

# TOP SPEED™

The Race to the Finish Card Game

2 players • Ages 8 and up

## Rules of Play

### Contents

42 part cards (21 red-backed and 21 blue-backed)  
4 lane cards (featuring cars with numbers on them)  
1 checkered flag card

### Object

Score the most points by quickly placing part cards next to high scoring cars without repeating color or shape.

### Setup

Shuffle the four lane cards and put them face down in a line between you and your opponent (see illustration for orientation). Turn two of the four cards face up. Put the checkered flag card next to the lane cards, within easy reach of both players.

Separate the rest of the cards into two decks according to card back (red and blue) and give each player one deck. Shuffle your cards and hold them in one hand, face down.

### How to Play

When you're ready to begin, both you and your opponent turn over one of the remaining face down lane cards to start the game. Then, without taking turns, race to get rid of cards by placing them face up into eight rows that correspond with the numbered cars on either side of the four lane cards. As you place cards, pay special attention to the following rule:

#### There can be no repeat of color or car part in any row.

For example, if there is already a purple traffic cone and an orange spark plug in a row, you cannot place anything purple or orange, nor any traffic cone or spark plug anywhere else in that row.

### Race Notes

- You may place cards on either side of the lane cards.
- Cards should overlap as they are placed in the rows. (Half of every card played must remain visible as the game progresses. See illustration at left.)
- Use one hand to hold your deck and the other to turn over the top most card and place it in the rows.
- You can only look at the top card from your deck, not several cards at once.
- If you cannot or do not want to play your top card, put it at the bottom of your deck and turn over the next card.
- If by mistake, you play a card in a row that already has another card with the same car part or color, you may correct it immediately and put the card into another row (or take it back into your hand). However, if there is already at least one other card covering the "mistake" card, it must stay in the row until the end of the game.
- Strategy tip: Try to first place cards in rows with the higher number cars.

### Ending the Game

If you run out of cards, or cannot play any more cards without repeating color or part in any of the eight rows, shout "Top Speed!" and take the checkered flag card. This ends the game.

### Scoring

First, check to make sure you could not have played any more cards if there were any left in your hand. If there were more cards you could have played, your opponent wins the checkered flag card.

Next, check over all eight rows for mistakes of repeat color or part:

If there is no repeat of color or shape in a row, turn over the bottom most card in that row (furthest from the center lane card) to reveal who played it.

If there is a repeat of color or shape in a row, turn over the "mistake" card and place it back face down crosswise in the row to reveal who played it. Note: If there are multiple mistakes in a row, turn over only the closest mistake card to the center lane card.



Game in action.

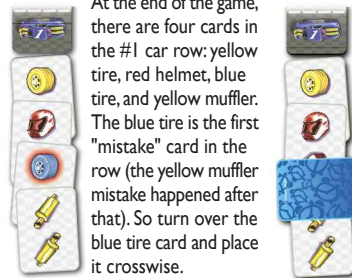
Add the points on the cars at the top of each row in which your color is at the end but not crosswise. For example, if you were playing with the red deck, you would count the points for all rows in which the end cards are red but not crosswise. You also get the points for any row where your opponent's card is crosswise.

The person with the checkered flag card also gets 3 bonus points.

The player with the most points wins.

**Note regarding tie games:** If the point totals are the same for both players, the winner is the player with fewer cards left in hand. If both players have the same number of unplayed cards, the player holding the checkered flag card wins.

### Scoring Examples



At the end of the game, there are four cards in the #1 car row: yellow tire, red helmet, blue tire, and yellow muffer. The blue tire is the first "mistake" card in the row (the yellow muffer mistake happened after that). So turn over the blue tire card and place it crosswise.

From the back of the crosswise card, you can see that the blue player made the mistake, so the red player gets the 1 point for this row.



Since there were no errors in either row, the red player earns 1 point for the row on top, and the blue player earns 5 points for the row on the bottom.

In this case, the blue player earns 4 points for the row on top, plus 2 points for the row on the bottom, since the red player played a card in error.



**GAMERWRIGHT®**  
Games for the Infinitely Imaginative®  
124 Watertown Street  
Watertown, MA 02472  
tel: 617-924-6006 fax: 617-924-6101  
e-mail: jester@gamewright.com  
www.gamewright.com

©2006 Gamewright, trademark of Ceaco. All rights reserved.  
Game by: Reinhard Staupe  
Illustrations by: Brian White

# TOP SPEED™

(Máxima Velocidad)

Para 2 jugadores • De 8 años de edad en adelante

## Reglas del Juego

### Contenido

42 cartas de partes de auto (21 con lado posterior rojo y 21 con lado posterior azul)  
4 cartas de carril (mostrando carros con números en ellas)  
1 carta de bandera a cuadros

### Objetivo

Anota la mayor cantidad de puntos al colocar rápidamente las cartas de partes enseguida de los carros con el puntaje más alto sin repetir color o parte de auto.

### Para Iniciar

Baraja las cartas de los cuatro carriles y ponlas boca abajo en la línea entre tú y tu oponente (observa la ilustración para que te orientes). Voltea dos de las cuatro cartas boca arriba. Pon la carta de la bandera a cuadros enseguida de las cartas de carriles, al alcance de ambos jugadores.

