

WOLFGANG KRAMER

# DOWN FORCE

## REGLAMENTO



2-6



8+



30 min



*Pujas desorbitadas por coches de carreras de millones de dólares.*

*Frenéticas apuestas en secreto mientras los coches corren por la pista. ¡Álzate con la victoria y llévate las mayores ganancias!*

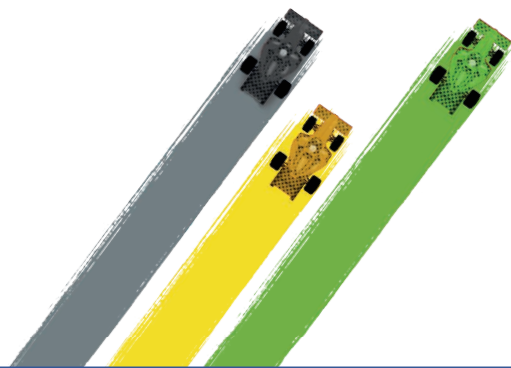
*En el mundo del automovilismo, la victoria o la derrota pueden depender de un solo instante: una curva muy cerrada, el chirriar de los neumáticos humeantes, esa fuerza que te aplasta en el asiento y te pega a la pista mientras adelantas por el interior.*

DEVIR



# COMPONENTES

- 1 tablero de dos caras con las pistas *River Station* y *Marina Bay*
- 6 coches de carreras
- 42 cartas de velocidad
- 6 cartas de velocidad 8
- 6 cartas de habilidad
- 6 losetas de piloto
- 1 bloc de hojas de registro



# PREPARACIÓN



**1** Se coloca el tablero en el centro de la mesa. Cada cara muestra un circuito diferente; elegid el que queráis.



**2** Cada jugador recibe una hoja de registro y un lápiz o bolígrafo (no viene incluido en el juego).



**3** Las seis cartas de velocidad 8 y las seis cartas de habilidad se barajan por separado, formando dos mazos boca abajo.



**4** Se barajan las 42 cartas de velocidad y se reparten boca abajo equitativamente entre todos los jugadores. En partidas de 4 y 5 jugadores, sobrarán 2 cartas; devuélvelas a la caja.



**5** Las losetas de piloto se colocan junto al tablero del circuito.



**6** Los seis coches de carreras se colocan al azar en las casillas de salida del tablero.



# CÓMO SE JUEGA

Una partida de **Downforce** se divide en tres fases:

①

**La subasta:**

se subastan los coches al mejor postor.

②

**La carrera:**

los coches corren por el circuito.

③

**Las apuestas:** tienen

lugar durante la carrera. Los jugadores apuestan por el coche que ganará la carrera.

Al finalizar la carrera, los jugadores suman todo su dinero para determinar quién es el ganador de la partida.

## 1 LA SUBASTA

Cuando los jugadores han mirado sus manos de cartas, los coches se subastan de uno en uno.

Se revela la carta superior del mazo de velocidad 8 y la carta superior del mazo de habilidad. Las cartas reveladas indican el color del coche y la habilidad que se van a subastar.

Para pujar, cada jugador elige una carta de su mano y la coloca boca abajo en la mesa. Cuando todos los jugadores han elegido una carta, se revelan todas ellas. El número de la carta que corresponde al color del coche en subasta indica el valor de la puja del jugador por ese coche (en \$M, millones de dólares).

El jugador cuya carta de velocidad muestre el mayor valor del coche del color en cuestión gana la puja y paga esa cantidad, anotándola en su hoja de registro.

- Si dos o más cartas muestran el mismo valor, la carta con más coches gana la puja.
- Si las cartas empatadas muestran la misma cantidad de coches, gana la carta que no contenga el símbolo de comodín.

### Cuando un jugador gana una puja:

- Anota la cantidad de su puja en su hoja de registro.
- Añade a su mano la carta de velocidad 8 obtenida.
- Coloca boca arriba frente a él la carta de habilidad obtenida.
- Toma la correspondiente loseta de piloto y la coloca frente a él.

