

# TINY TURBO CARS

## MATÉRIEL :

- 4 manettes-taquin
- 8 Bolides (tuiles + jetons)
- 6 plateaux Circuit (recto verso)
- 25 jetons (4 Sourires, 13 Piles, 1 Glissade, 7 Boucliers d'énergie)

Papa et Maman sont partis pour le week-end, et c'est Mamie qui nous garde cette nuit... Avant qu'elle arrive, on a tout juste le temps de transformer la maison en un gigantesque circuit ! Les piles de nos Bolides téléguidés sont chargées ! Plusieurs circuits sont installés partout dans la maison... c'est un joyeux bazar ! Qui sera le meilleur pilote et remportera le grand championnat ?

## MISE EN PLACE



**1** Placez les plateaux Grille de départ et Ligne d'arrivée sur la table, suffisamment espacés pour pouvoir placer d'autres plateaux entre les deux. Mélangez les 4 plateaux Circuit restants, piochez-en 3 au hasard et connectez-les au plateau Grille de départ, l'un à la suite de l'autre, en vous assurant que les bordures bleues et rouges soient alignées.

*\*Pour votre première partie, nous vous recommandons de jouer sur le circuit illustré ci-dessus.*

*\*Si tous les joueurs sont d'accord pour une partie un peu plus longue, vous pouvez ajouter le quatrième plateau Circuit avant la Ligne d'arrivée.*

**2** Le joueur le plus jeune choisit une tuile Bolide. Les autres joueurs font de même, dans le sens horaire. Puis, dans le sens inverse en commençant par le dernier joueur ayant choisi son véhicule, chaque joueur place son jeton Bolide sur une place libre de la Grille de départ. Rangez les jetons et tuiles Bolide non utilisés dans la boîte.

**3** Chaque joueur prend 3 jetons Pile et les place, face visible, devant sa tuile Bolide. **Les Piles représentent la «santé» de votre Bolide !**

**4** Chaque joueur prend une manette.

**5** Préparez les 2 jetons Sourire «Super content» et «Lessivé» (marqués I et X au dos). Ajoutez les autres jetons Sourire de façon à en avoir un par joueur. Regroupez-les en une pile ordonnée, avec le jeton «Lessivé» (X) en bas et le «Super content» (I) au sommet.

**6** Placez les jetons Bouclier d'énergie et Glissade à proximité du circuit. Tous les jetons restants sont rangés dans la boîte.

## DÉROULEMENT DU JEU

Chaque manche est composée de 3 phases :

- 1 PROGRAMMATION**
- 2 COURSE**
- 3 FIN DE MANCHE**

### 1. PROGRAMMATION

C'est le cœur du jeu : les joueurs mettent au point leur meilleure stratégie afin que leurs plans s'exécutent à la perfection.

Tous les joueurs programment simultanément leurs déplacements sur leur manette, essayant de créer la meilleure séquence d'actions possible pour déplacer leur Bolide le plus loin et être le premier à atteindre la Ligne d'arrivée.

**étape RESET :** Au début de cette phase, chaque joueur retourne sa manette face cachée et mélange les commandes au hasard pendant environ 5 secondes. Une fois que tous les joueurs ont fini, ils passent leur manette toujours face cachée au joueur à leur gauche.

Une fois que tous les joueurs ont reçu une nouvelle manette, ils la révèlent simultanément et commencent à programmer leurs actions pour la manche. Afin d'optimiser le parcours de son Bolide, chaque joueur ordonne les pièces de sa manette... le plus rapidement possible !

**IMPORTANT :** Seules les 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> lignes du taquin correspondent à votre programme ! Les 1<sup>re</sup> et 4<sup>e</sup> lignes seront ignorées !

Lorsqu'un joueur pense avoir fini sa programmation, il **DOIT** l'annoncer à voix haute et placer sa manette devant lui. Il prend ensuite le **PREMIER JETON SOURIRE** de la pile et le place sur son programme.

Quand il ne reste plus qu'un joueur en train de programmer (e.-à-d. qu'il ne reste que le dernier jeton Sourire à prendre), tous les autres joueurs entament à voix haute un compte à rebours de **10 secondes**, indiquant ainsi au dernier joueur le temps dont il dispose pour finir son programme. À la fin du décompte, ce joueur doit arrêter sa programmation et prendre le jeton Sourire «Lessivé». Vous êtes prêts... Que la course commence !

