en voz alta **si quiere o no usar una ficha de bonificación**. Si hay varias naves en la misma zona, los jugadores pueden decidir si juegan una en el orden que prefieran; esto se debe a que las bonificaciones no tienen efecto sobre otros jugadores en la misma zona. Si quieres jugar una bonificación, **colócala boca abajo frente a ti**. Solo puedes jugar **una ficha de bonificación por turno**.

Cuando todos los jugadores hayan decidido si juegan o no una bonificación, se revelan las fichas jugadas. Empezando por la zona ocupada más adelantada, y retrocediendo desde allí, **se aplican los efectos de las bonificaciones jugadas**. Si se han jugado varias bonificaciones desde la misma zona, sus efectos se resuelven de forma simultánea y pueden ser acumulativos. Las bonificaciones que afectan a otros jugadores siempre afectan **a toda la zona**.

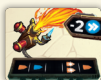


A continuación, descartad todas las fichas de bonificación que se hayan usado. Pasad a la fase **2 PROGRAMACIÓN**. Si todos los jugadores han sido eliminados, o solo queda uno, pasad inmediatamente al apartado **FINAL DE LA PARTIDA**.

### EJEMPLO



**Verde** decide jugar una ficha de nitro para avanzar una zona sin pagar coste.



**Amarillo** decide jugar una ficha de lanzallamas, que afecta a la siguiente zona ocupada delante de él, y obliga así a sus oponentes a retroceder dos zonas.



**Azul**, que va en última posición, decide jugar un electroimán, que afecta a la zona ocupada por el jugador que va en cabeza, haciéndole retroceder tres zonas, y afecta también a las zonas del resto de jugadores, haciéndoles retroceder dos zonas.

Desde el jugador cuya nave va en cabeza hasta el que va en última posición, las consecuencias son las siguientes:

- ▶ **Verde** avanza una zona sin pagar coste.
- ▶ De forma simultánea al movimiento de **Verde**, el lanzallamas de **Amarillo** afecta a todos los jugadores que se encuentran en la siguiente zona ocupada. Así pues, **Morado** retrocede dos zonas. **Verde** no se ve afectado por el lanzallamas, ya que **Verde** y **Amarillo** estaban en la misma zona cuando se aplicó el efecto.
- ▶ El electroimán jugado por **Azul** provoca que **Verde** retroceda tres zonas, ya que **Verde** va en cabeza en solitario. **Morado**, **Amarillo** y **Rojo** retroceden dos zonas cada uno.

ANTES



»»»»»  
DIRECCIÓN  
DE LA  
CARRERA

DESPUÉS



## 2 PROGRAMACIÓN

Durante esta fase, elegirás la mejor ruta para tu estrategia. Intenta anticiparte a los movimientos de los demás jugadores y así aprovecharte de la situación.



**De forma simultánea y en secreto**, cada jugador selecciona con la **rueda derecha** de su mando la ruta que quiere tomar. Si quieres, puedes declarar tus intenciones ante los demás jugadores, ¡pero nada te impide tirarte un farol!

### NOTA



*La rueda izquierda no se utiliza en este juego. La rueda central solo se utiliza en una de las losetas de línea de meta. La rueda derecha se utiliza en cada turno.*

Las rutas que puedes tomar se indican con las luces direccionales de color que se muestran en la loseta de pista que está encima de la pila en ese momento (●, ▲, ●).

Algunas losetas solo ofrecen dos rutas posibles, por lo que la luz direccional de la tercera ruta está apagada. En la imagen de ejemplo, no puedes seleccionar la ruta central (▲).



En ocasiones, puede que las losetas de pista no te dejen elección. Es posible que te veas obligado a programar una ruta que consuma todos tus cubos de combustible y te elimine de la partida (consulta el apartado 3 RESOLUCIÓN). Aunque te encuentres en esa situación, no puedes seleccionar una ruta que requiera consumir más cubos de combustible que los que tienes. Sin embargo, puedes elegir una ruta cuyo resultado sea aleatorio (lanzando un dado, por ejemplo), siempre con la condición de que el mejor resultado posible no consuma más cubos de combustible que los que tienes.

