TINY TURBO CARS

COMPONENTES:

- 4 mandos de rompecabezas deslizante
- 8 coches de carreras (Tarjetas + fichas de madera)
- 6 tableros de pista de dos caras
- 25 fichas (4 emojis, 13 pilas, 1 firme deslizante y 7 escudos de energía)

Mamá y papá están fuera este fin de semana y la abuela vendrá a pasar la noche... Pero, antes de que llegue, ¡da tiempo a transformar la casa en una gran carrera de coches! ¡Las pilas de los coches teledirigidos están cargadas! Hay diferentes tramos de pista por toda la casa... ¡Está todo patas arriba! ¿Quién será el mejor piloto y ganará el campeonato festivo!

PREPARACIÓN

1. Coloca el tablero de parrilla de salida en la mesa. Baraja los otros 4 tableros de pista, elige 3 al azar, y, de uno en uno, añádelos al tablero de parrilla de salida, de manera que los laterales rojos y azules queden alineados. Seguidamente, coloca el tablero de línea de meta para completar la pista.

   **Si es tu primera partida, recomendamos disponer la pista tal y como se muestra en la ilustración superior.*

   **Si todos los jugadores acuerdan jugar una partida más larga, añade el 4 tramo de pista antes del tablero de línea de meta.*

2. El jugador más joven elige una tarjeta de coche de carreras, seguido de los demás jugadores, en sentido horario. Después, en sentido inverso, empezando por el último jugador que ha elegido coche, cada jugador coloca su ficha de coche de carreras en cualquier posición vacía de la parrilla de salida. Devuelve las restantes fichas y tarjetas de coche de carreras a la caja.

3. Cada jugador toma 3 fichas de pila y las deja boca arriba frente a su tarjeta de coche de carreras. *¡Las pilas son la «vida» del coche de carreras!*

4. Cada jugador toma 1 mando.

5. Separa las fichas de emoji «más contento» y «más triste» (símbolos I y X en el reverso). Añade más fichas de emoji hasta que haya una por jugador. Crea una pila de fichas ordenadas, con el «más triste» (X) en la parte inferior y el «más contento» (I) en la parte superior.

6. Deja las fichas de escudo de energía y la de firme deslizante cerca de la zona de juego. Cualquier otra ficha sobrante se devuelve a la caja.

RONDA DE JUEGO

Cada ronda consta de 3 fases:

1. PROGRAMAR
2. CARRERA
3. FINAL DE RONDA

1. PROGRAMAR

Esta es la esencia del juego, cuando los jugadores deben planificar su mejor estrategia e intentar llevarla a cabo mediante su programación.

De forma simultánea, todos los jugadores programan sus movimientos en sus mandos, intentando crear la mejor secuencia de acciones para mover su coche de carreras lo más lejos y lo más rápido para llegar a la línea de meta.

REINICIAR: en el inicio de esta fase, cada jugador pone boca abajo su mando y mezcla al azar todas las órdenes, durante unos 5 segundos. Cuando todos lo han hecho, cada jugador pasa su mando, boca abajo, al jugador de su izquierda.

Una vez que todos los jugadores han recibido un mando mezclado, le dan la vuelta simultáneamente y empiezan a programar sus acciones para la ronda. Intenta disponer las piezas del rompecabezas en el orden que mejor se adapte a la ruta de tu coche de carreras. ¡Hazlo todo lo rápido que puedas!

IMPORTANTE: para ejecutar el programa, ¡solo se usarán la segunda y la tercera línea del rompecabezas! ¡La primera y la cuarta se ignorarán!

Cuando un jugador cree haber compuesto un programa apropiado, DEBE anunciar en voz alta que ha terminado, dejar su mando delante de él, tomar la FICHA DE EMOJI SUPERIOR de la pila, y colocarla encima de su programa.

