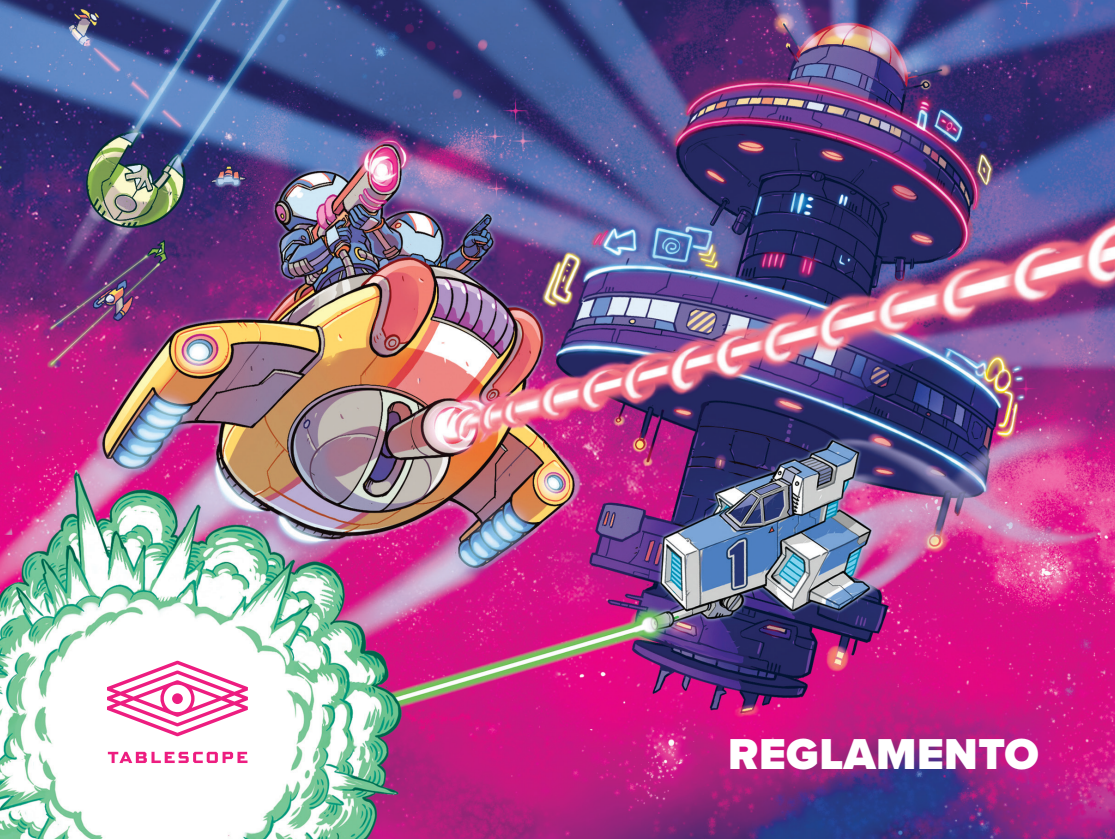


LIGHT SPEED ARENA


LA MULTITUD ENLOQUECE MIENTRAS LAS VALLAS DE LOS PATROCINADORES ILUMINAN LA ARENA: ¡HA LLEGADO LA HORA DE DEMOSTRAR QUIÉN ES EL MEJOR COMANDANTE!




TABLESCOPE

REGLAMENTO

CONCEPTO DEL JUEGO

 1-4
 7+
 10'

Jugadores: 1-4
Edad: 7+
Duración: 10 minutos

LIGHT SPEED: ARENA es un juego de mesa de disparos en tiempo real en el que apuntas con tus fichas y sacas una foto con un teléfono móvil o una tableta para que la aplicación desarrolle la batalla. Coloca y orienta estratégicamente tus naves espaciales en tiempo real para conseguir la mayor cantidad de puntos eliminando enemigos, recogiendo minerales de asteroides y complaciendo a los patrocinadores.

Para jugar, tienes que descargar la aplicación complementaria gratuita.



iOS



Android

CONTENIDO

6 fichas de Asteroide Patrocinado



32 fichas de Nave Espacial



4 fichas de Nave Nodriza



4 piezas de esquina



Nota: ¿estás abriendo el juego por primera vez? Algunos componentes están guardados debajo de la bandeja de plástico.

CÓMO JUGAR

1

PREPARACIÓN

1.1 Busca una superficie plana y vacía de unos 75 x 75 cm: esta será la arena. Puedes usar las piezas de esquina para marcar los límites.