A continuación, pasad a la fase 3 RESOLUCIÓN.

### 3 RESOLUCIÓN

Cuando todos los jugadores han programado su selección, todos revelan su mando. Todos los costes se resuelven de **forma simultánea**. Seguidamente, se resuelven todos los beneficios **de forma simultánea**.

#### ESTRUCTURA DE UNA LOSETA DE PISTA

Las losetas de pista (casi) siempre están estructuradas de la misma manera:

- ▶ **La primera línea** indica las **condiciones** requeridas para una o más rutas. Esta línea puede estar vacía.
- ▶ **La segunda línea** indica los **costes** de esa ruta.
- ▶ **La tercera línea** indica los **beneficios** de esa ruta.

Línea de condiciones

Línea de costes

Línea de beneficios



#### EXCEPCIÓN

La loseta **11** no está estructurada de la misma manera. Consulta la página 14 para obtener más información sobre las reglas especiales para determinadas losetas.

## SÍMBOLOS DE LOSETA DE PISTA



El número de siluetas de jugador en esta línea indica la cantidad de espacios disponibles en la ruta en cuestión. Cuando revelas tu mando, si el número de jugadores que han seleccionado esta ruta es **menor o igual** que el número de siluetas, dichos jugadores pagan el coste y obtienen los beneficios de esta ruta del modo habitual. Si el número de jugadores es **mayor** que el número de siluetas, todos los jugadores que han elegido esta ruta pierden su turno. No pagan nada y no ganan nada. Sin embargo, la selección de dichos jugadores se sigue teniendo en cuenta, en caso de que influya en otras rutas.



El número en el lugar de la X indica **cuántas zonas** avanza tu nave. Las bonificaciones pueden provocar que tu nave avance, si el número es positivo, o retroceda, si el número es negativo. La resolución de una loseta de pista por sí sola nunca puede provocar que tu nave retroceda. Cada zona puede albergar cualquier cantidad de naves.





El número en el lugar de la X indica **la cantidad de cubos de combustible** que pierdes si el símbolo se encuentra en la segunda línea (línea de costes), o los que ganas si el símbolo se encuentra en la tercera línea (línea de beneficios). Las bonificaciones también pueden provocar que ganes o pierdas cubos. Estos cubos se toman de la reserva o se devuelven a ella. Puedes tener más de 12 cubos de combustible.






Cada vez que obtienes una **ficha de bonificación**, toma las dos fichas superiores de la pila, míralas y quédate con una de ellas, colocándola boca abajo frente a ti. Coloca la otra debajo de la pila. Puedes tener frente a ti tantas bonificaciones como quieras, pero solo puedes jugar una por turno, como máximo. Si se agota la pila de fichas de bonificación, baraja las que se hayan descartado y forma una nueva pila.




Estos símbolos pueden aparecer delante de  o de . El número que representan es **variable**, e igual al número de jugadores que han programado ese símbolo en este turno (tanto si han conseguido tomar la ruta como si no).

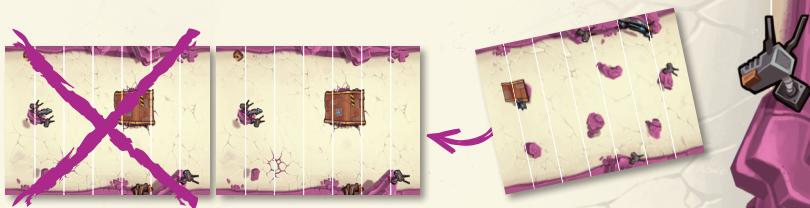


Estos símbolos pueden aparecer delante de  o de . Cuando aplicas los efectos de las losetas de pista durante la fase  **RESOLUCIÓN**, lanza el dado en cuestión para determinar el valor. Cada jugador afectado por este símbolo debe lanzar su propio dado. Cuando lanzas el dado amarillo para determinar el coste de una ruta, el dado indica siempre la cantidad de combustible que debes **pagar**. La loseta 14 puede requerir que lances el dado varias veces y sumes los resultados.



