



NEURO RIDERS

Lo sabías. Les dijiste, pero no te escucharon.

Los Neuroriders, esos nanobots recolectores de recuerdos, implican riesgos... Y tus colegas neurocientíficos están dispuestos a asumirlos para demostrar que merecen dirigir el proyecto. Ahora, la conciencia que exploran se defiende a sí misma. Su cristalización ha comenzado. ¡Debes apresurarte y recuperar tantos recuerdos como sea posible!

Diseño de juego: Miguel Suárez Olivares

Arte: Gianfranco Giordano

Diseño gráfico: Prior Card

Desarrollo: Pepe Macba

Director de proyecto: William Burgos

Directora de comunidad: Pamela Forzán

Logísticas: Gabriel Viveros

Traducción: Alice Rodríguez

Editor: Draco Studios

Versión 1.0

Muchas gracias a nuestros backers!

©2023 Draco Gaming Inc.

Todos los derechos reservados



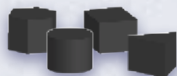
CONTENIDO



4 Meeples de Neurorider
(naranja, verde, blanco y rosa)



4 Contadores de Recuerdos
(naranja, verde, blanco y rosa)



4 Contadores de Cristalización
(negro)



12 Cartas de Plan Secreto



12 Cartas de Acción
(3 por jugador)



1 Bloc de Puntuación



1 Tablero de Recuerdos



1 Loseta de Habitación Inicial
Las Puertas multicolor
cuentan como todos
los colores.



1 Marcador de Jugador Inicial



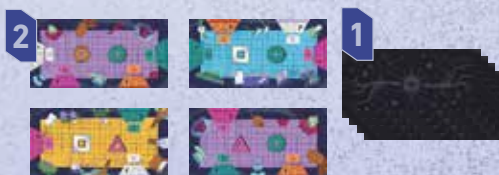
28 Losetas de Habitación de Recuerdos - Cada loseta tiene coordenadas en el centro de la Habitación y Puertas de distintos colores en sus bordes.

OBJETIVO

Compite contra tus oponentes aumentando las secciones de Recuerdos que coincidan con los colores de tu carta de Plan Secreto para ganar Puntos de Victoria (PV). Para ello, juega losetas de Habitación de Recuerdos para hacer que los Neuroriders exploren y pasen a través de las Puertas que coincidan con los colores de tu Plan Secreto. Obtén tantos Recuerdos como puedas antes de que la Cristalización de la mente acabe con ellos... ¡y con los Neuroriders!

PREPARACIÓN

1. Mezcla y apila bocabajo las losetas de Habitación de Recuerdos.
2. Toma y coloca 4 Habitaciones bocarrriba junto a la pila de Habitaciones para formar el despliegue de Habitaciones.
3. Coloca bocarrriba en el centro de la mesa la loseta de Habitación Inicial, de modo que cada esquina apunte a un jugador. Coloca sobre ella las 4 fichas de Neuroriders.
4. Coloca el tablero de Recuerdos al alcance de todos los jugadores. Coloca los 4 contadores de Recuerdos junto a sus respectivas secciones según su color. Coloca 1 contador de Cristalización junto a cada sección.
5. Reparte a cada jugador un conjunto de 3 cartas de Acción diferentes (ver pág. 6) y 1 Habitación bocabajo al azar. Toma las cartas de Plan Secreto, barájalas y reparte 1 carta bocabajo a cada jugador. ¡Los jugadores nunca deben mostrar su Plan Secreto a los demás!
6. El jugador con la mejor memoria a largo plazo recibe el marcador de Jugador Inicial.



CÓMO JUGAR

Neuroriders se juega en rondas consecutivas hasta que se activa el final de la partida. Cada ronda tiene 2 fases: **1) Exploración** y **2) Cristalización**.

EXPLORACIÓN

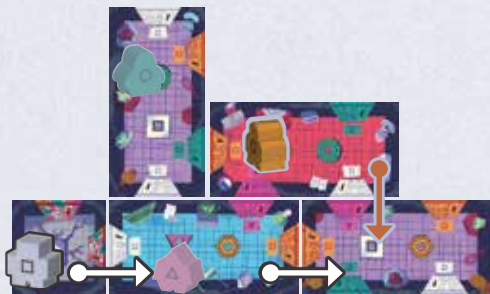
1. En tu turno, toma 1 Habitación del despliegue de Habitaciones y añádela a tu mano. Ahora, debes tener 2 Habitaciones en tu mano.



2. Antes de jugar una Habitación, puedes decidir jugar una (y solo una) carta de Acción (ver la pág. 6). Después, juega 1 Habitación de tu mano. Debes conectarla a al menos otra Habitación ya en juego por al menos 1 de sus Puertas.



