

TINY TURBO CARS

SPIELMATERIAL:

- 4 Schiebepuzzle-Fernsteuerungen
- 8 Rennauto-Sets (Papptafeln + Holzfiguren)
- 6 Streckenteile (doppelseitig)
- 25 Marker (4 Smileys, 7 Energieschilde, 13 Batterien, 1 Rutschgefahrmarker)

Eure Eltern sind das Wochenende über nicht da und eure Oma passt auf euch auf. Doch bevor sie kommt, habt ihr noch genug Zeit, euer Haus in eine riesige Rennstrecke zu verwandeln! Die Batterien für eure ferngesteuerten Rennautos sind voll und in jedem Raum ist ein Parcours aufgebaut. Ihr seid startklar! Wer von euch fährt am geschicktesten durch das Chaos ins Ziel und gewinnt den Wochenend-Cup?

AUFBAU



1. Legt das Startteil (das Streckenteil mit den Startfeldern) auf die Spielfläche. Mischt die 4 Mittelteile und zieht zufällig 3 davon. Legt sie in einer Reihe an das Startteil an, sodass der blaue Rand auf der einen und der rote auf der anderen Seite ist. Legt das Zielteil (mit der Ziellinie) ans Ende.
Hinweis: Spielt ihr zum ersten Mal, verwendet am besten die oben gezeigten Streckenteile und legt sie genauso aus. Sind alle einverstanden, könnt ihr die längere Variante spielen: Legt zwischen Start und Ziel zusätzlich das 4. Mittelteil aus.
2. Der jüngste Spieler sucht sich zuerst eine Tafel mit passendem Rennauto aus, alle anderen folgen im Uhrzeigersinn. Angefangen bei dem Spieler, der seine Tafel als Letzter gewählt hat, und gegen den Uhrzeigersinn, stellt ihr danach eure Rennautos auf ein freies Startfeld. Die übrigen Tafeln und Rennautos kommen zurück in die Schachtel.
3. Nehmt euch jeweils 3 Batterien und legt sie mit der Vorderseite nach oben vor euch ab.
Eure Batterien sind die „Lebenspunkte“ eures Rennautos!
4. Nehmt euch jeweils 1 Fernsteuerung.
5. Sucht den glücklichsten und traurigsten Smiley heraus (mit I und X auf der Rückseite) und legt sie bereit. Nehmt von den übrigen Smileys noch so viele dazu, dass ihr 1 Smiley pro Spieler habt. Stapelt diese Smileys vom traurigsten zum glücklichsten, sodass der traurigste (X) ganz unten und der glücklichste (I) ganz oben liegt.
6. Legt die Energieschilde und den Rutschgefahrmarker als Vorrat bereit. Die übrigen Marker kommen zurück in die Schachtel.

SPIELABLAUF

Jede Runde besteht aus 3 Phasen:

1. PROGRAMMIEREN
2. RENNEN FAHREN
3. RUNDENENDE

1. PROGRAMMIEREN

Diese Phase ist der Kern des Spiels. Hier überlegt ihr euch eine möglichst gute Strategie. Um sie umzusetzen, müsst ihr eure Fernsteuerung entsprechend programmieren.

Ihr programmiert alle gleichzeitig auf euren Fernsteuerungen ein, wohin euer Rennauto fahren soll. Findet die bestmögliche Abfolge von Befehlen, damit es möglichst weit fährt – und am schnellsten ins Ziel kommt!

ZURÜCKSETZEN: Zu Beginn dieser Phase dreht ihr alle eure Fernsteuerung auf die Rückseite und schiebt die Puzzleteile etwa 5 Sekunden lang blind hin und her, sodass die Befehle durchgemischt sind. Seid ihr damit fertig, gebt eure Fernsteuerung verdeckt nach links weiter.