### COMMANDES DE MOUVEMENT

- AVANCEZ** de 1 case.
- RECELEZ** de 1 case.
- AVANCEZ** de 2 cases.
- AVANCEZ EN DIAAGONALE** de 1 case vers la **GAUCHE**. (vers la bordure bleue)
- AVANCEZ EN DIAAGONALE** de 1 case vers la **DROITE**. (vers la bordure rouge)
- AVANCEZ EN DIAAGONALE** de 2 cases vers la **GAUCHE**. (vers la bordure bleue)
- AVANCEZ EN DIAAGONALE** de 2 cases vers la **DROITE**. (vers la bordure rouge)
- SAUT :** AVANCEZ votre Bolide de 2 cases en ignorant la première !  
*\*Si la case d'arrivée est infranchissable, votre Bolide subit immédiatement 1 dégât. Vous devez renvoyer votre Bolide sur la première case franchissable se trouvant juste avant la case infranchissable.*
- MISSILE :** Tirez un missile droit devant et infligez 1 dégât à chaque adversaire se trouvant devant vous en ligne droite, puis AVANCEZ de 1 case.  
*\*Rien ne gêne la trajectoire d'un missile.*
- TURBO :** Vérifiez le nombre de Piles restantes à votre Bolide et AVANCEZ du même nombre de cases.

### COMMANDES SPÉCIALES

- Retournez 1 Pile face visible.** Rien ne se passe !
- AUGMENTATION** - Votre prochaine commande a +1.  
*+ Missile : Seul votre déplacement a +1, vous ne tirez toujours qu'un seul missile.*  
*+ Saut : Votre Bolide avance de 3 cases en ignorant les 2 premières.*  
*+ Reculer : Votre Bolide recule de 2 cases.*  
*+ Pile : Vous retournez 1 Pile de plus face visible.*
- DIMINUTION** - Votre prochaine commande a -1.  
*- Missile : Votre Bolide ne se déplace pas, mais vous tirez quand même un missile.*  
*- Reculer : Votre Bolide ne se déplace pas.*  
*- Augmentation : Les deux commandes s'annulent.*  
*- Saut : Votre Bolide n'avance que de 1 case (donc aucune case n'est ignorée).*

## 2. COURSE

Lors de cette phase, les joueurs résolvent les actions qu'ils ont programmées, dans l'ordre défini par les jetons Sourire ! Les Bolides vont se déplacer, les programmes risquent de ne pas se dérouler comme prévu, les catastrophes seront inévitables, mais la course doit continuer.

En commençant par le joueur ayant le jeton « Super content », puis dans l'ordre jusqu'au « Lessivé » (consultez leur verso : I, II, III et X), chaque joueur résout toutes les commandes qu'il a programmées sur les 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> lignes de sa manette, de gauche à droite et l'une après l'autre.

### ÉLÉMENTS DU CIRCUIT

Lorsqu'un Bolide se déplace, il peut déclencher certaines interactions, généralement avec les éléments présents sur le circuit, mais aussi avec les autres Bolides.

**GRILLE DE DÉPART :** Les Bolides peuvent être touchés, mais ils ne subissent aucun dégât tant qu'ils se trouvent sur une case de la Grille de départ. Toute commande RECULER sur une de ces cases est ignorée.

**VIDE :** Les Bolides peuvent se déplacer sur une case vide sans subir d'effet négatif.

**TAPIS :** La valeur de toute commande de mouvement (tout droit, en diagonale, saut, etc.) qui COMMENCE sur une case Tapis est modifiée : elle est strictement de 1. Sur les plateaux Grille de départ/Ligne d'arrivée, les cases Herbe suivent la même règle. Les effets AUGMENTER (+) et DIMINUER (-) sont appliqués après cette modification.

**BOOSTS CRAYONNÉS :** Lorsqu'un Bolide débute une commande sur une case indiquant un Boost crayonné, résolvez cette commande comme si elle suivait une commande AUGMENTER (+).

**OBSTACLES et BOLIDES :** Si un Bolide arrive sur une case contenant un obstacle ou un autre Bolide, il doit arrêter son déplacement sur cette case et subir 1 dégât. Ensuite, il continue de résoudre son programme normalement. Les effets ne se cumulent pas : si un joueur touche un Bolide qui est sur un obstacle, il ne subit pas 2 dégâts.



Une fois que le premier joueur a résolu toutes ses commandes programmées, c'est au tour du deuxième joueur, et ainsi de suite.

Le dernier joueur à avoir fini sa programmation (le plus lent) subit une pénalité : il doit retourner 1 Pile face cachée au début de son tour.

Pour toutes les autres situations de jeu, les jetons Sourire départagent les égalités.