Todas las cartas de puja vuelven a la mano de sus correspondientes jugadores y pueden volver a utilizarse para pujar por otro coche durante la subasta.

Se revelan nuevas cartas de coche y de habilidad, y se vuelve a pujar, cada vez por un coche y una habilidad nuevos.

Cada jugador debe disponer de al menos un coche. Cuando la cantidad de coches que quedan por subastar es igual al número de jugadores que aún no tienen coche, solo pueden pujar los jugadores sin coche. Cuando solo queda un coche, si hay un jugador sin coche, dicho jugador revelará la carta de su mano que muestre el valor más bajo de ese color y esa será su puja.

Una vez subastados todos los coches, cualquier jugador que disponga de más de una carta de habilidad debe elegir una de ellas y devolver las demás a la caja. La carta de habilidad elegida se aplicará a todos sus coches.

Consulta la página 8 acerca de situaciones improbables, pero posibles, durante la subasta.

## EJEMPLO DE SUBASTA

La carta del coche verde y la de habilidad «Astuto» se subastan una vez reveladas.



Los cuatro jugadores eligen y revelan una carta de su mano.



El jugador 1 juega una carta sin coche verde, por lo que pasa de pujar.



El jugador 2 juega una carta con un coche verde de valor 6.



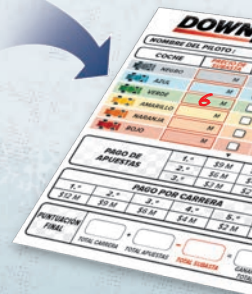
El jugador 3 juega una carta con un coche verde de valor 4.



El jugador 4 juega una carta con un coche verde de valor 6.

Los jugadores 2 y 4 empatan a 6, pero el jugador 2 tiene más coches en su carta, por lo que consigue el coche verde y la carta de habilidad.


Dicho jugador anota un 6 en la correspondiente casilla de su hoja de registro, añade a su mano la carta de velocidad 8, y toma la loseta de piloto verde y la carta de habilidad «Astuto».



Todos los jugadores devuelven a su mano la carta con la que han pujado.



## 2 LA CARRERA

El jugador que controla el coche sobre la casilla con el símbolo  juega el primer turno. Durante la carrera, cada jugador juega una carta de velocidad de su mano y la resuelve. A continuación, el jugador a su izquierda juega el siguiente turno. La partida continúa de este modo hasta que todos los coches finalicen la carrera o no queden cartas por jugar.

### JUGAR CARTAS DE VELOCIDAD

Cada coche cuyo color aparece en la carta se mueve tantas casillas como indica la carta. Los coches siempre se mueven siguiendo el orden de aparición de arriba a bajo en la carta (*a menos que el jugador tenga la habilidad «Tramposo»*). El jugador que ha jugado la carta mueve todos los coches que aparecen en la carta, aunque pertenezcan a otros jugadores (*a menos que el coche esté controlado por alguien con la habilidad «Astuto»*).

Una vez resuelta la carta, se coloca boca arriba en la pila de descarte.

### COMODINES

Los coches blancos son comodines. El jugador que ha jugado la carta puede mover cualquier coche de cualquier color que no esté representado ya en la carta (*a menos que el jugador tenga la habilidad «Impredecible»*). Puede elegir el color de un coche que ya ha terminado la carrera o que no puede moverse por estar bloqueado por otros coches.

Si un jugador juega una carta que contiene dos comodines, puede elegir dos coches de diferente color.

### MOVER LOS COCHES EN EL CIRCUITO

Los coches avanzan por el circuito hacia una casilla adyacente en línea recta o en diagonal. Un coche no puede mover hacia los lados ni hacia atrás. Los coches no pueden mover a través de otros coches, aunque pueden mover en diagonal entre dos coches que se encuentran adyacentes en diagonal. Se considera que una casilla está «por delante» de otra si el lado delantero de la nueva casilla está más adelante que el lado delantero de la casilla que se abandona.