Sobald ihr alle eine zurückgesetzte Fernsteuerung in den Händen haltet, dreht sie gleichzeitig um. Programmier nun eure Befehle für diese Runde. Versucht die Puzzleteile so anzuordnen, dass sie gut zur Strecke passen, die euer Rennauto vor sich hat – und programmiert so schnell ihr könnt!

WICHTIG: Ihr führt immer nur die 2. und 3. Reihe eures Schiebepuzzles aus (von links nach rechts)! Die 1. und 4. Reihe werden ignoriert.

Sobald ein Spieler mit seiner Programmierung zufrieden ist, MUSS er laut sagen, dass er fertig ist, seine Fernsteuerung vor sich auf den Tisch legen, den OBERSTEN SMILEY vom Stapel nehmen und ihn auf sein Schiebepuzzle legen.

Sobald nur noch 1 Spieler übrig ist, der programmiert (also auch nur noch 1 Smiley im Stapel ist), zählen alle anderen laut von 10 Sekunden herunter. Solange darf der letzte Spieler noch programmieren. Sobald die Zeit abgelaufen ist, muss dieser Spieler aufhören zu programmieren und sich den traurigsten Smiley nehmen. Danach sind alle bereit, das Rennen zu fahren!

FAHRBEFEHLE

- Fahre 1 Feld VORWÄRTS.
- Fahre 1 Feld RÜCKWÄRTS.
- Fahre 2 Felder VORWÄRTS.
- Fahre 1 Feld SCHRÄG NACH LINKS (Richtung Blau).
- Fahre 1 Feld SCHRÄG NACH RECHTS (Richtung Rot).
- Fahre 2 Felder SCHRÄG NACH LINKS (Richtung Blau).
- Fahre 2 Felder SCHRÄG NACH RECHTS (Richtung Rot).
- SPRUNG:** Fahre 2 Felder vorwärts und ignoriere dabei das erste Feld!
Hinweis: Würde dein Rennauto auf einem nicht befahrbaren Feld landen, stößt es dagegen und erleidet sofort 1 Schaden. Es bleibt daher auf dem letzten befahrbaren Feld vor dem nicht befahrbaren Feld stehen.
- RAKETE:** Schiebe eine Rakete gerade nach vorn. Alle Rennautos, die vor dir in deiner Spur sind, erleiden 1 Schaden. Fahre danach 1 Feld VORWÄRTS.
Hinweis: Raketen werden durch nichts aufgehalten.
- TURBO:** Sieh nach, wie viele aufgeladene Batterien du hast, und fahre genauso viele Felder VORWÄRTS.

BESONDERE BEFEHLE

- LADEN:** Drehe 1 BATTERIE auf die Vorderseite. Nichts geschieht!
- BESCHLEUNIGEN:** +1 auf deinen nächsten Befehl.
+ Rakete: Du erhältst nur aufs Fahren +1. Du schießt trotzdem nur 1 Rakete.
+ Sprung: Du fährst 3 Felder vorwärts und ignorierst die ersten 2 Felder.
+ Rückwärts: Du fährst 2 Felder rückwärts.
+ Laden: Du drehst 1 zusätzliche Batterie auf die Vorderseite.
- ABBREMSEN:** -1 auf deinen nächsten Befehl.
+ Rakete: Du fährst nicht, aber du schießt trotzdem 1 Rakete.
+ Rückwärts: Du fährst nicht.
+ Beschleunigen: Diese beiden Befehle heben sich gegenseitig auf.
+ Sprung: Du fährst 1 Feld vorwärts ohne ein Feld zu ignorieren.

2. RENNEN FAHREN

In dieser Phase führt ihr eure programmierten Befehle aus und fahrt mit euren Rennautos. Die Smileys geben vor, in welcher Reihenfolge ihr am Zug seid. Auch wenn manches nicht so läuft wie geplant und es zu missglückten Manövern kommt – das Rennen geht weiter!