**FLAQUES D'EAU :** Si un Bolide commence son déplacement ou arrive sur une case contenant une flaque d'eau, il doit prendre le jeton Glissade. À partir de sa prochaine commande, et jusqu'à la fin du tour, tout déplacement en diagonale programmé sur sa manette ira dans la direction opposée (BLEU devient ROUGE, et inversement). Le joueur remet le jeton Glissade dans la réserve à la fin de son tour.

**INFRANCHISSABLES (X) :** Les Bolides ne peuvent pas passer par une case Infranchissable. Elles peuvent se trouver au milieu d'un plateau, comme une pile de livres ou de magazines sur un fond sombre, ou sur les bords du circuit, marqués en ROUGE (droite) ou BLEU (gauche).

Si un Bolide actif doit se déplacer sur une case Infranchissable, il arrête sa commande de mouvement en cours, et reste sur la case qu'il occupait avant de toucher la zone Infranchissable. Il subit 1 dégât.

### DÉGÂT ? PERDEZ 1 PILE !

Pour chaque dégât subi, vous devez retourner 1 jeton Pile face cachée. Si vous retournez votre dernier jeton Pile, votre Bolide n'a plus d'énergie ! Lorsque cela se produit, vous devez immédiatement coucher votre Bolide sur le circuit. Pour revenir dans la course, jetez un œil à la page suivante.

## EXEMPLE



- 1 La première commande de Charlie est Diminuer ( ).
- 2 Charlie a pour l'instant 3 Piles : sa commande Turbo ( ) aurait dû lui permettre d'avancer de 3 cases, mais comme sa commande précédente était Diminuer, il n'avancera que de 2 cases.
- 3 Maintenant, Charlie utilise sa commande Augmenter ( ) pour améliorer sa prochaine commande !
- 4 La 4<sup>e</sup> commande de Charlie est un saut ( ) ! Grâce à la commande Augmenter précédente, il va sauter de 3 cases (au lieu de 2), en ignorant les 2 premières cases. Jolie manœuvre !
- 5 La prochaine commande de Charlie est une avancée en diagonale de 2 cases vers le rouge ( ), mais comme il est sur une case Tapis, il ne se déplace que de 1 case.
- 6 Pour sa 6<sup>e</sup> commande, Charlie a prévu une Pile ( ) : comme il a déjà 3 jetons Pile face visible, rien ne se passe.
- 7 Charlie semble avoir fait une erreur ! Il recule de 1 case ( ) !
- 8 Enfin, Charlie résout sa 8<sup>e</sup> commande et avance son Bolide en diagonale de 2 cases vers le bleu ( ). Son tour est désormais fini.

## BOLIDE SANS ÉNERGIE

Lorsqu'un Bolide est couché sur le circuit, il ne peut pas se déplacer tant qu'il n'est pas pleinement rechargé ! Vous devez ignorer vos 3 prochaines commandes et regagnez ainsi 1 Pile pour chaque commande ignorée.



Lorsque vous avez de nouveau 3 Piles chargées (jetons face visible), redressez votre Bolide et résolvez votre commande suivante ! Si vous finissez une manche couché, vous serez en mesure de vous remettre en piste lors de la manche suivante et de résoudre vos commandes restantes. Lorsqu'un Bolide est couché, sa capacité ne peut pas être activée, à moins que cela ne soit explicitement indiqué. De plus, ce Bolide peut être touché mais il ne subit aucun dégât.

## EXEMPLE

Après avoir résolu sa 7<sup>e</sup> commande, Rose perd sa dernière Pile... plus d'énergie ! Elle couche son Bolide sur le circuit et ignore sa 8<sup>e</sup> commande pour regagner 1 Pile. Au début de la manche suivante, le Bolide de Rose est toujours couché (il n'a que 1 Pile sur les 3 nécessaires). Elle doit ignorer ses 2 premières commandes pour retourner ses 2 jetons Pile face visible (un pour chaque commande ignorée) et ainsi redresser son Bolide. Elle peut dès lors reprendre normalement ses déplacements et résoudre sa 3<sup>e</sup> commande.



## 3. FIN DE LA MANCHE

Commencez par vérifier si un Bolide a franchi la Ligne d'arrivée. Si un seul Bolide l'a franchie, la partie est terminée et ce Bolide remporte la course !

Si plusieurs Bolides ont franchi la Ligne d'arrivée lors d'une même manche, le Bolide ayant réussi à aller le plus loin après la Ligne d'arrivée l'emporte d'une courte tête (même s'il est couché !). En cas d'égalité, celui ayant le jeton Sourire le plus content l'emporte.