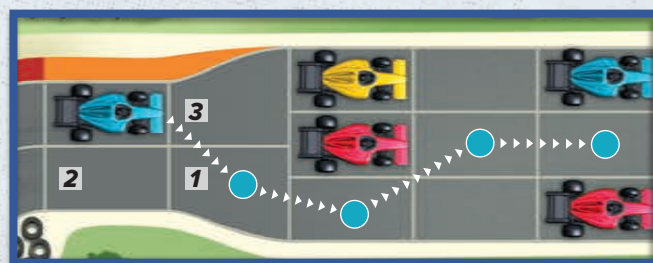
En cualquier momento, al mover un coche, es posible llevarlo intencionadamente hasta una casilla en la que quede bloqueado por otros coches y no pueda completar la cantidad de casillas indicada en la carta. Ahora bien, si el jugador elige no bloquearlo y seguir una vía libre (sin coches que lo obstaculicen), debe moverlo la cantidad indicada de casillas (o tantas como pueda).



► Juegas la carta que se muestra en la imagen. Primero, mueves el coche **rojo** 6 casillas. Luego, mueves el coche **amarillo** 4 casillas; después, el **negro** 2 casillas; finalmente, el **azul** 1 casilla. Seguidamente, colocas la carta en la pila de descarte.

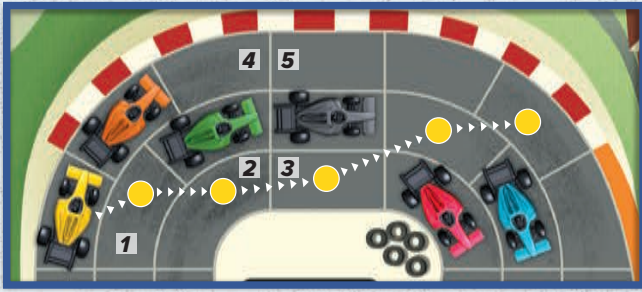


Juegas la carta que se muestra en la imagen. Primero, avanzas 6 casillas con el coche **azul** y luego 4 casillas con el coche **naranja**. Seguidamente, puedes mover 2 casillas con el coche **rojo, verde o negro** utilizando el comodín (no puedes elegir el coche **azul, naranja o amarillo**, porque ya aparecen en la carta). Por último, mueves 1 casilla con el coche **amarillo**.

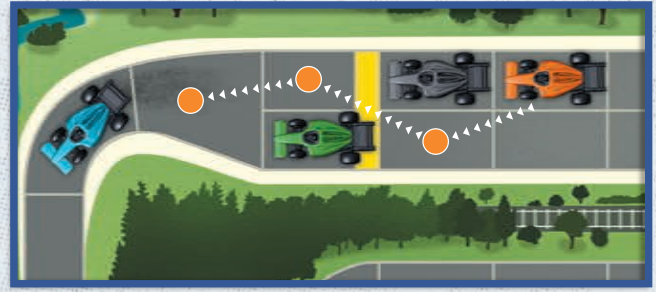


► El **azul** mueve 4 casillas. Puede mover a la casilla **1** porque la tiene delante en diagonal. No puede mover a la casilla **2** porque la tiene a un lado. Puede mover a la casilla **3**, pero no podría seguir avanzando porque quedaría bloqueado.

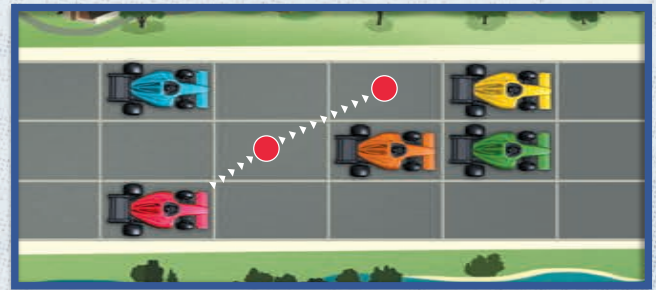




- ▶ El **amarillo** mueve 5 casillas. La única opción para su primer movimiento es mover a la casilla **1**, que es válida porque su lado delantero está por delante del lado delantero de la casilla que abandona. Así mismo, el resto del trazado muestra las únicas opciones de movimiento del coche **amarillo**.
- ▶ El **verde** no puede mover a la casilla **2** ni a la **4**, ya que el lado delantero de esas casillas no está por delante del lado delantero de la casilla que quiere abandonar. El primer movimiento del coche **verde** debe ser la casilla **3** o la **5**.