Es beginnt, wer den glücklichsten Smiley hat. Danach sind die anderen in der Reihenfolge vom glücklichsten zum traurigsten Smiley am Zug. (Die Zahlen auf den Rückseiten helfen euch: I, II, III und zuletzt X.) In deinem Zug führst du alle Befehle aus, die du in der 2. und 3. Reihe deiner Fernsteuerung programmiert hast, jeweils von links nach rechts.

Nachdem der erste Spieler alle seine programmierten Befehle ausgeführt hat, ist der zweite Spieler am Zug und so weiter.

Der Spieler, der als Letzter mit dem Programmieren fertig geworden ist (also am langsamsten war), muss als Strafe zu Beginn seines Zuges 1 Batterie verbrauchen (auf die Rückseite drehen).

Die Smileys verwendet ihr auch, um Gleichstände aller Art zu lösen!

STRECKENELEMENTE

Wenn du mit deinem Rennauto fährst, kann es passieren, dass du Effekte auslöst – hauptsächlich durch bestimmte Felder, aber auch durch andere Rennautos auf der Strecke.

STARTFELDER: Rennautos auf Startfeldern können zwar getroffen werden, erleiden aber keinen Schaden. Bist du auf einem Startfeld, ignoriere RÜCKWÄRTS-Befehle (↓).

FREIE FELDER: Diese Felder haben weder positive noch negative Effekte.

TEPPICHE (≡): STARTET dein Rennauto bei einem Fahrbehl (vorwärts, schräg, Sprung usw.) auf einem Teppichfeld, fährt es nur genau 1 Feld weit. Für die Rasenfelder auf den Start- und Zielteilen gelten dieselben Regeln wie für Teppichfelder. Die Effekte durch das BESCHLEUNIGEN (⊕) oder ABBREMSEN (⊖) werden erst nach dem Teppich-effekt angewendet!

KREIDE-BESCHLEUNIGER (≡): STARTET dein Rennauto bei einem Befehl (egal welchem) auf einem Feld mit Kreide-Beschleuniger, führe diesen Befehl aus, als wäre davor ein BESCHLEUNIGEN-Befehl (⊕).

HINDERNISSE und RENNAUTOS (≡): BETRITST du ein Feld mit einem Hindernis oder einem anderen Rennauto, musst du deinen aktuellen Fahrbehl auf diesem Feld beenden. Dein Rennauto erleidet 1 Schaden. Führe deine übrigen programmierten Befehle danach ganz normal weiter aus. Diese beiden Effekte verstärken sich nicht: Ist auf einem Feld ein Hindernis und gleichzeitig ein anderes Rennauto, erleidet dein Rennauto NICHT 2 Schaden.



PFÜTZE (A): STARTET dein Rennauto bei einem Fahrbehl auf einer Pfütze, musst du dir den Rutschgefahrmarker nehmen. Ab deinem nächsten Befehl und bis zum Ende deines Zuges sind beim Fahren in eine schräge Richtung die Richtungen vertauscht: Aus BLAU wird ROT und umgekehrt. Lege den Rutschgefahrmarker am Ende deines Zuges zurück in den Vorrat.



NICHT BEFAHRBARE FELDER (X): Rennautos können diese Felder nicht betreten. Das sind die dunklen Felder mit Büchern und Zeitschriften in der Mitte der Strecke sowie ROTE und BLAUE Felder, die zu den Rändern rechts und links von der Strecke gehören.



Sobald du ein nicht befahrbares Feld betreten würdest, endet dein aktueller Fahrbehl. Dein Rennauto bleibt auf dem letzten Feld stehen, auf das es gefahren ist, bevor es das nicht befahrbare Feld betreten sollte, und erleidet 1 Schaden.

SCHADEN: VERBRAUCHE 1 BATTERIE



Für jeden erlittenen Schaden verbrauchst du 1 Batterie. Drehe sie dazu auf die Rückseite. War es deine letzte Batterie, geht deinem Rennauto der Strom aus und du musst es sofort flach hinlegen. Wie du dein Rennauto wieder fahrtüchtig machst, wird auf der nächsten Seite erklärt.