Les autres joueurs peuvent terminer la course afin d'établir le podium final.

### SI AUCUN BOLIDE N'A FRANCHI LA LIGNE D'ARRIVÉE

Si la manche se termine et qu'aucun Bolide n'a franchi la Ligne d'arrivée, préparez-vous pour la manche suivante : remplacez tous les jetons Sourire en une pile ordonnée au centre de la table. Les joueurs débutent ensuite une nouvelle manche en entamant la phase de programmation.



**BOULIERS D'ÉNERGIE :** À la fin de chaque manche, les joueurs vérifient leur position dans la course : ils gagnent 1 Bouclier d'énergie par Bolide placé devant eux sur le circuit.

Si vous devez retourner 1 jeton Pile face cachée, défaussez à la place 1 jeton Bouclier d'énergie. À la fin de votre tour, s'il vous reste des jetons Bouclier d'énergie, vous pouvez les défausser l'un après l'autre pour avancer de 2 cases en ligne droite par jeton défaussé. Enfin, à la fin de votre tour, défaussez tous vos éventuels jetons restants.

## CAPACITÉS SPÉCIALES DES BOLIDES

Chaque Bolide est unique ! Certaines de leurs capacités prévalent sur les effets du circuit, comme décrit ci-dessous.



**DAME LINER**  
La commande Augmenter ( ) s'applique deux fois ! Augmentez votre prochaine commande de 2 au lieu de 1.



**BRICK GANG**  
Lorsque ce Bolide commence n'importe quel déplacement sur un tapis ( ), la valeur de ce déplacement est strictement égale à 2, au lieu de 1 en temps normal (y compris s'il recule).



**SONIC FISH**  
Lorsque ce Bolide est sous l'effet du jeton Glissement, tous ses déplacements en diagonale sont augmentés de 1.



**GRIM LEVINGO**  
Lorsque ce Bolide se déplace de 1 case exactement en ligne droite (une fois tous les modificateurs appliqués), il ignore tous les dégâts qu'il pourrait subir.



**M1 LAPIN**  
Lorsque ce Bolide tire un missile ( ), il part dans les quatre directions cardinales. M1 Lapin gagne 1 Bouclier d'énergie s'il touche au moins un autre Bolide avec un missile.



**PIOU RACER**  
Après avoir résolu toutes les commandes, mais avant d'utiliser un éventuel Bouclier d'énergie, ce Bolide peut se déplacer sur le côté sur une case vide, « volant » par-dessus les éventuels obstacles, cases Infranchissable et autres Bolides. Si Piou Racer est couché, ignorez cette capacité.



**DOGTOR**  
Lorsque ce Bolide résout une commande Pile ( ), il regagne 2 Piles au lieu de 1. Si Dogtor dispose de 3 Piles lorsqu'il résout une commande Pile ( ), il avance de 2 cases à la place.



**TURBOBOT**  
Lorsque ce Bolide résout une commande Turbo ( ), il avance de 4 cases. Attention, s'il subit des dégâts lors de ce déplacement, ceux-ci sont doublés.

## EXEMPLE



Lors de la phase de fin de manche précédente, Alma et Charlie étaient placés devant Rose, lui permettant de gagner 2 jetons Bouclier d'énergie. Comme elle est la dernière à se déplacer (elle a été la plus lente à finir sa programmation), elle doit perdre 1 Pile : elle défausse donc 1 Bouclier d'énergie à la place.

- 1 Rose doit avancer son Bolide (Brick Gang) de 2 cases ( ), mais la prochaine case contient un obstacle. Elle s'arrête donc sur l'obstacle et perd son dernier jeton Bouclier d'énergie.
- 2 La 2<sup>e</sup> commande de Rose est une avancée en diagonale de 2 cases vers la droite ( ). Elle se déplace donc en conséquence, mais traverse une flaque d'eau ! Elle prend le jeton Glissement, qui va interférer avec ses prochains déplacements en diagonale lors de cette manche.
- 3 Ensuite, Rose tire un missile ( ) ! Il part tout droit et touche Charlie, qui est sur la même ligne qu'elle. Charlie subit 1 dégât. Rose avance ensuite de 1 case.
- 4 Rose doit maintenant se déplacer en diagonale de 2 cases vers la gauche ( ), mais ses commandes en diagonale sont inversées à cause du jeton Glissement ! Elle essaie donc de se déplacer en diagonale de 2 cases vers la droite... mais c'est impossible, du fait de la case Infranchissable : elle reste sur la case précédente et subit 1 dégât.
- 5 Rose résout un saut ( ) : comme elle est sur une case Tapis, sa valeur de déplacement devrait être réduite à 1, mais la capacité de Brick Gang lui permet de conserver une valeur de 2.
- 6 Rose utilise une commande Augmenter ( ) !
- 7 Rose doit avancer en diagonale de 1 case vers la droite ( ), mais le tapis favorise Brick Gang : la valeur de déplacement passe à 2 ! Elle est toujours sous l'effet du jeton Glissement et doit aussi appliquer l'effet Augmenter : elle se déplace donc en diagonale de 3 cases vers la gauche où elle touche une pile de livres. Elle subit encore 1 dégât : il ne lui reste plus que 1 Pile.
- 8 Dernière commande : Rose avance de 1 case ( ). Elle arrive sur une case contenant un autre Bolide et subit donc 1 dégât... Elle perd sa dernière Pile et doit coucher son Bolide.

