

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



- 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.
- Chaque joueur prend 3 jetons Pile et les place, face visible, devant sa tuile Bolide. Les Piles représentent la « santé » de votre Bolide !
- Chaque joueur prend une manette.
- 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.
- Placez les jetons Bouclier d'énergie et Glissade à proximité du circuit. Tous les jetons restants sont rangés dans la boîte.

*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.

- 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.

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^e et 3^e lignes du taquin correspondent à votre programme ! Les 1^{re} et 4^e 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.
- RECULEZ de 1 case.
- AVANCEZ de 2 cases.
- AVANCEZ EN DIAGONALE de 1 case vers la GAUCHE. (vers la bordure bleue)
- AVANCEZ EN DIAGONALE de 1 case vers la DROITE. (vers la bordure rouge)
- AVANCEZ EN DIAGONALE de 2 cases vers la GAUCHE. (vers la bordure bleue)
- AVANCEZ EN DIAGONALE 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^e et 3^e 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^e 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^e 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^e 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^e commande, Rose perd sa dernière Pile... plus d'énergie ! Elle couche son Bolide sur le circuit et ignore sa 8^e 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^e 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.



BOUCLERS 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 Glissade, 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^e 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 Glissade, 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 Glissade ! 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 Glissade 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 Sasdelli
Livret de règles : Renato Sasdelli, Alessandro Pra' et William Niebling
Conception 3D : Paolo Lamanna

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

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...