Este símbolo indica que debes seleccionar un número en la rueda central de tu mando durante la fase  **RESOLUCIÓN**. Consumes tanto combustible como el número elegido para avanzar ese mismo número de zonas.

Si avanzas más zonas de las que tu nave tiene por delante, coloca el **tercer tramo de recorrido** de manera que prolongue la pista en la dirección de la carrera. A continuación, avanza sobre el nuevo tramo. Una vez pagados todos los costes y completados los movimientos de todos los jugadores, retira el tramo de recorrido **más atrasado**. Si hay naves en ese tramo en el momento de retirarlo, dichas naves se retiran de la partida y sus propietarios quedan **eliminados**. Si debes retroceder más allá de la última zona disponible, quedas eliminado (nunca se añaden tramos de recorrido a la cola de la pista).




Cuando se agotan tus existencias de cubos de combustible, quedas eliminado. Retira tu nave del tramo de recorrido.

#### EXCEPCIÓN

*Durante la resolución de la loseta de línea de meta, puedes quedarte exactamente con cero cubos de combustible sin resultar eliminado: no necesitas más combustible, pues la carrera ya ha terminado. Sin embargo, si te ves obligado a gastar más cubos de combustible de los que dispones, quedas eliminado.*

**Durante una partida con 5 o 6 jugadores**, si después de una o más eliminaciones la cantidad de jugadores en juego es de 4 o menos, dad la vuelta a todas las losetas de pista y de línea de meta sin cambiar su orden.

A continuación, pasad a la fase  **NUEVA LOSETA**.

Si todos los jugadores han quedado eliminados, o solo queda uno, pasad al apartado **FINAL DE LA PARTIDA**.



## 4 NUEVA LOSETA



Durante esta fase, toma la loseta de pista superior y devuélvela a la caja para revelar la siguiente loseta. Se inicia un nuevo turno con la loseta recién revelada, empezando por la fase **1 BONIFICACIONES**.

Cuando devuelves a la caja la loseta de línea de meta, la partida finaliza. Pasad de inmediato al apartado **FINAL DE LA PARTIDA**.

### REGLAS ESPECIALES DE CIERTAS LOSETAS



#### LOSETA 11

La cara para 3-4 jugadores de esta loseta requiere que tú seas la única persona en tomar determinada ruta para obtener el beneficio sin pagar ningún coste. Si más de un jugador toma esta ruta, todos pagan el coste sin recibir beneficio alguno.

##### EJEMPLO




*Si eres el único jugador que elige esta ruta, tu nave avanza 3 zonas sin gasto alguno. Si no eres el único en tomarla, gastas 1 cubo de combustible y no obtienes nada.*



#### LOSETA 12


La ruta **12** requiere que pagues 1 de combustible, más la cantidad obtenida al lanzar el dado amarillo.

##### EJEMPLO

*Lanzas el dado amarillo y sacas un -3. Debes pagar un total de 4 .*

# FINAL DE LA PARTIDA

La partida puede finalizar de tres maneras:

- ▶ Después de completar la fase  **NUEVA LOSETA** con la loseta de línea de meta.



El jugador que en ese momento **va en cabeza es el ganador**. Si hay varios jugadores en cabeza en la misma zona, gana el jugador que tenga más cubos de combustible. Si persiste el empate, gana el jugador con más fichas de bonificación frente a él. Si persiste el empate, la victoria es compartida entre los jugadores implicados.

