



REGLAMENTO

2-6 jugadores | edad 6+ | 30 min

«Ha llegado el día. Los bebés han preparado sus vehículos y están dispuestos a competir en la espectacular carrera en el parque del barrio. Un circuito peligroso, quizás las ruedas no puedan aguantar choques, piedras, hoyos... ¿quién será el campeón del lugar?»

BABY RACE es un divertido juego para toda la familia donde cada jugador pondrá a prueba su habilidad y velocidad para poder ganar esta frenética carrera.

BABY RACE - EAN 8437018229307

Autor del juego: José Arce

Diseño Gráfico e ilustraciones: Ramsés Bosque

Desarrollo del Juego: Raúl López

Producción: Átomo Games Editorial

Traducción: Gloria R. García

Copyright y propiedad intelectual: Átomo Games Editorial

Primera edición - 2022

COMPONENTES

- **49 cartas** divididas en :
 - 4 Cartas de hoyo
 - 2 Cartas de piedra
 - 3 Cartas de óxido nitroso
 - 5 Cartas de rueda pinchada
 - 2 Cartas de duelo
 - 6 Cartas de posición
 - 9 Cartas de rueda adicionales
 - 18 Cartas de personaje/Ruedas
- 4 Cartas grandes de **circuito**
- 6 **Aceleradores** (*Dados lisos en 6 colores*)
- 1 carta de **aceleración**
- 6 **meeples** de personajes de carrera (*colores iguales que los dados*)

OBJETIVO DEL JUEGO

Ganará aquel jugador que llegue antes a la casilla de final de carrera indicada en el tablero.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

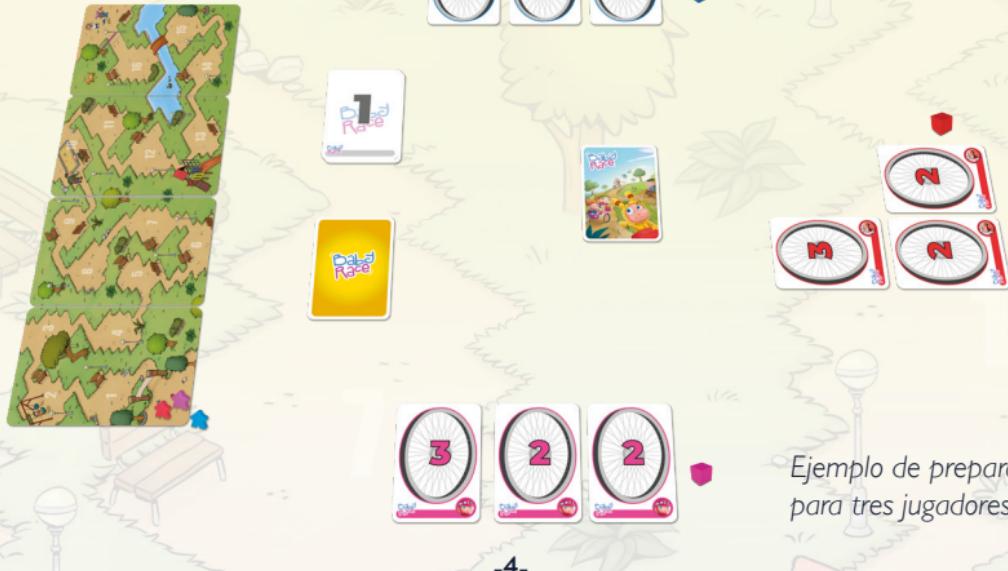
Coloca las 4 cartas de circuito de forma ordenada a un lado de la mesa, y en el centro de la mesa, la carta de aceleración accesible y lo más equidistante posible a todos los jugadores. Por otro lado, junto al circuito se

colocaran las cartas de posición en función del número de jugadores (esto es, si hay 4 jugadores se usarán las cartas de posición del 1º al 4º).

Cada jugador elige su personaje y recibe sus cartas correspondientes, y el dado acelerador y meeple del mismo color que tiene las cartas del personaje elegido. Cada jugador coloca sus tres cartas de personaje frente a él, por el lado de las ruedas de su vehículo. Estas puede colocarlas de la manera que desee, siempre que estén juntas al menos por un lado. Una vez empezada la partida, no podrá cambiar su posición. Posibles posiciones iniciales serían:



Se colocan todos los *meeples* de bebés participantes en la casilla de salida del circuito. Baraja las cartas de carrera y forma un mazo, que se situará boca abajo accesible a todos los jugadores.



SECUENCIA DE TURNO

El juego tendrán 2 fases: **Fase de Aceleración y Fase de Movimiento.**

Fase de Aceleración

Se juega todos a la vez (por ejemplo “1,2,3..Ya!”) Los jugadores lanzan el dado acelerador sobre sus cartas de rueda DEBIENDO TOCAR PRIMERO LA MESA ANTES DE ENTRAR EN LAS CARTAS. Los jugadores lanzarán tantas veces como sean necesarias hasta conseguir que el dado acelerador quede dentro de una de las ruedas SIN PISAR LAS LINEAS que la delimitan. Esto significa que ¡habrá conseguido avanzar! y tendrá que colocar rápidamente **su mano sobre la carta de Aceleración** (ubicada en el centro de la mesa), o encima de la mano de otro jugador que ya lo haya hecho antes.