Cuando solo quede un jugador programando (es decir, solo queda la última ficha de emoji), todos los demás jugadores iniciarán un cuenta atrás de 10 segundos en voz alta, indicando así el tiempo que le queda a ese último jugador para finalizar su programación. Al finalizar la cuenta atrás, el último jugador debe dejar de programar y tomar la ficha del emoji más triste. Ya estáis preparados para la carrera.

ÓRDENES DE MOVIMIENTO

- AVANZAR 1 casilla.
- RETROCEDER 1 casilla.
- AVANZAR 2 casillas.
- AVANZAR 1 casilla EN DIAGONAL HACIA LA IZQUIERDA *(hacia el azul).*
- AVANZAR 1 casilla EN DIAGONAL HACIA LA DERECHA *(hacia el rojo).*
- AVANZAR 2 casillas EN DIAGONAL HACIA LA IZQUIERDA *(hacia el azul).*
- AVANZAR 2 casillas EN DIAGONAL HACIA LA DERECHA *(hacia el rojo).*
- SALTAR: avanza 2 casillas con tu coche de carreras, ¡ignorando la primera casilla!

  **Si la casilla de destino es intransitable, tu coche de carreras sufre inmediatamente 1 daño. Debes retroceder con tu coche de carreras hasta la primera casilla transitable inmediatamente anterior a la casilla intransitable.*
- MISIL: dispara un misil en línea recta, causando 1 daño a todos los jugadores que estén delante de ti, en la misma línea; a continuación, avanza 1 casilla HACIA DELANTE.

  **Los misiles no se ven obstruidos por nada.*
- TURBO: comprueba la cantidad de pilas actual de tu coche de carreras y avanza ese número de casillas hacia delante.

ÓRDENES ESPECIALES

- Voltea boca arriba 1 PILA.
- ¡No sucede nada!
- AUMENTAR - Tu siguiente orden obtiene +1.
  - *Misil: solo tu movimiento obtiene +1; seguirás disparando un único misil.*
  - *Saltar: tu coche avanzará 3 casillas, ignorando las 2 primeras.*
  - *Retroceder: tu coche retrocederá 2 casillas.*
  - *Pila: volteas 1 pila más boca arriba.*
- DISMINUIR - Tu siguiente orden obtiene -1.
  - *Misil: tu coche no se mueve; seguirás disparando un único misil.*
  - *Retroceder: tu coche no se mueve.*
  - *Aumentar: las dos órdenes se anulan entre sí.*
  - *Saltar: tu coche avanzará 1 casilla, sin ignorar ninguna casilla.*

2. CARRERA

En esta fase, los jugadores ejecutan las acciones que han programado, siguiendo el orden determinado por sus emojis. Los coches de carreras se moverán, los programas pueden resultar menos eficaces de lo planeado, se producirán accidentes de forma inevitable, pero la carrera continuará.

Empezando por el jugador con la ficha de emoji más contento, y siguiendo un orden de más contento a más triste (mira los símbolos del reverso: I, II, III, X), cada jugador ejecuta todas las órdenes programadas en la segunda y la tercera línea de sus mandos, de izquierda a derecha.

Cuando el primer jugador haya ejecutado todas sus órdenes programadas, empezará el turno del segundo jugador, y así sucesivamente.

El jugador que haya tardado más en terminar su programación (el más lento) sufre una penalización: debe voltear boca abajo 1 pila al iniciar su turno.

¡Las fichas de emoji también se usan para desempatar en cualquier otra situación durante la partida!

ELEMENTOS DE PISTA

Cuando un coche de carreras se mueve, se pueden activar determinadas interacciones, la mayoría debidas a la configuración de la pista, pero también por la presencia de otros coches de carreras.

PARRILLA DE SALIDA: cuando están en una casilla de parrilla de salida, los coches pueden chocar, pero no sufrirán ningún daño. Estando en la casilla de parrilla de salida, cualquier orden de RETROCEDER ( ) se ignora.

DESPEJADA: los coches de carreras pueden moverse por casillas de pista despejada sin sufrir efectos perjudiciales.