Separa el resto de las cartas en dos pilas de barajas de acuerdo con el color de la parte posterior de la carta (rojo y azul) y dale a cada jugador una pila de cartas. Baraja tus cartas y sostenlas en una mano con la cara boca abajo.

### Como Jugar

Cuando estés listo para iniciar, tú y tu oponente voltea una de las cartas de carril que permanece boca abajo para iniciar el juego. Entonces, sin tomar turnos, inicia la carrera de deshacerte de las cartas al colocarlas boca arriba dentro de las ocho filas que corresponden con los carros enumerados en cada lado de los cuatro carriles de cartas. Al ir colocando cartas, pon atención a las siguientes reglas:

**No puede haber un color o parte de auto repetida en ninguna fila.**

Por ejemplo, si ya hay un cono de tráfico morado y una bujía anaranjada en la fila, no puedes colocar nada morado o anaranjado, tampoco una señal de tráfico o bujía en ningún lugar de la fila.

### Observaciones para la carrera

- Puedes colocar tus cartas en cualesquiera de los lados de los carriles de cartas.
- Las cartas deben estar sobrepuestas al ir colocándolas en las filas. (La mitad de cada carta jugada deberá permanecer visible durante el transcurso del juego.)
- Usa una mano para sostener tus barajas y la otra para voltear la carta de encima y colocarla en las filas.
- Solo puedes mirar la carta de arriba de tu pila de barajas, y no varias cartas a la vez.
- Si no puedes o no quieres jugar tu carta de arriba, colócala en el fondo de tu pila de cartas y voltea tu siguiente carta.

- Si por error, pones a jugar una carta en una fila que ya tiene otra carta con la misma parte de carro o color, puedes corregirlo inmediatamente y colocar la carta en otra fila (o tómalala de regreso a tu mano). Sin embargo, si ya hay por lo menos otra carta cubriendo la carta del "error", ésta se debe dejar en la fila hasta que el juego finalice.

Consejo de estrategia: primero trata de colocar las cartas en los carriles con los números más altos.

### Finalizando el juego

Si se te acaban las cartas, o no puedes jugar ninguna de tus cartas sin repetir color o parte de auto en ninguna de las ocho filas, grita "Top Speed" y toma la carta de la bandera a cuadros. Esto termina el juego.

### Puntaje

Primero, revisa hasta estar seguro de que no puedes jugar ni una carta mas, si es que todavía tuvieses alguna en tu mano. Si hay todavía cartas que podrías haber jugado, tu contrincante gana la carta de la bandera a cuadros.

Enseguida, revisa las ocho filas por si hay errores o si hay repeticiones en color o parte de auto:

- Si no hay repeticiones de color o parte de auto en la fila, voltea la carta de hasta el fondo de esa fila (la que este más lejana de la carta central del carril) para saber quién la jugó.
- Si hay repetición de color o de parte de auto en una fila, voltea la carta del "error" y colócala de regreso boca abajo atravesada en la fila para saber quién la jugó.



Juego en acción

Observación: si se encuentran varios errores en una fila, voltea solamente la carta del error que se encuentre más cercana a la carta central del carril.

Añade los puntos a las cartas de encima de cada fila en las que tu color sea la carta del final pero no de las que estén atravesadas. Por ejemplo, si estuvieras jugando con la baraja roja, puedes contar los puntos de las filas en las que las cartas del final son rojas pero no de las cartas que estén atravesadas. También puedes anotarte los puntos de cualquier fila en donde las cartas de tu oponente se encuentren atravesadas.

La persona que tenga la carta de la bandera a cuadros también toma un bono de 3 puntos.

El jugador que tenga más puntos gana.

**Observación acerca de empates en el juego.** Si el puntaje total es el mismo para ambos jugadores, entonces el ganador es el jugador con la menor cantidad de cartas en la mano. Si los dos jugadores tienen el mismo número de cartas no jugadas en la mano entonces el jugador que tiene la carta de la bandera a cuadros gana.

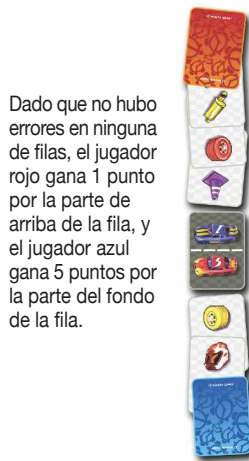
### Ejemplo de puntajes



Al final del juego, hay cuatro cartas en la fila de carros # 1: llanta amarilla, casco rojo, llanta azul, y silenciador (mofle) amarillo. La llanta azul es carta con el primer "error" en la fila (el error con el silenciador "mofle" amarillo sucedió después de eso). Así que voltea la carta de la llanta azul y colócala atravesada.



Por el color de la parte posterior de la carta atravesada puedes descubrir que quien cometió el error fue el jugador azul, así que el jugador rojo se anota 1 punto por esta fila.



Dado que no hubo errores en ninguna de las filas, el jugador rojo gana 1 punto por la parte de arriba de la fila, y el jugador azul gana 5 puntos por la parte del fondo de la fila.



En este caso, el jugador azul gana 4 puntos por la parte de arriba de la fila, más dos puntos por la parte del fondo de la fila, ya que el jugador rojo jugó una carta errónea.