Ejemplos de tirada correcta e incorrecta



Carta de aceleración

Una vez que todos los jugadores hayan conseguido colocar su mano sobre la carta de posición o sobre otra mano se pasa a dictaminar la posición. Para ello, el jugador que primero colocó su mano sobre la carta de posición de carrera, cogerá la carta de posición número 1, el segundo la de número 2 y así sucesivamente. El número que se consiga determinará el orden de avance en la fase de movimiento.

Nota: Si eres el último jugador sin posicionar tu dado en tus cartas de ruedas, puedes parar y coger la última posición.

Fase de Movimiento

El jugador con el número 1 en su carta de posición conseguida robará una carta del mazo de carreras que tendrá que ejecutar en el momento, y moverá su personaje tantas posiciones en el tablero como indica LA CARTA DE RUEDA DONDE CONSIGUIÓ METER SU DADO ACELERADOR.

El resto de jugadores NO ROBARÁ CARTA en esta ronda, y se moverá del mismo modo en el orden que indica su POSICIÓN DE CARRERA.

El jugador en ÚLTIMA POSICIÓN solo se MOVERÁ 1 casilla en el tablero.

Si tras acabar la ronda, tras esta fase de movimiento, nadie ha alcanzado la casilla de meta del tablero, se volverá a jugar una nueva ronda.

FINAL DE PARTIDA

El primer jugador en alcanzar la meta, será el ganador de la carrera.

DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS

Cartas de jugador

Cada jugador comenzará la partida con 3 cartas de rueda de valor 2, 2 y 3. Estos valores indican las casillas de movimiento que podrán avanzar en la fase de movimiento dependiendo si el dado acelerador consiguen posicionarlo en una rueda o en otra.



Cartas de Posición

Estas cartas sirven para identificar el orden a seguir en la fase de movimiento.



Cartas de Carrera

El jugador que ha sido el más hábil y rápido en la fase de aceleración, conseguirá la carta de posición 1º. Esta permite robar una carta del mazo de carrera y ejecutarla. Las cartas de carrera son:

Rueda Pinchada

Elige una carta de rueda de uno de los jugadores y sustitúyela por la rueda pinchada. Parece que el vehículo de ese jugador no está aguantando bien la dura carrera. Durante la fase de aceleración, ese jugador tendrá una rueda menos donde ubicar el dado acelerador para poder avanzar.

Nota: un jugador no puede tener asignada más de una carta de rueda pinchada.



Neumáticos Nuevos

Estas cartas de neumático pueden usarse para sustituir una carta de rueda de cualquier jugador. Obviamente un jugador puede elegir usarlas para cambiar una de sus cartas de rueda. Además esta carta también se puede intercambiar por una rueda pinchada. Las cartas de neumáticos nuevos, al igual que las cartas de rueda de jugador, indican el número de casillas que el jugador podrá avanzar en su fase de movimiento.



Hoyo en el camino

Un agujero en el camino obliga a un jugador a realizar una maniobra muy dificultosa para esquivarlo. Durante una ronda se coloca la carta de agujero sobre una de las cartas de rueda de un jugador. Por lo tanto no podrá hacer uso de la misma para conseguir avanzar y moverse. Al final de la ronda la carta se descartará pudiendo usar el jugador afectado su rueda en las siguientes rondas de manera normal.



Duelo

Elige a 2 jugadores. Durante la siguiente ronda estos deberán usar solo las cartas de rueda de uno de ellos a tu elección. Esto significa que cuando uno consiga posicionar su dado acelerador dentro de la zona correcta delimitada por la rueda, el otro jugador ya no podrá seguir lanzando su dado y por tanto se verá relegado a la última posición en esa ronda.



Piedra

Elige a un jugador. Este tropieza con una piedra en el camino que le hace retroceder. Atrasa su meeple de personaje una posición en el tablero de carrera.



Oxido nitroso

Haces uso de una de las mejoras que has incluido en tu vehículo. Avanzas una casilla en el tablero de carrera.



Baby Race



RULES

2-6 players | age 6+ | 30 min

"Today is the day! The babies and their vehicles are ready to compete in this amazing race in the neighbourhood park! However, it is a dangerous racetrack and tyres could not withstand collisions, stones, potholes... Who will be the winner?"

BABY RACE is a fun family game where players will test their skills and speediness in order to win this frantic race!