BEISPIEL



- 1 Peters erster Befehl lautet **ABBREMSEN** (⏏). Es folgt ein **TURBO**-Befehl (⏏). Peter hat aktuell 3 aufgeladene Batterien und würde somit eigentlich 3 Felder vorwärts fahren. Doch durch den **ABBREMSEN**-Befehl davor fährt er nur 2 Felder vorwärts.
- 2 Als Nächstes hat Peter einen **BESCHLEUNIGEN**-Befehl (+) programmiert. Der Befehl danach ist also stärker!
- 3 Peters 4. Befehl ist ein **SPRUNG** (⏏). Durch den **BESCHLEUNIGEN**-Befehl davor fährt er 3 Felder vorwärts (statt 2) und ignoriert dabei die ersten 2 Felder Klasse!
- 4 Mit dem nächsten Befehl würde Peter 2 Felder **SCHRÄG NACH RECHTS** fahren (↗), aber weil sein Rennauto auf einem Teppich startet, fährt er nur 1 Feld weit.
- 5 Peters 6. Befehl ist der **LADEN**-Befehl (🔋), doch da alle seine 3 Batterien bereits aufgeladen sind, geschieht nichts.
- 6 An dieser Stelle hat Peter wohl einen Fehler gemacht - er fährt 1 Feld **RÜCKWÄRTS** (⏏)!
- 7 Als Letztes führt Peter seinen 8. Befehl aus. Er fährt 2 Felder **SCHRÄG NACH LINKS** (↖). Danach endet sein Zug.

RENNAUTOS OHNE STROM



Solange dein Rennauto liegt, kann es nicht fahren. Du musst es erst wieder fahrtüchtig machen! Dazu musst du deine nächsten 3 Befehle ignorieren. Für jeden ignorierten Befehl lädst du 1 Batterie wieder auf (drehe sie auf die Vorderseite).

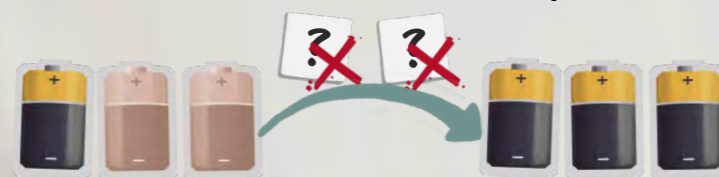


Sobald du 3 aufgeladene Batterien hast, stelle dein Rennauto wieder auf. Führe deine übrigen Befehle ganz normal aus. Liegt dein Rennauto am Ende deines Zuges, stellst du es erst in der nächsten Runde wieder auf (mit Befehlen aus der nächsten Runde). Solange dein Rennauto liegt, kannst du seine Fähigkeit nicht nutzen, sofern nicht anders angegeben. Ein liegendes Rennauto kann zwar getroffen werden, erleidet aber keinen Schaden.

BEISPIEL

In der vorherigen Runde hat Marie beim 7. Befehl ihre letzte Batterie verbraucht. Ihr Rennauto hat also keinen Strom mehr! Sie hat es flach hingelegt und mit ihrem 8. Befehl 1 Batterie wieder aufgeladen.

Eine neue Runde beginnt und Marie ist am Zug. Da ihr Rennauto liegt, muss sie ihre ersten 2 Befehle ignorieren, um ihre anderen 2 Batterien wieder aufzuladen (1 für jeden ignorierten Befehl). Anschließend stellt sie ihr Rennauto wieder auf und führt ihren 3. Befehl ganz normal aus.



3. RUNDENENDE

Prüft, ob ein oder mehrere Rennautos über die Ziellinie gefahren sind. Hat es nur 1 Rennauto über die Ziellinie geschafft, endet das Spiel und dieses Rennauto gewinnt!

