



REGLAS DEL JUEGO

¡Desafía a tus amigos en una carrera de Rider extremo!
¿Quién será el primero en recorrer unos 100 km (20 minutos) o 150 km (30 minutos)?

1 - CONTENIDO DEL JUEGO

- 10 cartas Objetivo • 20 cartas Vehículos
- 70 cartas Distancia • 7 cartas Especiales
- 44 cartas Percance/Contrapercance

2 - OBJETIVO DEL JUEGO

Recorrer exactamente la distancia indicada en tu carta Objetivo. No ganarás si no alcanzas exactamente el kilómetro de la distancia que figure en tu carta Objetivo. Si no, también podéis ponerlos de acuerdo al comienzo de la partida en una única carta Objetivo para que todos tengáis que alcanzar esa misma distancia en vuestras carreras.

3 - PREPARACIÓN DEL JUEGO

- Se reparte una carta Objetivo a cada jugador y se apartan del juego las demás cartas Objetivo restantes. Ese Objetivo es secreto durante toda la partida. Pon tu carta boca abajo.
- Hay que elegir la duración de la partida: rápida: unos 100 km (lado de día de la carta) o larga: unos 150 km (lado de noche de la carta).
- Se barajan las 141 cartas y se reparten 8 a cada jugador.
- El último que haya practicado uno de los cuatro deportes extremos (skate, patinete, bicicleta BMX o patines) empieza la partida. El siguiente jugador será el de su derecha.
- Se forma un montón para robar con las cartas restantes.



4 - JUGAR

Se puede jugar hasta con dos cartas por turno y jugador. Debes ponerte delante obligatoriamente una carta Vehículo (skate, patinete, bicicleta BMX o patines) para empezar la carrera.

No puedes utilizar dos vehículos a la vez.

LET'S GO!

Arranca tu carrera poniendo una carta Distancia junto a tu vehículo (1, 2, 3, 5, 7, 8, 10 o 20 km).

Si no tienes ninguna y no puedes jugar, descártate de una o como máximo dos cartas de tu mano y roba una o dos cartas para volver a tener ocho cartas en la mano.

Si quieres echar una carta Percance como primera o segunda carta, ponla encima del vehículo de otro jugador: así ya no podrá poner una carta Distancia hasta que eche la carta Contrapercance en cuestión, cambie de vehículo o se alcance el número de vuelta indicado en la carta. En ese caso, el vehículo y la carta Percance se ponen en el montón de descarte.

5 - EJEMPLO DE TURNO DE JUEGO

En tu turno, puedes hacer una de estas acciones:

- Jugar un Vehículo y una carta Distancia
- Jugar una o dos cartas Distancia
- Jugar un Vehículo y una carta Percance o Contrapercance
- Jugar una carta Distancia y una carta Percance o Contrapercance
- Jugar dos cartas Percance
- Jugar una carta Percance y una carta Contrapercance
- Echar dos cartas y robar otras dos
- Jugar una carta, echar una carta y robar otras dos

Si recibes una carta Percance, puedes o bien echar una carta Contrapercance o bien cambiar de vehículo para continuar con la carrera (excepto en los casos del Calambre, el Bache y el Obstáculo). En ese caso, conservas los km ya hechos y pones debajo del montón tu vehículo y la carta Percance.

Al final de tu turno, roba una o dos cartas según si has jugado una o dos cartas en tu turno.

Entonces le toca al jugador de tu derecha.

6 - LAS CARTAS PERCANCE/CONTRAPERANCE

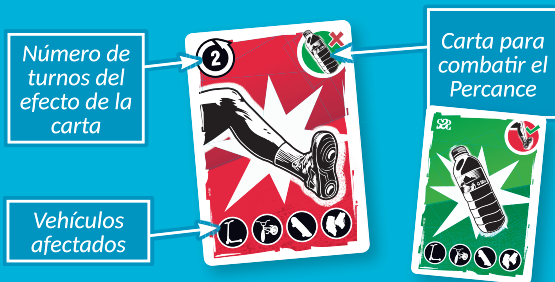
Cada carta Percance se puede contrarrestar con la correspondiente carta Contrapercance.

Las cartas Percance y Contrapercance se ponen en la pila de descarte una vez que se han utilizado.

Cuando se termina el montón de robar, se baraja el de descarte para tener una nueva pila de robar.

Por ejemplo, se puede echar la carta Calambre si el jugador contrario utiliza los siguientes vehículos: skate, patinete, bici BMX o patines.

No puedes seguir avanzando con cartas Distancia a menos que juegues la carta Contrapercance Botella de agua para el Calambre o esperes dos turnos hasta que se pase el Calambre.



La carta Rueda Rota también afecta a los cuatro vehículos. Puedes combatirla con la carta Rueda de Repuesto o cambiar de vehículo.

Las cartas *Obstáculo* y *Bache* se pueden contrarrestar únicamente con las cartas *Esquive* o *Figura*. Del mismo modo, la carta Calambre solo se puede combatir con la carta Botella de agua.



No puedes echar una carta Distancia ni cambiar de Vehículo hasta que las hayas contrarrestado o hayas esperado el número de turnos indicado.

Cada vehículo tiene su propia carta Percance y Contrapercance. El patinete tiene la carta Percance *Plato Roto* y la carta Contrapercance *Plato Nuevo* para reanudar la marcha. La bici tiene la carta Percance

Cadena Rota y la carta Contrapercance *Reparación de la Cadena* para reanudar la marcha.

Los patines tienen la carta Percance *Patín Roto* y la carta Contrapercance *Reparación de Patín* para reanudar la marcha.

El skate tiene la carta Percance *Tabla Rota* y la carta Contrapercance *Reparación de la Tabla* para reanudar la marcha.

Con cada una de las cartas Percance del vehículo, puedes decidir cambiar de vehículo. En ese caso, el Vehículo y la carta Percance se ponen en el montón de descarte.

Atención : no se puede poner una segunda carta Percance a un jugador que ya tenga una.

7 - LAS 5 CARTAS ESPECIALES DEL JUEGO



El *Robo de Vehículo* te permite quedarte con la carta Vehículo en juego de un rival, utilizarla en el mismo turno y conservarla para más adelante.



Las cartas *Invencible ante las cartas Percance* durante 2 o 3 turnos permiten a quien las utiliza protegerse de todas las cartas Percance e incluso de las demás cartas especiales.



La carta *Cambio de Juego* sirve para quedarse con el juego de un rival y darle tu juego a cambio. Luego puedes echar una segunda carta de tu elección en el mismo turno.



La carta *Control Policial* te sirve para hacer que el jugador que quieras pierda su turno.

8 - FINAL DE LA PARTIDA

El jugador que alcance exactamente la distancia indicada en su carta Objetivo gana la partida.

Atención: no puedes superar el número de km de tu carta Objetivo o perderás la partida.