## CRÉDITS



**Auteurs :** 4Brains4Games (Laura Severino, Alessandro Manuini, Jonathan Panada, Giulia Tamagni) et Hjalmar Haeh  
**Illustrateur :** Eduard Valls  
**Conception graphique et illustrations additionnelles :** Fabio Frenel Jr.  
**Directeur artistique :** Lorenzo Silva  
**Chef de projet et production :** Renato Sasselli  
**Livret de règles :** Renato Sasselli, Alessandro Pra' et William Niebling  
**Conception 3D :** Paolo Lamanna

**Traduction française :** MeepleRules.fr  
**Relecture française :** Maëva Debieu, Robin Houppier  
**Graphisme édition française :** Vincent Mougénat

Un grand merci à nos testeurs : Adriano Macorin, Luiz Eduardo Coelho, Lucas Macorin, Rafael Amaro, Igor Abduch, Jonas Lucchesi, Alexandre Oiteano, Leo Almeida, Marco Portugal, Neo Curry, Jordy Adan et bien d'autres...



# TINY TURBO CARS

## COMPONENTS:

- 4 Puzzle-Controllers
- 8 Racecar (Tiles + wood tokens)
- 6 Double-sided Track boards
- 25 tokens (4 Smiles, 13 Batteries, 1 Slippery, 7 Energy Shields)

Mom and Dad are out for the weekend and Grandma will come to spend the night... but before she arrives there's enough time to transform the house into a giant race course! Batteries for the radio-controlled Racecars are loaded! Different tracks are set around the house... the place is a mess! Who will be the best driver and win the holiday championship prize?

## SETUP



- Place the Starting Grid board on the table. Shuffle the other 4 Track boards, randomly draw 3, and connect them to the Starting Grid board, one at a time, so the red and blue sides line up. Then, place the Finish Line board on the table to complete the Track.
  - \*If this is your first game, we suggest you use the Track configuration indicated on the picture above.
  - \*If all players agree on playing a longer version of the game, add the 4th Track before the Finish Line board.
- The youngest player chooses a Racecar tile, followed by the other players in clockwise order. Then, in counter-clockwise order, starting from the last player to choose a car, each player places their Racecar token in any empty position on the Starting Grid. Return the remaining Racecar tokens and Racecar tiles to the box.
- Each player takes 3 Battery tokens and places them face up in front of their Racecar tile. *Batteries are a Racecar's "life!"*
- Each player takes 1 Controller.
- Separate the "Happiest" and the "Saddest" Smile tokens (symbols I and X on the back). Add more Smile tokens until you have one per player. Create a pile, in order, with the "Saddest" (X) at the bottom and the "Happiest" (I) on top.
- Place the Energy Shield tokens and the Slippery token close to the playing area. Any other remaining tokens are returned to the box.

## GAME ROUND

Each round is made up of 3 phases:

- 1 PROGRAMMING**
- 2 RACING**
- 3 END OF ROUND**

## 1. PROGRAMMING

This is the heart of the game, when players should plan their best strategy and try to bring it to reality with their programming.

All players simultaneously program their movements on their Controllers, trying to create the best sequence of actions to move their Racecar the furthest and be the quickest to reach the Finish Line.  
**RESET step:** At the start of this phase, each player turns their Controller facedown and randomly shuffles all of the commands for about 5 seconds. Once all players are done, they pass their Controller facedown to the player on their left.

After all players have received a scrambled Controller, flip them simultaneously and start to program your actions for the round. Try to put the puzzle pieces in the order that best suits your Racecar's path. Go as quick as you can!

**IMPORTANT:** Only the 2nd and 3rd lines of the puzzle will be used to run the program! The 1st and 4th lines will be ignored!