- ▶ El **naranja** mueve 6 casillas. Como el **azul** bloquea el paso, el **naranja** solo mueve 3 casillas y pierde el resto de su movimiento.



- ▶ Los jugadores pueden optar por mover un coche de tal manera que quede bloqueado y no pueda completar su movimiento.

### 3 LAS APUESTAS

En cada circuito hay tres líneas que indican cuándo tienen lugar las apuestas. Cuando un coche cruza por primera vez la primera línea de apuestas, y todos los demás coches han resuelto su movimiento, cada jugador marca en secreto en su hoja de registro cuál de los seis coches cree que acabará la carrera en primera posición. Los jugadores pueden apostar por sus propios coches o por coches de otros jugadores. Las apuestas se realizan del mismo modo cuando un coche cruza por primera vez la segunda y la tercera línea de apuestas. Los jugadores pueden apostar por el mismo coche más de una vez o apostar por diferentes coches.

Al finalizar la carrera, los jugadores ganan dinero por cada apuesta (según lo que se indica en la hoja de registro) si los coches por los que apostaron cruzaron la meta en primera, segunda o tercera posición.



**DOWNFORCE**

NOMBRE DEL PILOTO: \_\_\_\_\_

COCHE	PRECIO DE SUBASTA	APUESTA 1	APUESTA 2
NEGRO	M	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
AZUL	M	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
VERDE	M	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
AMARILLO	M	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NARANJA	M	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ROJO	M	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PAGO DE APUESTAS

	1.º	2.º	3.º
1.º	\$9 M	\$6 M	\$3 M
2.º	\$6 M	\$4 M	\$2 M
3.º	\$3 M	\$2 M	\$1 M

PAGO POR CARRERA

	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º
1.º	\$12 M	\$9 M	\$6 M	\$4 M	\$2 M	0 M

PUNTUACIÓN FINAL

TOTAL CARRERA + TOTAL APUESTAS - TOTAL SUBASTA = GANANCIAS TOTALES



## FINALIZAR LA CARRERA

En cuanto un coche cruza la línea de meta se coloca en la correspondiente casilla de ganador junto al circuito de carreras. No importa lo lejos que llegue una vez cruzada la línea de meta. Cuando todos los coches de un jugador han finalizado la carrera, dicho jugador descarta el resto de su mano sin causar ningún efecto; ya no juega más cartas en la carrera. Es posible que algunos coches no crucen la línea de meta; se considera que tales coches han fallado y no proporcionan ingreso alguno.

## GANAR LA PARTIDA

Cuando la partida haya acabado (ya sea porque todos los coches la hayan finalizado o porque ya no queden cartas por jugar), los jugadores anotan en su hoja de registro cuánto dinero obtienen de cada uno de sus coches en función de la posición en la que han cruzado la meta.

Seguidamente, anotan la cantidad de dinero que hayan ganado apostando. Se suman ambas cantidades de dinero y, del total, se resta la cantidad de dinero de la puja inicial.

El dinero restante son las ganancias.

El jugador con mayores ganancias es el ganador de la partida.

En caso de empate, gana el jugador cuyo coche haya finalizado la carrera en mejor posición.



## CARTAS DE HABILIDAD

Cada jugador dispone de una carta de habilidad que puede afectar al movimiento o a alguna de las reglas. Cuando una habilidad contradice una regla, la habilidad prevalece sobre la regla.

### AGRESIVO

**Ejemplo:** si controlas el coche rojo y juegas esta carta, puedes mover el coche rojo 7 casillas en lugar de 6.

**Nota:** esta habilidad no tiene efecto si el primer coche que aparece en la carta es un comodín, incluso en el caso de que lo uses para elegir a tu propio coche.