3. Revisa las coordenadas en el centro de la Habitación que colocaste. Estos indican qué Neuroriders deben moverse hacia ella. Cuenta cuántas Habitaciones conectadas por Puertas debe recorrer un Neurorider para llegar a la nueva Habitación. Si debe moverse 1 o 2 Habitaciones, se mueve. Si debe moverse más de 2 Habitaciones, no se mueve. Un Neurorider siempre debe tomar la ruta más corta a una nueva Habitación colocada. Si hay múltiples rutas empatadas en distancia más corta, elige la que desees.



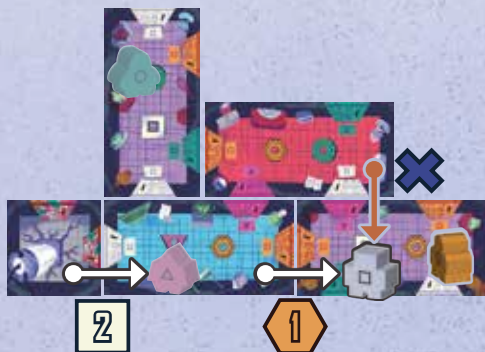
En este ejemplo, la Habitación recién colocada conecta 2 Puertas naranjas y una Puerta blanca con una rosa. También contiene las coordenadas de los neuroriders blanco y naranja. Por lo tanto, si están dentro de su alcance, los Neuroriders naranja y blanco se moverán hacia esa Habitación.

- Mueve los Neuroriders activados y revisa si pasan por Puertas conectadas del mismo color. De ser así, aumenta en 1 la sección de Recuerdos del tablero de Recuerdos que coincida con el color de las Puertas conectadas cada vez que esto ocurra por cada Neurorider activado. Si el color de las Puertas conectadas también coincide con el color del Neurorider, aumenta la sección de Recuerdos correspondiente en 2 en vez de en 1. Si pasan por Puertas de colores distintos entre sí, no generan Recuerdos.

Nota: Si, en cualquier momento, un contador de Recuerdos llega a 20 Recuerdos en el tablero de Recuerdos, esa sección disminuye a 10 Recuerdos y la partida termina inmediatamente.

Ahora es el turno del jugador a tu izquierda. Cuando se agote el despliegue de Habitaciones, la fase de Cristalización se llevará a cabo al final de ese turno (ver pág. 7).

Nota: Las Puertas de la Habitación Inicial se consideran multicolor. Siempre coinciden con el color de las Puertas conectadas a ellas.



En el ejemplo, se mueven hacia la Habitación recién colocada los Neuroriders blanco y naranja. El primero pasa por una Puerta blanca, aumentando en 2 la sección de Recuerdos blancos, luego pasa por una puerta naranja incrementando 1 PM naranja. A su vez el Neurorider naranja se movió pasando por una Puerta cuyos colores no coinciden, por ello no incrementa ningún Recuerdo.

CARTAS DE ACCIÓN

La Cristalización de la mente es perjudicial para tus objetivos. Por suerte, cuentas con algunas herramientas útiles. En tu turno, y antes de colocar una Habitación, puedes activar 1 carta de Acción descartándola.



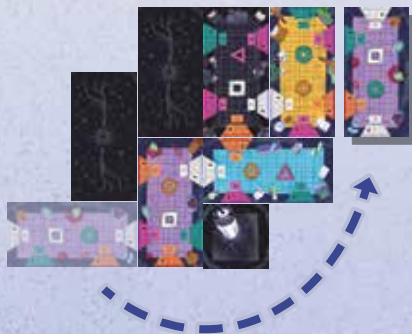
MOVER (A)

Mueve a un Neurorider a una Habitación adyacente. Esto no genera Recuerdos. No se necesitan Puertas conectadas para realizar este movimiento.



REUBICAR (C)

Mueve una Habitación a una nueva ubicación. Debes poder conectar al menos una de sus Puertas con la de otra Habitación. Cualquier Neurorider en la Habitación reubicada permanece en ella. No puedes dejar ninguna Habitación completamente desconectada, aunque esté Cristalizada.



ROTAR 180° (B)

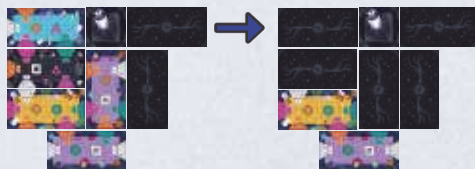
Rota en 180° una Habitación colocada previamente.



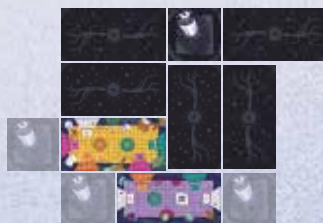
CRISTALIZACIÓN

Al final del turno de quien haya tomado la cuarta Habitación boca arriba, ocurre la fase de Cristalización.