When a player believes they have achieved a desirable program, they MUST call out loud that they've finished, place their Controller in front of them, take the TOP SMILE TOKEN from the pile, and place it on top of their program.

When only one player is left programming (i.e., only the last Smile token is remaining), all other players should start a 10 second countdown aloud, indicating the remaining time this last player has to finish their programming. At the end of the countdown, the last player has to stop programming and take the Saddest Smile token. You are now all ready to race.

## MOVEMENT COMMANDS

- Move 1 space FORWARD.
- Move 1 space BACKWARDS.
- Move 2 spaces FORWARD.
- Move 1 space DIAGONALLY TO THE LEFT (towards Blue).
- Move 1 space DIAGONALLY TO THE RIGHT (towards Red).
- Move 2 spaces DIAGONALLY TO THE LEFT (towards Blue).
- Move 2 spaces DIAGONALLY TO THE RIGHT (towards Red).
- JUMP:** Move your Racecar 2 spaces forward ignoring the first space!  
\*If the landing space is impassable, your Racecar immediately takes 1 Damage. You must place your Racecar on the first non-impassable space immediately behind that one.
- MISSILE:** Shoot a missile straight ahead, dealing 1 Damage to all players ahead of you in that same line, then move 1 space FORWARD.  
\*Missiles are not obstructed by anything.
- TURBO:** Check your Racecar's current number of Batteries and move that many spaces forward.

## SPECIAL COMMANDS

- Flip 1 BATTERY face up. Nothing happens!
- INCREASE** - Your next command gains +1.  
\* Missile: Only your movement gains +1, you still shoot only 1 missile.  
\* Jump: Your Racecar will move 3 spaces forward ignoring the first 2 spaces.  
\* Backwards: Your Racecar will move 2 spaces backwards.  
\* Battery: You flip 1 more Battery face up.
- DECREASE** - Your next command gains -1.  
\* Missile: Your Racecar doesn't move, you still shoot only 1 missile.  
\* Backwards: Your Racecar doesn't move.  
\* Increase: The 2 commands cancel each other.

## 2. RACING

In this phase, players execute the actions they programmed in the order determined by their Smiles! Racecars will move, programs might prove to be not as good as planned, disasters will inevitably happen, but the race will go on.

Starting with the player who has the Happiest Smile token and proceeding in Smile token order happiest to saddest - look at symbols on the back: I, II, III, X - each player executes all the commands they have programmed on the 2nd and 3rd lines of their Controllers, one by one.



After the first player has executed all of their programmed commands, the second player's turn will start, and so on.

The last player to finish their programming (the slowest) suffers a penalty: They must flip 1 Battery facedown at the start of their turn.

Smile tokens are also used as tie-breakers in any other game situation!

## RACETRACK ELEMENTS

When a Racecar moves, some interactions may be triggered, mostly due to the track configuration but also by the presence of other Racecars.

**STARTING GRID:** Racecars can be Hit but won't suffer any Damage when on a Starting Grid space. Any BACKWARDS ( ) command on the Starting Grid space is ignored.

**EMPTY:** Racecars can move on empty track spaces without unpleasant side effects.

**CARPETS:** Any movement command (either straight, diagonal, jump, etc...) that STARTS on a carpet space will have its movement value changed to exactly 1. On the Starting/Finishing Line boards, grass spaces have the same rules as carpet spaces. INCREASE ( ) and DECREASE ( ) effects are applied after the Carpet effect.

**CRAYON SPEEDER:** When a Racecar starts a command on a space containing a Crayon Speeder, resolve that command as if it had an INCREASE ( ) command before it.

**OBSTACLES and RACECARS:** If a Racecar enters a space containing an Obstacle or another Racecar, they must stop their current movement command on that space and suffer 1 Damage. Then, they continue to execute their program as usual. Effects don't accumulate, so if a player hits a Racecar that's on top of an Obstacle, they won't suffer 2 Damage.



**WATER PUDDLE:** If a Racecar starts its movement or enters a space containing a Water Puddle, they must take the Slippery token. From their next command on, until the end of their turn, any diagonal movement command programmed on their Controller will have its direction reversed (BLUE becomes RED, and vice-versa). Return the Slippery token to the supply at the end of that player's turn.



**IMPASSABLES:** Racecars cannot enter an Impassable space. Those can be found in the middle of the track as Books or Magazines with dark backgrounds or on the side of the track (as part of the external areas), marked in RED (right) or BLUE (left).









If the active Racecar should move into an Impassable space, they stop their current movement command, remain on the space they were in before hitting the Impassable space, and suffer 1 Damage.