### ASTUTO

Puedes decidir dónde mueven tus coches, incluso en el turno de otro jugador, ¡pero acordarte del movimiento de tus coches durante el turno de los demás depende de ti!

### ENÉRGICO

Para usar esta habilidad, el coche solo debe recorrer casillas rectangulares durante su movimiento normal. La casilla de la que parte y las casillas de bonificación pueden ser rectas o curvas. Mueve las casillas adicionales inmediatamente después de que tu coche haya movido, incluso en el caso de que haya otros coches en la carta después que el tuyo.



RECTANGULAR



NO RECTANGULAR



### ESTRATEGA

**Ejemplo:** si juegas esta carta, podrías optar por ignorar a un coche cualquiera de la carta. Simplemente te lo saltas y mueves el siguiente coche.



### TRAMPOSO

**Ejemplo:** si juegas esta carta, podrías mover los coches de la siguiente manera: el **naranja**, 1 casilla; luego, el **amarillo**, 2 casillas; el **rojo**, 3 casillas; y el **negro**, 6 casillas. O puedes moverlos en el orden normal... Tú decides.



### IMPREDECIBLE

**Ejemplo:** si juegas esta carta, puedes optar por usar el comodín para mover 2 casillas el coche **azul**, el **naranja** o el **amarillo** (además de las opciones normales de mover el **rojo**, el **negro** y el **verde**).





# VARIANTES DE JUEGO

## Principiantes

Los más jóvenes pueden jugar partidas más sencillas aplicando los cambios siguientes:

- Los coches no se subastan. En su lugar, se reparten al azar entre los jugadores las cartas de velocidad 8 (y sus correspondientes losetas de piloto), de manera que todos tengan el mismo número de cartas. Las cartas sobrantes no toman parte en el juego y sus correspondientes coches no son controlados por ningún jugador.
- Se juega sin cartas de habilidad.
- Al iniciar la partida, no se reparten todas las cartas. Cada jugador recibe una mano de tres cartas. El resto de cartas forma un mazo común. Cuando un jugador juega una carta, a continuación roba otra del mazo.
- Se juega sin las reglas de apuesta.
- Gana la partida el jugador cuyo coche cruce la línea de meta en primera posición.

## Dos jugadores

Para partidas de dos jugadores, se aplican los cambios siguientes:

- Los jugadores no añaden a su mano las cartas de velocidad 8, sino que las dejan boca arriba frente a ellos.
- Después de la subasta, cada jugador baraja sus cartas de velocidad para formar un mazo y roba una mano de 7 cartas.
- En su turno, los jugadores pueden jugar una carta de su mano o usar una de sus cartas boca arriba de velocidad 8 que no haya sido utilizada.
- Si un jugador juega una carta de su mano, a continuación roba una carta de su mazo.
- La habilidad «Astuto» no es muy interesante en una partida de dos jugadores, pues implica que un jugador nunca podrá mover los coches del otro. Si preferís jugar sin esta carta, si un jugador gana esta habilidad, puede escoger otra para sustituirla.

## Carreras de larga distancia

¡Los más resistentes podéis jugar carreras de larga distancia! En esta variante se ignora la línea de meta y la carrera prosigue hasta que se hayan jugado todas las cartas de velocidad. Gana el jugador cuyo coche acabe más adelantado. Si dos o más coches empatan, gana el que ocupe el lado interior de la pista.

## Mundiales

¿Te quedas con ganas de Downforce? Juega dos partidas seguidas, una en cada uno de los dos circuitos, y suma las ganancias obtenidas.

## EJEMPLO DE RECUENTO DE GANANCIAS

► Orden de llegada de los coches:



► Tienes dos coches: el amarillo y el verde, que llegaron en segunda y quinta posición respectivamente, reportándote \$11M.

► Tu primera apuesta te reporta \$6M; la segunda, \$4M; y la tercera, \$3M, para un total de \$13M.

► Tus coches te han costado \$5M y \$4M, para un total de \$9M.

► El total de tus ganancias asciende a: \$11M + \$13M - \$9M = \$15M de ganancia.