BABY RACE - EAN 8437018229307

Author: José Arce

Graphic design and Illustrations: Ramsés Bosque

Game development: Raúl López

Production: Átomo Games Editorial

English translation: Gloria R. García

Copyright and intellectual property: Átomo Games Editorial

1st Edition - 2022

CONTENTS

- **49 cards** divided into:
 - 4 Pothole cards
 - 2 Stone cards
 - 3 Nitrous oxide cards
 - 5 Flat tyre cards
 - 2 Duel cards
 - 6 Player Position cards
 - 9 New tyre cards
 - 18 Character/Tyre cards
- **4 Racetrack cards**
- **6 Speed-up dices** (6 different colours)
- **1 Acceleration card**
- 6 character **meeples** (same colours as the dice)

OBJECT OF THE GAME

The player who first reaches the finish line (indicated on the board) wins the game.

SETUP

Place the 4 Racetrack cards in an orderly way on one side of the table to create the board. Also, place the Position card in the middle of the table within everyone's reach.

Depending on the number of players, place the corresponding Player Position cards next to the Racetrack (e.g., in a 4-player game, place the cards from 1st to 4th position).

Each player chooses a character and gets their corresponding cards, along with a Speed-up die and a Character meeple of the same colour as their cards. Then, players place their 3 Character cards in front of them, on the Tyre side. These cards may be placed in any way as long as they are placed next to another card. Once the game starts, the positions of these cards cannot be changed.

Some initial possible positions are:



Finally, place the players' meeples on the Start space of the Racetrack and shuffle the Race cards to create a face-down deck within everyone's reach.



-14-



3 player setup.

TURN SEQUENCE

The game has 2 phases: **The Speed-Up phase y Fase de Movimiento.**

Speed-Up Phase

Everybody plays at the same time (e.g., "Ready, steady... go!"). Players roll their Speed-up dice on their Tyre cards, but THE DICE MUST TOUCH THE TABLE BEFORE ENTERING THE CARDS. Players will continue rolling their dice as many times as they need in order to place their Speed-Up dice inside one of their tyres, WITHOUT TOUCHING THE COLOURED LINES around the tyres. This will mean that you have moved forward! When you get to do this, **you will have to put your hand quickly** on the Position card (the card in the middle of the table) or on another player's hand if they did it before you.



Examples of successful and unsuccessful
dice throws.



Position card

Once all players have placed their hands on the Position card or on another player's hand, positions will be determined. That is, the first player who put their hand will draw the 1st Player Position card, the second player will draw the 2nd Player Position card, and so on and so forth. These numbers will determine the order of advance in the Movement phase.

Note: If you are the last player and you didn't get to place your die on one of your Tyre cards yet, you may stop rolling the Speed-up die and draw the last Player Position card.

Movement Phase

The player with the 1st Player Position card draws a card from the Race deck, plays it immediately, and moves their meeple on the board as many spaces as indicated on THE TYRE CARD WHERE THEIR SPEED-UP DIE IS. The other players WON'T DRAW A CARD this round. Following the order of the PLAYER POSITION cards, they just move their meeple in the same way according to the Tyre card where their Speed-up die is.

The player in THE LAST POSITION will only MOVE 1 space on the board. Once the Movement Phase and the current round finish, if none reached the finish line on the board, a new round is played.

END OF THE GAME

This first player who reaches the finish line wins the race!

DESCRIPTION OF CARDS

Character/Tyre cards

Each player will start the game with 3 Tyre cards with values of 2, 2 and 3. These values indicate the spaces a player may move forward during the Movement phase, depending on where they get to place their die on.



Player Position cards

These cards indicate the order to follow during the Movement phase.



Race cards

The best and fastest player during the Speed-Up phase will draw the 1st Player Position card. This card allows them to draw a card from the Race deck and to play it. The Race cards are the following:

Flat Tyre

Choose a Tyre card from another player and replace it with a Flat Tyre: It seems that player's vehicle won't last the tough race! During the Speed-Up phase, that player will have one less tyre where their Speed-up die may be placed in order to move forward. A Flat Tyre will be in play until a player can replace it with a New Tyre.



Note: A player cannot have more than 1 Flat Tyre card.

New Tyres

These Tyre cards can be used to replace a Tyre card of any player. Obviously, a player may choose to replace one of their own Tyre cards, and they may be used to replace a Flat Tyre too. New Tyres, as well as a player's Tyre cards, show the number of spaces a player may move forward during the Movement phase.



Potholes

A pothole provokes a player to perform a very complicated manoeuvre to dodge it. During a round, a Pothole card is placed on one of a player's Tyre cards, so that player cannot use that tyre to move forward. At the end of the round, the Pothole is discarded and that player's tyre will be available for next rounds as usual.



Duel

Choose 2 players. During the next round, these 2 players will only use the Tyre cards of one of them (you decide which one). This means that the moment when one of these 2 players gets to place their Speed-up die inside the right area of a tyre, the other player cannot continue rolling their die. That player will be in the last position during that round.



Stone

Choose a player. That player trips on a stone that makes them to go back, and so their Character meeple is moved one space back on the board.



Nitrous Oxide

You use one of the improvements you have included in your vehicle. Move your meeple one space forward on the board.