Sind zwei oder mehr Rennautos in derselben Runde über die Ziellinie gefahren, gewinnt von ihnen das Rennauto, das am weitesten über die Ziellinie hinausgefahren ist (auch wenn es liegt!). Bei Gleichstand gewinnt von den daran Beteiligten, wer den glücklicheren Smiley hat.

Alle anderen können noch weiterspielen, bis auch sie ins Ziel gefahren sind, um zu sehen, auf welcher Position sie das Rennen beenden.

KEIN RENNAUTO HAT DIE ZIELLINIE ÜBERQUERT

Endet die Runde, ohne dass ein Rennauto über die Ziellinie gefahren ist, bereitet eine neue Runde vor: Legt alle Smileys zurück in die Tischmitte und stapelt sie wieder vom traurigsten unten bis zum glücklichsten oben. Dann beginnt die nächste Runde mit „1. Programmieren“.



ENERGIESCHILDE: Prüft am Ende jeder Runde, welche Position im Rennen ihr aktuell jeweils habt. Nehmt euch 1 Energieschild für jedes Rennauto, das weiter vorn ist als eures.

Immer wenn du eine Batterie verbrauchen müsstest, legst du stattdessen einen Energieschild in den Vorrat ab. Hast du am Ende deines Zuges einen oder mehrere Energieschilde übrig, darfst du sie einzeln ablegen und für jeden abgelegten Energieschild 2 Felder **VORWÄRTS** fahren; lege danach alle deine übrigen Energieschilde (falls vorhanden) zurück in den Vorrat.

FÄHIGKEITEN DER RENNAUTOS

Alle Rennautos sind einzigartig! Ihre Fähigkeiten haben Vorrang vor den Grundregeln.



DIE LINER
Der **BESCHLEUNIGEN**-Befehl (+) zählt doppelt. Du erhältst also +2 auf deinen nächsten Befehl (statt +1)!



BRICK GANG
Startest du auf einem Teppich (≡), fährst du 2 Felder weit (statt 1). Das gilt für jeden Fahrbefehl, sogar fürs Rückwärtsfahren!



SONIC FISH
Hast du den Rutschgefahrmarker und fährst schräg nach links oder rechts, erhältst du dabei +1.



GRIM THRESHER
Fährst du genau 1 Feld **VORWÄRTS** (nach Berücksichtigung aller Modifikationen), ignoriere jeglichen Schaden, den dein Rennauto erleiden würde.



M1 FURRY
Mit dem **RAKETE**-Befehl (⏏) schießt du Raketen nach vorne, hinten und zu beiden Seiten. Treffen eine oder mehrere davon ein anders Rennauto, erhältst du 1 Energieschild (⚡).



BIRD RACER
Nachdem du alle deine Befehle ausgeführt hast, aber noch bevor du Energieschilde ablegst, darfst du seitwärts auf ein beliebiges freies Feld „fliegen“ und ignorierst dabei alle Hindernisse, nicht befahrbare Felder und andere Rennautos. Denke daran: Falls dein Rennauto liegt, kannst du diese Fähigkeit nicht nutzen.



DOCTOR
Mit dem **LADEN**-Befehl (🔋) lädst du 2 Batterien wieder auf (statt 1). Liegen zu Beginn des **LADEN**-Befehls (🔋) bereits alle deine 3 Batterien auf der Vorderseite, fährst du stattdessen 2 Felder **VORWÄRTS**.



TURBOBOT
Mit dem **TURBO**-Befehl (⏏) fährst du 4 Felder **VORWÄRTS**. Doch falls dein Rennauto dabei Schaden erleidet, erleidet es doppelt so viel Schaden!

BEISPIEL



In der vorherigen Runde hatte Marie am Rundenende sowohl Anna als auch Peter vor sich und hat sich daher 2 Energieschilde genommen. In dieser Runde ist Marie nun als Letzte am Zug (weil sie am langsamsten programmiert hat). Sie müsste also 1 Batterie verbrauchen. Stattdessen legt sie 1 Energieschild ab.