## DAMAGE! LOSE 1 BATTERY

For each Damage suffered, you must flip 1 Battery token facedown. If you flip your last Battery token, your Racecar runs out of energy! When this happens, you must immediately lay your Racecar down on the track. See how to recover on the next page.

## EXAMPLE



- Pete's first command is a Decrease (  ).
- Pete currently has 3 Batteries, so his next Turbo command (  ) would have made him move 3 spaces ahead, but since the previous command was a Decrease, he'll move only 2 spaces forward.
- Now Pete is using his Increase command (  ) to enhance the next command!
- Pete's 4th command is a jump (  )! Thanks to the previous Increase command he'll jump 3 spaces (instead of 2), ignoring the first 2 spaces. Great move!
- Pete's next command is 2 diagonal to the red (  ), but he's standing on carpet, so he only moves 1 space.
- Pete's 6th command is a battery (  ): Since he already has 3 face up Battery tokens, nothing happens.
- Pete seems to have made a mistake! He moves 1 space backwards (  )!
- Finally, Pete executes his 8th command and moves his Racecar 2 diagonals to the BLUE side (  ), one at a time. Then his turn is over.

## RACECARS WITHOUT ENERGY

When a Racecar is lying down, it cannot be moved until it is fully recovered! You must ignore your next 3 commands and regain 1 Battery for each ignored command.



When you reach 3 Batteries, stand your car up and proceed with your next command! If you finish a round lying down, you will be able to stand-up during the next round, using future commands. When a Racecar is lying down, its ability cannot be activated unless its tile says so. Also, this Racecar can be Hit, but won't suffer any Damage.

## EXAMPLE

After the 7th command of the previous round, Mari lost her last Battery token... no more energy! She laid her Racecar down on the Track and used her 8th command to regain 1 Battery.

Now Mari is starting a new round, still lying down. She must ignore her first 2 commands to flip 2 Battery tokens face up (one for each ignored command) and stand her car up. Then she starts moving with her 3rd command as normal.



## 3. END OF ROUND

Check if any Racecar has crossed the Finish Line. If only 1 Racecar has crossed the Finish Line, the game is over, and that Racecar is the winner!

If more than one Racecar has crossed the Finish Line in the same round, the Racecar that managed to move the furthest past the Finish Line is the winner (even if lying down!). In case of a tie, the one with the Happiest Smile token is the winner.

Other players may still keep playing to finish the race and check all their final standings.

### IF NO CAR HAS CROSSED THE FINISH LINE

If the round is over and no Racecar has crossed the finish line, prepare to start a new round: Return all Smile tokens to the center of the table forming the Smile token pile again. After that, players are ready to start a new round with the Programming phase.




**ENERGY SHIELDS:** At the end of each round, all players check their position in the race and gain 1 Energy Shield for each Racecar ahead of them on the Track.

Whenever you would flip a Battery token facedown, discard an Energy Shield token instead. At the end of your turn, if you still have any Shield token(s) left, you may discard them, one at a time, to move 2 spaces forward for each token. After that, discard all remaining tokens (if any) at the end of your turn.


## RACECAR SPECIAL ABILITIES

Each Racecar is unique! Their abilities override the board effects when specified.



**DIE LINER**  
The Increase command (  ) is applied twice! Increase the next command by 2 instead of 1.



**BRICK GANG**  
When this Racecar starts any movement on a carpet (  ), the movement value is equal to 2 instead of the regular value of 1 (including backwards movements).





**SONIC FISH**  
When this Racecar is under the effect of the Slippery token, all its diagonal movements are increased by 1.



**GRIM THRESHER**  
When this Racecar moves exactly 1 space forward (after considering all modifiers), it ignores any Damage it should take.





**M1 FURRY**  
This Racecar also automatically shoots a missile at the end of its turn and all its missiles (  ) are shot forward and also backwards. M1 Furry gains 1 Energy Shield (  ) if they Hit any other Racecar with a missile.




**BIRD RACER**  
After resolving all commands, but before using any Shield tokens, Bird Racer may move their car sideways to any empty spot, "flying" over any obstacle, impassable, or Racecar. If Bird Racer is lying down, ignore this ability.