- ▶ Si en cualquier momento solo queda un jugador en la pista, dicho jugador gana la partida.
- ▶ Si todos los jugadores resultan eliminados, no hay vencedor. Empezad sin demora una nueva partida.



## CRÉDITOS

**Autores:** Frank Crittin y Grégoire Largey • **Ilustración:** Djib

**Dirección de proyecto y edición:** Xavier Taverne • **Desarrollo:** Timothée Simonot

**Diseño gráfico:** Frédéric Derlon • **Redacción:** Alain Wernert

### CRÉDITOS DE LA PRESENTE EDICIÓN

**Editor:** David Esbrí • **Traducción:** Angel F. Bueno • **Revisión:** Marc Figueras y Marià Pitarque

• **Adaptación gráfica:** Ceci RC

**DEVIR**

Editado por:  
DEVIR IBERIA, S.L.  
C/Rosselló, 184  
08008 Barcelona  
www.devir.com



PIXOID ©2018 IELLO USA LLC. IELLO y sus logos son marcas registradas de IELLO USA LLC. Fabricado en Shanghai, China, por Whatz Games.  
IELLO USA LLC, 5550 Painted Mirage Rd., Suite 320, Las Vegas, NV 89149, USA. Phone: 702-818-1789 • info@iellogames.com • www.iello.com

# RESUMEN

## PARA UNA PREPARACIÓN RÁPIDA

1 mando + 1 nave  
(colocada en la tercera  
zona) + 12 cubos de  
combustible por jugador

12 losetas de pista  
+ 1 loseta de línea  
de meta

2 tramos  
de recorrido  
+ 1 tramo aparte

32 fichas de  
bonificación (boca  
abajo) + 7 fichas de  
campo de fuerza

1 dado amarillo  
+ 1 dado azul

## DESCRIPCIÓN DE LAS FICHAS DE BONIFICACIÓN



**CAÑÓN DE IONES:** cuando se aplica esta bonificación, todas las naves en zonas por delante de la tuya pierden 2 cubos de combustible (por tanto, toda nave que tenga 1 o 2 cubos de combustible, queda ahora eliminada).



**LANZALLAMAS:** puedes jugar esta bonificación independientemente de la posición que ocupe tu nave. Cuando se aplica esta bonificación, todas las naves en la siguiente zona ocupada por delante de la tuya retroceden de inmediato 2 zonas.



**DEPÓSITO DE COMBUSTIBLE:** obtienes de inmediato 2 cubos de combustible de la reserva.

### CONSEJO

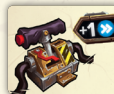
Las bonificaciones permiten muchas interacciones diferentes cuando se juegan en el momento apropiado. No las desaproveches. Por ejemplo, una ficha de nitro te permite entrar en una zona con una ficha de campo de fuerza durante la fase **1 BONIFICACIONES**, permitiéndote avanzar normalmente durante la fase **3 RESOLUCIÓN**, ya que se trata de dos momentos distintos.



**ELECTROIMÁN:** cuando juegas esta bonificación, tu nave debe estar en la zona ocupada más atrasada. Cuando se aplica esta bonificación, todas las naves en la zona ocupada más avanzada retroceden de inmediato tres zonas; de forma simultánea, cuando se aplica esta bonificación, las naves en las zonas que se encuentran entre la tuya y la zona ocupada más avanzada retroceden dos zonas.



**CAMPO DE FUERZA:** no puedes jugar esta bonificación cuando la loseta de línea de meta esté visible. Coloca una ficha de campo de fuerza en tu zona junto a tu nave en el tramo de recorrido. Si una nave entra en una zona que contiene uno o más campos de fuerza (ya sea avanzando o retrocediendo), la nave se detiene en esa zona. Al finalizar la fase **1 NUEVA LOSETA**, si al menos una nave ha entrado en una zona con una o más fichas durante este turno, retira todas las fichas de esa zona.



**NITRO:** tu nave avanza de inmediato una zona.

8BITBOX™