ALFOMBRAS ( ): cualquier orden de movimiento (sea en línea recta, en diagonal, de salto, etc.) que EMPIECE en una casilla de alfombra cambiará su valor de movimiento exactamente a 1. En los tableros de salida y de meta, las casillas de hierba siguen las mismas reglas que las casillas de alfombra. Los efectos de AUMENTAR ( ) y DISMINUIR ( ) se aplican después del efecto de alfombra.

ACELERADOR DE CRAYON ( ): cuando un coche de carreras inicie una orden en una casilla que contenga un acelerador de crayón, resuélvela como si hubiera tenido antes una orden de AUMENTAR ( ).

OBSTÁCULOS Y COCHES ( ): si un coche de carreras entra en una casilla que contenga un obstáculo u otro coche de carreras, debe interrumpir su orden de movimiento en curso en esa casilla y sufrir 1 daño. Después, sigue ejecutando su programa normalmente.
Los efectos no se acumulan, así que, si un jugador chooca contra un coche que está encima de un obstáculo, no sufrirá 2 daños.

CHARCO DE AGUA ( ): si un coche de carreras inicia su movimiento o entra en una casilla que contenga un charco de agua, debe tomar una ficha de firme deslizante. Desde su siguiente orden, hasta el final de su turno, cualquier orden de movimiento en diagonal programada en su mando verá invertida su dirección (el AZUL se convertirá en ROJO, y viceversa).
La ficha de firme deslizante se devuelve al suministro al final del turno de ese jugador.

INTRANSITABLES ( ): los coches de carreras no pueden entrar en una casilla intransitable. Tales casillas se pueden encontrar en medio de la pista, en forma de libros o revistas sobre un fondo oscuro, o en los laterales de la pista (como parte de las zonas externas), marcadas en ROJO (derecha) o en AZUL (izquierda).

Si el coche de carreras activo tuviera que mover a una casilla intransitable, su orden de movimiento en curso se interrumpe, permanece en la casilla donde se encontraba antes de toparse con la casilla intransitable, y sufre 1 daño.

¡DAÑOS! PERDER 1 PILA

Por cada daño sufrido, debes voltear boca abajo 1 ficha de pila.
Si volteas tu última ficha de pila, ¡tu coche de carreras se queda sin energía! En tal caso, debes tumbar inmediatamente tu coche en la pista. Consulta en la página siguiente cómo repararlo.

EJEMPLO

1. La primera orden de Pedro es «Disminuir» ( ).
2. Actualmente, Pedro dispone de 3 pilas, por lo que su siguiente orden de «Turbo» ( ) le haría avanzar 3 casillas, pero como la orden previa fue de «Disminuir», solo avanzará 2 casillas.
3. ¡Pedro usa ahora su orden de «Aumentar» ( ) para mejorar la siguiente orden!
4. ¡La cuarta orden de Pedro es un salto ( )! Gracias a su anterior orden de «Aumentar», saltará 3 casillas (en lugar de 2), ignorando las 2 primeras casillas. ¡Buena jugada!
5. La siguiente orden de Pedro es un movimiento en diagonal de 2 casillas hacia el rojo ( ), pero se encuentra en una alfombra, por lo que solo avanza 1 casilla.
6. La sexta orden de Pedro es una pila ( ): como ya dispone de 3 fichas de pila boca arriba, no sucede nada.
7. ¡Parece que Pedro ha cometido un error! ¡Retrocede ( ) 1 casilla!
8. Por último, Pedro ejecuta su octava orden y avanza 2 casillas en diagonal hacia el lateral azul ( ). Seguidamente, su turno finaliza.

COCHES SIN ENERGÍA

Cuando un coche de carreras está tumbado, ¡no puede mover hasta volver a estar totalmente recargado! Debes ignorar tus 3 órdenes siguientes y recuperar 1 pila por cada orden ignorada.

Cuando consigas las 3 pilas, ¡levanta tu coche y ejecuta tu siguiente orden! Si acabas una ronda estando tumbado, podrás levantar tu coche durante la siguiente ronda, utilizando futuras órdenes.
Cuando un coche de carreras está tumbado, su habilidad no se puede activar, a menos que su tarjeta lo indique. Asimismo, este coche puede sufrir choques o impactos, pero no sufrirá daños.