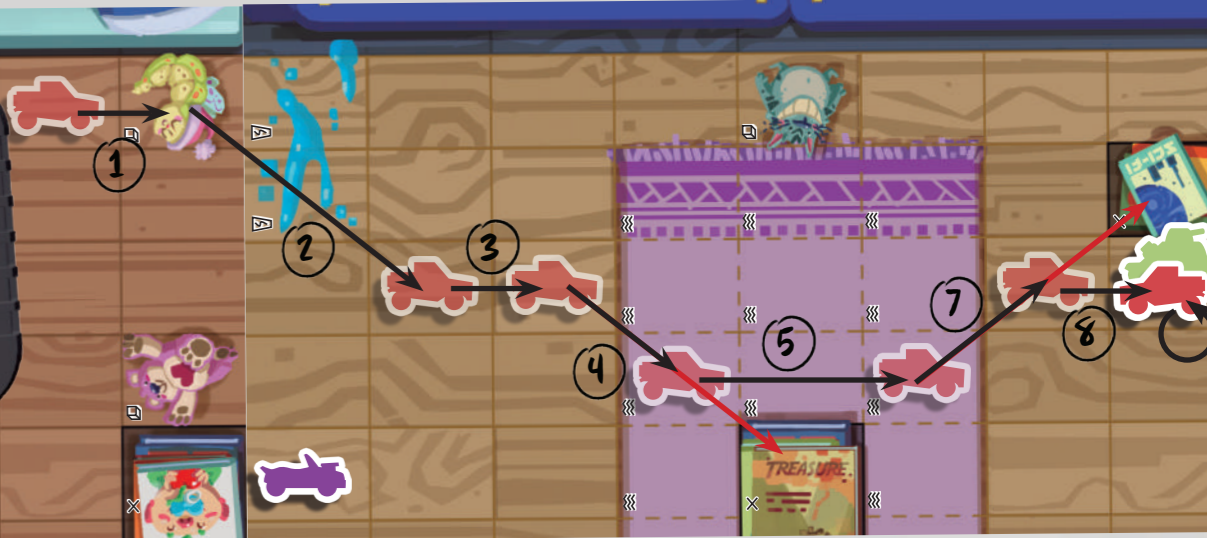


**DOGTOR**  
When this Racecar uses the Battery command (  ), they heal 2 life instead of 1. If Dogtor has 3 life when using the Battery command (  ), they move 2 forward instead.





**TURBOTBOT**  
When this Racecar activates the Turbo command (  ), they move 4 spaces forward. However, if during this movement Turbotbot suffers any Damage, they take it twice.

## EXAMPLE



In the previous End of Round phase, Mari had both Anna and Pete ahead of her, so she gained 2 Energy Shield tokens. Mari is the last player to move (the slowest to program): She should lose 1 Battery, so she discards 1 Energy Shield instead.

- Mari should move her Racecar 2 spaces forward (  ), but the next space has an Obstacle. She stops on the Obstacle and loses her last Energy Shield token.
- Mari's 2nd command is 2 diagonals to the right (  ), so she moves accordingly. During her movement, she passes through a space with a Water Puddle! She takes the Slippery token: it will interfere with her remaining diagonal movements during this round.
- Next, Mari shoots a missile (  )! It goes straight ahead and hits Pete, who is in the same line as her. Pete takes 1 Damage. Then Mari moves 1 space forward.
- Mari should now move 2 diagonals to the blue (  ), but her diagonal commands are flipped! As a result, this command will make Mari move 2 diagonals to the right... but she can't! There's an impassable space, so she stays on the previous space and takes 1 Damage.
- Mari activates a Jump (  ): she's on a carpet space, and normally the value would be reduced to 1, but The Brick Gang ability keeps the value at 2!
- Mari uses an Increase command (  )!
- Mari adds the Increase effect to her 1 diagonal to the right (  ) command, and again, the carpet cannot limit The Brick Gang! But she still has the Slippery token, so she moves 2 diagonals to the blue and hits another pile of books. She takes another Damage: there's just 1 Battery left.
- Last command: Mari moves 1 space forward (  ). She enters a space containing another Racecar, so she takes 1 Damage... this means she has lost her last Battery and now must lay her Racecar down.

## CREDITS



Game Design: 4Brains4Games (Laura Severino, Alessandro Manuini, Jonathan Panada, Giulia Tamagni) and Hjalmar Haeh  
Artwork: Eduard Valls  
Graphic Design and additional Artwork: Fábio Frenel Jr.  
Project Manager: Renato Sasdelli  
Rulebook: Renato Sasdelli, Alessandro Pra, and William Niebling  
3D Artist: Paolo Lamanna  
Special Thanks to our Playtesters: Adriano Macorin, Luiz Eduardo Coelho, Lucas Macorin, Rafael Amaro, Igor Abueh, Jonas Lucchesi, Alexandre Olteano, Leo Almeida, Marco Portugal, Neo Cury, Jordy Adan, and many others.