# DOWNFORCE

NOMBRE DEL PILOTO :

COCHE	PRECIO DE SUBASTA	APUESTA 1	APUESTA 2	APUESTA 3
NEGRO	M	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
AZUL	M	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
VERDE	4 M	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
AMARILLO	5 M	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NARANJA	M	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ROJO	M	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PAGO DE APUESTAS	1.º	2.º	3.º	
	\$9 M	\$6 M	\$3 M	
	\$6 M	\$4 M	\$2 M	
	3.º	\$3 M	\$2 M	\$1 M

PAGO POR CARRERA					
1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º
\$12 M	\$9 M	\$6 M	\$4 M	\$2 M	0 M

PUNTUACIÓN FINAL	11	+	13	-	9	=	15
	TOTAL CARRERA		TOTAL APUESTAS		TOTAL SUBASTA		GANANCIAS TOTALES



# REGLAS DE SUBASTA EXCEPCIONALES

Si nadie puja por una combinación de coche/habilidad, se deja a un lado. Al finalizar la subasta, si hay jugadores sin coches, pueden pujar por el coche o coches que hayan quedado a un lado. De lo contrario, esos coches correrán sin propietario, aunque se podrá apostar por ellos.

Si un jugador no dispone de cartas que coincidan con el color del coche por el que se puja, puede usar una carta con comodín para pujar por ese coche.

## HISTORIA DEL JUEGO

1996 fue un gran año para el legendario creador de juegos Wolfgang Kramer. No tenía uno, sino dos juegos nominados al más prestigioso de los premios de juegos, el *Spiel des Jahres*. Uno era *El Grande*, que acabó ganando el premio; el otro era *Top Race*.

Retrocediendo al año 1974, *Top Race* empezó llamándose *Tempo*, un juego de carreras abstracto sobre una pista recta y que fue el primer juego publicado por Kramer. En 1980, volvió a publicarlo bajo el título *Niki Lauda's Formel 1*, ya bajo licencia y con el aspecto de carreras de coches que tanta atención despertaría. Durante la siguiente década, volvería a publicarse bajo diferentes licencias y nombres, incluyendo *Daytona 500*, publicado por Milton Bradley en 1990. Fue con esa versión con la que Rob Daviau pasó tan buenos ratos jugando con sus hijos en casa.

Y entonces, de la noche a la mañana, el juego desapareció. Durante más de 20 años, el juego ha estado prácticamente fuera de circulación. Así que decidimos recuperarlo.

No es fácil encontrar un juego con tantas versiones diferentes, y todas con tan buena reputación. Para llevar a cabo esta nueva versión, éramos conscientes de que, en lo que es el juego en sí, no había gran cosa que tocar. Así que le hemos dado unos retoques aquí y allá para redondearlo, pero, en general, de lo que se trataba era de una más que merecida actualización de este juego.

## CRÉDITOS

**Adaptado y renovado** a partir del juego *Top Race*, creado por Wolfgang Kramer y publicado por ASS Altenburger Spielkarten.

### Equipo de renovación:

**Renovación del juego:** Rob Daviau y Justin D. Jacobson

**Diseño gráfico:** Jason Taylor

**Ilustración de portada:** Tavis Coburn

**Ilustración del tablero:** Michael Crampton

**Diseño de las fichas:** Hakan Diniz

**Gestión de proyecto/Producción artística:** Lindsay Daviau

## CRÉDITOS DE LA PRESENTE EDICIÓN

**Traducción:** Ángel F. Bueno

**Revisión:** Marc Figueras y Marià Pitarque

**Adaptación gráfica:** CeciRC

**Editor:** David Esbrí

©2017 Restoration Games, LLC. The following are trademarks of Restoration Games, LLC: Restoration Games, the Restoration Games logo, Downforce, the Downforce logo, the Every Game Deserves Another Turn tagline, and all associated trade dress. Restoration Games, LLC is located at 12717 W SUNRISE BLVD, #244, Sunrise, FL 33323.

© 2018 IELLO



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



9 AVENUE DES ÉRABLES  
LOT 341, 54180 Heillecourt  
Lorraine, France  
www.iello.com