EJEMPLO

Después de la séptima orden de la ronda anterior, María ha perdido su última ficha de pila... ¡No le queda más energía! Ha tumbado su coche de carreras en la pista y ha utilizado su octava orden para recuperar 1 pila.

María inicia ahora una nueva ronda, con su coche todavía tumbado. Debe ignorar sus 2 primeras órdenes para voltear boca arriba 2 pilas (una por cada orden ignorada) y levantar su coche. A continuación, empieza a mover del modo habitual con su tercera orden.

3. FINAL DE LA RONDA

Comprueba si algún coche de carreras ha cruzado la línea de meta. Si solo 1 coche de carreras ha cruzado la línea de meta, ¡la partida finaliza y ese coche es el vencedor!

Si más de un coche de carreras cruza la línea de meta en la misma ronda, el que haya conseguido llegar más lejos, una vez pasada la línea de meta, es el vencedor (¡aunque esté tumbado!). En caso de empate, el que tenga la ficha de emoji más contento es el vencedor.

Los demás jugadores pueden seguir jugando para acabar la carrera y comprobar sus posiciones finales.

SI NINGÚN COCHE HA CRUZADO LA LÍNEA DE META

Si la ronda finaliza y ningún coche de carreras ha cruzado la línea de meta, prepara el inicio de una nueva ronda: devuelve todas las fichas de emoji al centro de la mesa y vuelve a formar su pila, tras lo cual los jugadores están listos para iniciar una nueva ronda con la fase de programación.

ESCUDOS DE ENERGÍA: al final de cada ronda, todos los jugadores comprueban su posición en la carrera y obtienen 1 escudo de energía por cada coche de carreras que tengan por delante en la pista.

Siempre que tengas que voltear boca abajo 1 pila, descarta una ficha de escudo de energía a cambio. Al final de tu turno, si te quedan fichas de escudo, puedes descartarlas, de una en una, para avanzar 2 casillas por cada ficha. Después, descarta todas las fichas sobrantes (¡si te queda alguna!) al finalizar tu turno.

HABILIDADES ESPECIALES DE LOS COCHES DE CARRERAS

¡Cada coche de carreras es único! Sus habilidades anulan los efectos del tablero cuando así se especifica.

TEMERARIA
¡La orden «Aumentar» ( ) se aplica dos veces! Aumenta la siguiente orden en 2, en lugar de en 1.

PANDILLERO
Cuando este coche de carreras inicia cualquier movimiento en una alfombra ( ), el valor del movimiento es igual a 2, en lugar del valor de 1 normal (incluyendo movimientos de retroceso).

PEZ SÓNICO
Cuando este coche se encuentra bajo el efecto de la ficha de firme deslizante, todos sus movimientos en diagonal se incrementan en 1.

TRILLADOR SINIESTRO
Cuando este coche de carreras avanza exactamente 1 casilla (tras considerar todos los modificadores), ignora cualquier daño que pudiera sufrir.

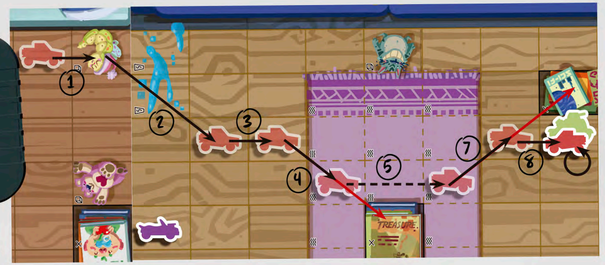
FURRO M1
Cuando este coche de carreras lanza un misil ( ), el proyectil va en las cuatro direcciones ortogonales. Furro M1 obtiene 1 escudo de energía ( ) si impacta con un misil a cualquier otro coche de carreras.