1.2 Coloca 2 fichas de Asteroide al azar boca-bajo en el centro de la arena.

1.3 Asigna una facción al azar a cada participante o deja que cada uno elija la que prefiera. Cada participante toma la ficha de Nave Nodri-za del color correspondiente y la coloca frente a sí a unos 10 cm del borde de la arena, dejando el lado normal bocarriba. Cada participante toma también las fichas de Nave Espacial más pequeñas del color de su facción en función de la cantidad de participantes (ver recuadro a continuación), las mezcla y las sostiene boca-bajo en la mano.

1.4 Coloca el dispositivo inteligente que elijas fuera de la arena, donde todo el mundo pueda verlo y oírlo fácilmente (¡activa el sonido y disfruta de una experiencia aún mejor!). Inicia la aplicación complementaria *Light Speed: Arena* y pulsa Jugar para seleccionar la cantidad de Naves Espaciales correspondiente.

2

CÓMO SE JUEGA

Tras una cuenta atrás de introducción, la aplicación ejecutará tantos temporizadores de 10 segundos como fichas de Nave Espacial haya en juego. Durante cada intervalo, los participantes revelan a la vez la ficha superior del montón boca-bajo que tienen en la mano y la colocan en cualquier lugar de la arena antes de que se acabe el tiempo. Los participantes pueden ajustar la posición y la orientación de la ficha, siempre y cuando no hayan dejado de tocarla. Las fichas no pueden superponerse, y aquellas que ya se hayan colocado no se pueden mover. Si un participante no ha terminado de colocar su ficha cuando el tiempo se agote, la ficha se queda donde se encuentre en ese momento.

3

DESARROLLO DE LA BATALLA

Una vez que el último temporizador finalice, la aplicación te pedirá que saques una foto de la superficie de juego, ¡y eso es todo lo que tienes que hacer para resolver la batalla de *Light Speed: Arena*! La resolución mediante fotografía es una herramienta mágica, pero incluso la magia requiere algo de esfuerzo: no hace falta que saques la foto justo encima de la mesa, pero procura que la imagen sea clara y nítida.

Tras sacar la foto y confirmar que se han detectado todas las fichas, coloca el dispositivo inteligente en el centro de la arena y oriéntalo siguiendo la visualización de la batalla. Sigue la resolución de la partida en la pantalla. Revisa la barra lateral y los ajustes de la aplicación; contienen opciones de personalización muy útiles.

Preparación inicial para 3 participantes

NAVES ESPACIALES EN CADA FLOTA

Según la cantidad de participantes, retira las fichas de Nave Espacial con menor iniciativa de cada flota y devuélvelas a la caja de la siguiente manera:

2 participantes: ninguna.

3 participantes: retira la ficha de Nave Espacial con iniciativa 1.

4 participantes: retira las fichas de Nave Espacial con iniciativas 1 y 2.

5 o 6 participantes (con una o dos expansiones): retira las fichas de Nave Espacial con iniciativas 1, 2 y 3.



REGLAS DE BATALLA

CONSEJO DEL ÁRBITRO

Aunque ya puedes entrar a la arena, hacerlo sería como salir a un campo de fútbol sin tener ni idea de las reglas. Así que ¡arreglemos eso!

DISPARAR

El número indicado en cada ficha de Nave Espacial representa su **iniciativa**. Las Naves Espaciales con la iniciativa más baja disparan primero sus **rayos láser**, y las que tengan la misma iniciativa disparan a la vez. Aunque la acción de cada Nave Espacial se visualiza individualmente en la aplicación, las fichas de Nave Espacial con la misma iniciativa están programadas para disparar simultáneamente.

Los rayos láser se disparan en línea recta; es decir, si se cruza con otra Nave Espacial, Nave Nodriza o Asteroide en la arena, ¡es un impacto!



CONSEJO DEL ÁRBITRO

El objetivo válido es la imagen de la nave en sí, no toda la ficha. ¡Apunta bien!

DAÑAR UNA NAVE ESPACIAL

Si una Nave Espacial o Nodriza, ya sea aliada o enemiga, recibe un impacto, se le inflige tanto daño como la potencia del rayo (**verde: 1 de daño, amarillo: 2 de daño, rojo: 3 de daño**). Los cilindros brillantes de cada ilustración son **baterías**. Si en el transcurso de la batalla una Nave Espacial acumula un daño igual o superior a sus baterías, esta Nave queda destruida y se considera que ya no está en juego. Esto significa que, a partir de la siguiente fase de iniciativa, ya no estará en la trayectoria de los rayos láser y no podrá disparar, a menos que ya lo haya hecho.