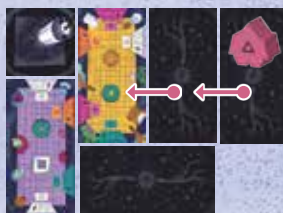
1. En la primera fase de Cristalización, la Habitación Inicial y todas las Habitaciones adyacentes a ella se voltean bocabajo. Si hubiera Habitaciones negras adyacentes a las Habitaciones que fueron volteadas, también voltéelas bocabajo; esto podría causar una reacción en cadena si múltiples Habitaciones negras están adyacentes entre sí. En futuras fases de Cristalización, todas las Habitaciones adyacentes a la Habitación Inicial o a otras Habitaciones Cristalizadas se voltean bocabajo.
2. Luego, quien tenga el marcador Primer Jugador coloca la Habitación Inicial adyacente a al menos una Habitación no Cristalizada. No puedes dejar ninguna Habitación completamente desconectada, aunque esté Cristalizada, de otra forma no la muevas.
3. Si hay algún Neurorider en una Habitación Cristalizada, rescátalo llevándolo a la Habitación no Cristalizada más cercana ignorando las Puertas. Si hay múltiples Habitaciones empatadas en distancia más corta, el jugador con el marcador de Jugador Inicial decide a cuál moverlos. Después, debes aumentar la Cristalización correspondiente en el tablero de Recuerdos. Para ello, coloca un contador de Cristalización en la sección del tablero de Recuerdos que coincida con el color de cada Neurorider rescatado. Por cada Habitación Cristalizada que haya recorrido un Neurorider, aumenta en 1 la Cristalización de su color de Recuerdos.
4. Forma un nuevo despliegue de Habitaciones revelando 4 Habitaciones de la pila de Habitaciones. Finalmente, el jugador con el marcador de Jugador Inicial pasa el marcador al jugador de su izquierda. Después de esto, inicia la siguiente ronda.



En el ejemplo las Habitaciones colindantes a la inicial y otras ya cristalizadas se cristalizarán (volteándose). La Habitación negra también se Cristaliza, pues la Habitación adyacente a ella se Cristalizó.



En este ejemplo, se indican algunas posibles ubicaciones válidas para la Habitación Inicial.



En este ejemplo, el Neurorider rosa está en una Habitación Cristalizada. Debe moverse a la Habitación no Cristalizada más cercana. En el tablero de Recuerdos, aumenta en 2 el nivel de Cristalización de la sección de Recuerdos rosa.

FIN DE LA PARTIDA

La mente es un sitio peligroso. Hay 3 condiciones que activan el final de la partida. Cuando una de estas se dé, la partida termina inmediatamente y los jugadores deberán proceder a la Puntuación:

- No es posible formar un nuevo despliegue de 4 Habitaciones.
- Un contador de Recuerdos llega a 20 Recuerdos en el tablero de Recuerdos. Si esto ocurre, esa sección se reduce a 10 Recuerdos y se pierde el resto de Recuerdos que faltaran aumentarse. Quienes no hayan jugado su turno en esa ronda, pueden aumentar o disminuir en 1 cualquier otra sección de Recuerdos del tablero de Recuerdos (sin que llegue a 20).
- Se Cristalizan todas las Habitaciones del tablero.



En este ejemplo, la sección rosa ha alcanzado los 20 Recuerdos, por lo que debe reducirse a 10 Recuerdos. Quienes no han jugado su turno en esta ronda pueden aumentar o disminuir en 1 la sección Recuerdos blanca, naranja o verde, en orden de turno.

PUNTUACIÓN

- En cada sección del tablero de Recuerdos, resta su nivel de Cristalización a sus Recuerdos.
- Luego, cuenta tus Puntos de Victoria (PV):
 - Revela tu Plan Secreto y gana o pierde PV por los Recuerdos que indique la carta.
 - Finalmente, gana 1 PV por cada carta de Acción que no jugaste.

Si obtuviste más PV que el resto, ¡has ganado! ¡Eres el nuevo director del proyecto Neuroriders!

En caso de empate, quien haya ganado más PV con el primer color de su carta de Plan Secreto será el ganador. De persistir el empate, quien haya utilizado menos cartas de Acción gana. Si sigue habiendo un empate, quien haya perdido menos PV con el tercer color de su Plan Secreto gana. Si sigue habiendo un empate, quien esté más lejos de recibir el marcador de Jugador Inicial gana.

Por su Plan Secreto, gana 32 PV por la sección naranja (2 PV por cada Recuerdo) y 12 PV por la sección verde (1 PV por cada Recuerdo), y pierde 8 PV por la sección rosa (-1 PV por cada Recuerdo). Por su única carta de Acción sin jugar, gana 1 PV. Su puntuación final es de 37 PV.