PILOTO VOLADOR
Tras resolver todas las órdenes, pero antes de usar cualquier ficha de escudo, el piloto volador puede mover su coche de forma a cualquier casilla vacía, «volando» por encima de cualquier obstáculo, casilla intransitable, o coche de carreras. Si el piloto volador está tumbado, ignora esta habilidad.

MEDICAN
Cuando este coche de carreras usa la orden de «Pila» ( ), recupera 2 pilas en lugar de 1. Si ya dispone de 3 pilas cuando usa la orden de «Pila» ( ), avanza 2 casillas a cambio.

TURBO BOT
Cuando este coche de carreras activa la orden de «Turbo» ( ), avanza 4 casillas. Sin embargo, si durante este movimiento sufre cualquier daño, lo sufre dos veces.

EJEMPLO



En el anterior final de ronda, María tenía por delante a Ana y a Pedro, por lo que obtuvo 2 fichas de escudo de energía.
María es la última en mover (la más lenta en programar): debería perder 1 pila, así que descarta 1 escudo de energía a cambio.

1. María debería avanzar 2 casillas ( ) con su coche de carreras, pero la siguiente casilla tiene un obstáculo. Se detiene en el obstáculo y pierde su última ficha de escudo de energía.
2. La segunda orden de María es mover 2 casillas en diagonal hacia la derecha ( ), y así lo hace. Durante su movimiento, ¡atraviesa una casilla con un charco de agua! María toma la ficha de firme deslizante, la cual afectará a sus restantes movimientos en diagonal durante esta ronda.
3. A continuación, ¡María dispara un misil ( )! El proyectil avanza en línea recta e impacta en Pedro, que está en línea con ella. Pedro sufre 1 daño. Seguidamente, María avanza 1 casilla.
4. María debería avanzar ahora 2 casillas en diagonal hacia el azul ( ), ¡pero sus órdenes de diagonal están invertidas! Como resultado, esta orden provocará que María avance 2 casillas en diagonal hacia la derecha... ¡pero no puede! Hay una casilla intransitable, por lo que permanece en la casilla anterior y sufre 1 daño.
5. María activa un salto ( ): se encuentra en una casilla de alfombra y, normalmente, el valor se vería reducido en 1, ¡pero la habilidad «Pandillero» mantiene el valor en 2!
6. ¡María ejecuta una orden de «Aumentar» ( )!
7. María tiene una orden de avanzar 1 casilla en diagonal hacia la derecha ( ), ¡pero la alfombra favorece su habilidad de «Pandillero» y el valor del movimiento sube a 2! Aún tiene la ficha de firme deslizante y debe añadir el efecto de «Aumentar», así que avanza 3 casillas en diagonal hacia el azul y choca contra otra pila de libros. Sufre otro daño: solo le queda 1 pila.
8. Última orden: María avanza 1 casilla ( ). Entra en una casilla donde se encuentra otro coche de carreras, por lo que sufre 1 daño... Esto significa que ha perdido su última pila y debe tumbar su coche de carreras.

CRÉDITOS

DEVIR
www.devir.com

Distribuido en España
DEVIR IBERIA S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona

Traducción: Angel F. Bueno
Adaptación gráfica: Bascu

HORRIBLE GUILD

Autores: 4Brains4Games (Laura Severino, Alessandro Manuini, Jonathan Panada, Giulia Tamagnil) y Hjalmar Hach
Arte: Eduard Valls
Diseño gráfico y arte adicional: Fábio Frenel Jr.
Dirección de arte: Lorenzo Silva
Gestión de proyecto y producción: Renato Sasdelli
Reglamento: Renato Sasdelli, Alessandro Pra' y William Niebling
Arte 3D: Paolo Lamanna
Agradecimientos especiales a nuestros probadores del juego: Adriano Macorin, Luiz Eduardo Coelho, Lucas Macorin, Rafael Amaro, Igor Abdoch, Jonas Lucchesi, Alexandre Otteano, Leo Almeida, Marco Portugal, Neo Cury, Jordy Adán, entre muchos otros.