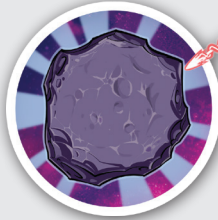
Algunas Naves Espaciales tienen **escudos**, representados por líneas curvas alrededor de su ilustración. Si un rayo atraviesa un escudo antes de impactar contra la Nave Espacial, este daño se reduce en 1.



EXTRAER MINERALES

Cuando un rayo impacta contra un Asteroide, la Nave Espacial que lo dispara extrae una cantidad de unidades de **mineral** igual al daño que haya infligido y las almacena en su bodega.

Al final de la partida, si la Nave Espacial sobrevive a la batalla, los minerales otorgarán puntos.



3 unidades de mineral extraídas



GANAR EN LA ARENA

¿QUÉ OTORGA PUNTOS EN LA ARENA?

LOGRAR UN IMPACTO

Obtienes 1 punto cada vez que dañes una Nave Espacial o Nodrizas enemiga con uno de tus láseres.

HACERLAS EXPLOTAR

Cuando una Nave Espacial o Nodrizas quede destruida, el participante que haya infligido más daño (en la iniciativa actual y en las anteriores) obtiene una cantidad de puntos igual al total de baterías de la Nave. En caso de empate en el daño infligido, nadie recibe puntos por la Nave. Si reclamas los puntos por una de tus Naves, pierdes los puntos en lugar de ganarlos.

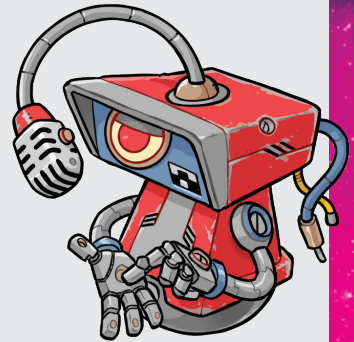
ALMACENAR MINERALES

Por cada ficha de Nave Espacial que siga en juego al final de la batalla, obtienes una cantidad de puntos igual a la cantidad de unidades de mineral extraídas por esa Nave.

PROTEGER TU NAVE NODRIZA

Si tu Nave Nodrizas sigue en juego al final de la batalla, obtienes 4 puntos adicionales.

¡El participante con más puntos gana el Trofeo de la Arena! En caso de empate, ¡la victoria se comparte o los participantes empatados juegan otra ronda!



CONSEJO DEL ÁRBITRO

Prepárate para el lanzamiento: 5...4...3...2...1... ¡DESPEGUE!

¡Lee el resto del reglamento después de jugar unas cuantas partidas con las reglas básicas!

ASTEROIDES PATROCINADOS

Si ya dominas las reglas básicas del juego, ¡puedes empezar a aprovechar la publicidad! Durante la preparación, coloca un Asteroide bocarriba para activar la regla especial asociada a su patrocinador. Puedes extraer minerales al provocar impactos contra Asteroides Patrocinados.



PHOTONBRIGHT

Resiste. Eclipsa.

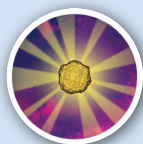
Al finalizar la batalla, las 5 fichas de Nave Espacial supervivientes más cercanas obtienen 3 puntos cada una por estar bajo los focos.



DRIFT COLA

¡Dales la LATA!

Cualquier láser que evite por poco una Nave Espacial aliada (atravesando la ficha, pero no la ilustración de la nave) en su trayectoria al impactar o al extraer minerales, otorga a la facción 2 puntos de bonificación por esa esquivada por los pelos.



THE NUGGET

¡La mitad de tamaño, el doble de valor!

Impactar es más complicado, por lo que otorga el doble de minerales.



DESTINY AMMO

Potencia de fuego bajo demanda

Cuando este Asteroide recibe un impacto, dispara a una Nave enemiga aleatoria con el cañón que lleva integrado, igualando la potencia del láser que le haya dado. Este disparo es neutral, por lo que no cuenta para el recuento de daño de ninguna facción.



NOVA SNIPE

Disparamos a cualquier distancia

Cualquier láser que impacte o extraiga minerales a una distancia superior a 28 cm (4 Asteroides de distancia) otorga a la facción 3 puntos adicionales por su precisión a larga distancia.



ASTROFUELLL

¡Con plomo, por favor!

Si un láser impacta contra este Asteroide, todos los demás láseres de esa Nave Espacial obtienen +1 de daño gracias al reabastecimiento de combustible.

¡MÁS PUBLICIDAD, POR FAVOR!

Al principio de la partida, puedes voltear ambos Asteroides Patrocinados para que se apliquen las reglas de varios patrocinadores. Si quieres, también puedes jugar con más de 2 Asteroides (bocarriba o bocabajo).