- 1 Als Erstes würde Marie 2 Felder **VORWÄRTS** fahren (⏏), aber auf dem nächsten Feld ist ein Hindernis. Sie muss also auf dem Hindernis stehen bleiben und legt ihren letzten Energieschild ab.
- 2 Mit ihrem 2. Befehl fährt Marie 2 Felder **SCHRÄG NACH RECHTS** (↗). Dabei fährt sie durch eine Pfütze! Sie nimmt sich also den Rutschgefahrmarker, der sie für den Rest ihres Zuges jedes Mal beeinflusst, wenn sie in eine schräge Richtung fährt.
- 3 Als Nächstes schießt Marie eine Rakete (⏏) gerade nach vorn und trifft damit Peter, der in ihrer Spur ist. Peters Rennauto erleidet 1 Schaden. Danach fährt Marie 1 Feld **VORWÄRTS**.
- 4 Nun würde Marie 2 Felder **SCHRÄG NACH LINKS** fahren (↖), aber der Rutschgefahrmarker vertauscht die Richtungen! Also fährt sie 2 Felder **SCHRÄG NACH RECHTS** ... doch das zweite Feld ist nicht befahrbar! Also bleibt Maries Rennauto auf dem ersten Feld stehen und erleidet 1 Schaden.
- 5 Es folgt ein **SPRUNG** (⏏). Da sie auf einem Teppich startet, würde Marie normalerweise nur 1 Feld vorwärts fahren, aber dank der Fähigkeit des Brick Gang-Rennautos fährt sie 2 Felder vorwärts!
- 6 Maries nächster Befehl lautet **BESCHLEUNIGEN** (+).
- 7 Marie würde 1 Feld **SCHRÄG NACH RECHTS** (↗) fahren, aber da sie auf einem Teppich startet, fährt sie dank der Fähigkeit ihres Rennautos 2 Felder weit, +1 vom **BESCHLEUNIGEN**! Allerdings hat sie immer noch den Rutschgefahrmarker, also fährt sie 3 Felder **SCHRÄG NACH LINKS** ... stößt dabei aber gegen einen Stapel Bücher. Ihr Rennauto erleidet also noch mal 1 Schaden und bleibt vor den Büchern stehen. Marie hat jetzt nur noch 1 aufgeladene Batterie.
- 8 Als Letztes fährt Marie 1 Feld **VORWÄRTS** (⏏) - auf ein Feld mit einem anderen Rennauto! Maries Rennauto erleidet wieder 1 Schaden, wodurch Marie ihre letzte Batterie verbraucht. Also muss sie ihr Rennauto sofort hinlegen.

CREDITS



Autoren: 4Brains4Games (Laura Severino, Alessandro Manvini, Jonathan Panada, Giulia Tamagni) und Hjalmar Haeh
Illustration: Eduard Valls
Grafikdesign und zusätzliche Illustrationen: Fábio Frenel Jr.
Künstlerische Leitung: Lorenzo Silva
Projekt- und Produktionsleitung: Renato Sasdelli
Spielregel: Renato Sasdelli, Alessandro Pra' und William Niebling
3D-Artist: Paolo Lamanna
Besonderer Dank an alle, die dieses Spiel getestet haben: Adriano Maorin, Luiz Eduardo Coelho, Lucas Maorin, Rafael Amaro, Igor Abduch, Jonas Lucchesi, Alexandre Olteano, Leo Almeida, Marco Portugal, Neo Cory, Jordy Adan und viele andere!

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: Lisa Prohaska
Redaktion und Layout: Sabine Machaczek
Herausgeber: Heiko Eller-Bilz
Besonderer Dank an:
Martin Becker, Peer Lagerpusch,
Dennis Mohra und Jannes Kupf.