HABILIDADES DE LAS FACCIÓNES

Una vez que domines los Asteroides Patrocinados, puedes optar por un desafío asimétrico: activa las habilidades de las facciones dejando las fichas de Nave Nodriz con el lado desenfrenado bocarriba. ¡Aprovecha el estilo de juego de cada facción y adáptate a la colocación de los patrocinadores y a las habilidades de tus oponentes!



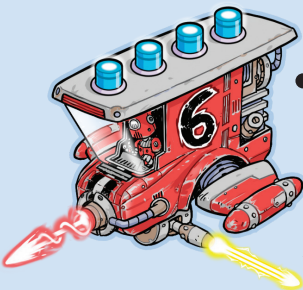
AMBOOM ♦ *Letal*

Si un láser de Amboom daña una Nave Espacial o Nodriz que ya resultó dañada en una iniciativa anterior, el objetivo queda destruido al instante y los miembros de Amboom reciben los puntos por la destrucción.



SOLSPEAR ♦ *Perforante*

Los láseres amarillos de Solspear (de 2 de daño) atraviesan al primer objetivo.

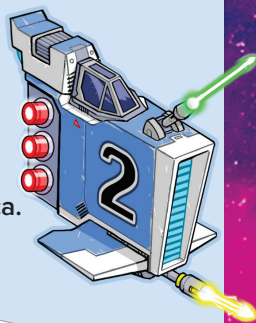


AGRONAUTS ♦ *Robusta*

Los escudos de Agronauts reducen el daño a 0 en lugar de reducirlo en 1.

RETROBLAST ♦ *Represalia*

Si una Nave Espacial de Retroblast resultó dañada en una iniciativa anterior, la potencia de todos sus rayos láser se duplica.



OTROS MODOS DE JUEGO

Modo por equipos: ¡une dos Naves Nodrizas para crear un equipo! Ahora cuentan como una sola facción: ¡la aplicación lo gestionará automáticamente!

Modo en solitario (1 participante): en este modo, juegas en diversos escenarios en los que primero preparas la flota enemiga y luego juegas contra ella como en una partida multijugador. Pulsa Juego en solitario en la pantalla principal de la aplicación y sigue las instrucciones. La preparación y los objetivos pueden variar, ¡así que deja que la aplicación te vaya guiando!

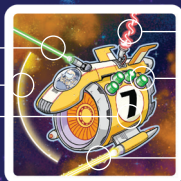


ESTRUCTURA DE LAS NAVES Referencia breve

Láser verde: 1 de daño

Escudo: -1 de daño

Iniciativa: la más baja es más rápida



Láser rojo: 3 de daño

Baterías: puntos de salud

Láser amarillo: 2 de daño

APLICACIÓN LIGHT SPEED: ARENA

GRATIS: se necesita la aplicación para jugar. Requiere conexión a internet.



iOS



Android

La orientación de la interfaz se ajustará para adaptarse al turno del participante actual según la posición de las fichas de Nave Nodriz de la facción.

Puedes desplazarte o acercar/alejar arrastrando o pellizcando la pantalla. En la barra lateral puedes salir del juego, activar o desactivar la reproducción automática y modificar la resolución. En los ajustes de la aplicación, puedes personalizar tu experiencia eligiendo qué visualizar durante la resolución de la batalla. También puedes ajustar la orientación de la interfaz si quieres colocar tu dispositivo en un soporte o ver la partida en un televisor.

Si tienes cualquier comentario o sugerencia, envíala a leonardo@tablescopegames.com o únete al servidor de Discord de Tablescope discord.gg/sNhxqXfgg

Diseño del juego de **James Ernest, Tom Jolly, Leonardo Alese y Emanuele Santellani**

Basado en *Light Speed* de **James Ernest y Tom Jolly**

Diseño de juego de Astrofuell de **Andrea Ponzio**

Diseño de juego de The Nugget de **Erik Feltes**

Modo en solitario de **Nestore Mangone**

Arte de **Marco Salogni**

Diseño gráfico de **Marianna Rossi**

Tecnología de **Tablescope**

Traducción de **Luis Álvarez Dato**

Revisión de traducción de **Joaquín C. Martín-Rayo**

Financiado con la ayuda de 1274 patrocinadores en Kickstarter kickstarter.com/projects/tablescope/light-speedarena

KICKSTARTER



ATENCIÓN: PELIGRO DE ASFIXIA

No apto para niños menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas.



TABLESCOPE

Light Speed: Arena

© 2025 Tablescope GmbH
Stremayrgasse 16,
8010 Graz, Austria

www.tablescopegames.com
[@tablescopegames](https://twitter.com/tablescopegames)