

Les règles en vidéo

Livret de règles

But du jeu

Dans ce jeu de course coopératif, vous devez arriver dans le bon ordre ! À chaque tour, les joueurs doivent avancer en fonction d'une carte Vitesse que les autres ne voient pas. À vous d'estimer jusqu'où pousser votre petite voiture...

Matériel



6 voitures en bois + 6 cartes Voiture

4 cartes 1, 5 cartes 2, 6 cartes 3, 6 cartes 4, 5 cartes 5, 4 cartes 6, 1 carte 7



31 cartes Vitesse

8 cartes Événement

3 cartes Roue de secours



NE PAS OUVRIR

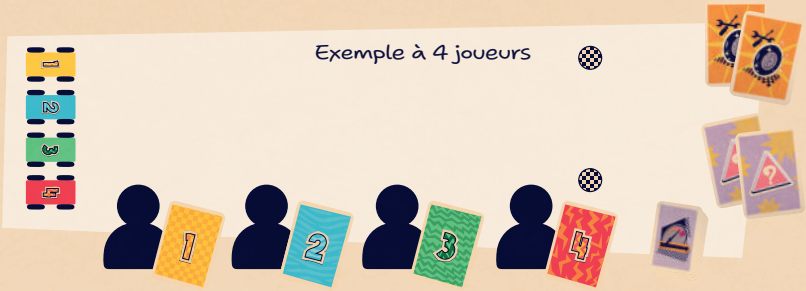
5 modules à débloquer (voir p.6)



2 pions Arrivée

+ 2 planches d'autocollants

Mise en place



1. **Désignez un premier joueur** qui prend la voiture **1** et la carte Voiture **1**. Le joueur à sa gauche prend la voiture **2** et la carte Voiture **2** et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait une voiture et la carte Voiture correspondante.

2. Installez vos **voitures en ligne** sur la surface de jeu pour former la ligne de départ. *Vous pouvez les installer sur le sol, sur une table ou sur n'importe quel support de votre choix.*

3. Placez les deux pions Arrivée où vous le souhaitez pour **former la ligne d'arrivée**. L'espace entre la ligne de départ et la ligne d'arrivée forme le circuit de jeu. *Pour votre première partie, nous vous conseillons de placer les pions Arrivée à une soixantaine de centimètres des voitures.*

4. **Mélangez les cartes Vitesse** et faites-en une pioche face cachée sur le côté de la table.

5. **Mélangez les cartes Événement** et placez deux cartes face cachée sur le côté de la table. Rangez les autres cartes dans la boîte. *Pour votre première partie, nous vous conseillons de sélectionner les cartes Aller-Retour et Arrêt au Stand.*

6. Selon le nombre de joueurs et la difficulté choisie pour votre partie, placez sur le côté de la table autant de **cartes Roue de secours** qu'indiqué :

Nombre de joueurs	Mode normal	Mode difficile
3 ou 4	2 cartes Roue de secours	1 carte Roue de secours
5 ou 6	3 cartes Roue de secours	2 cartes Roue de secours

Déroulement de la partie

Une partie complète se déroule en 3 courses ; les circuits changent lors de chacune d'elles. Une course, quant à elle, se déroule en 5 tours.

Place à la course !

- Lors de chaque tour, tous les joueurs **piochent une carte Vitesse** qu'ils consultent **secrètement**. *À aucun moment vous ne pouvez communiquer sur la valeur de vos cartes.*

- En commençant par la voiture **1**, puis dans l'ordre des numéros des voitures, chacun déplace sa voiture selon la valeur de la carte Vitesse qu'il a actuellement en main.

- Une fois que tout le monde a déplacé sa voiture, chaque joueur place sa carte **face cachée** devant lui : c'est la fin du tour. On passe alors au tour suivant en piochant tous une nouvelle carte Vitesse. **Attention, vous ne pouvez plus consulter les cartes précédentes !**
  *Coup de pouce : pour votre **première partie**, une fois que tout le monde a joué sa **première** carte, vous pouvez tous la révéler à vos partenaires.*

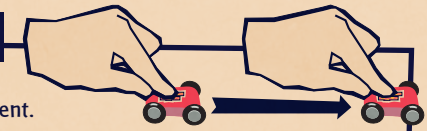
- **Avant** le 5e tour, aucune voiture ne doit avoir dépassé la ligne d'arrivée, sinon la partie est perdue.

- **Après** le 5e tour, au moins une voiture doit avoir dépassé la ligne d'arrivée. Si ce n'est pas le cas, la partie est perdue.



- Une fois que tout le monde a joué sa 5e et dernière carte, la course est terminée.
  À la fin du 5e tour, deux voitures ne peuvent pas finir au même niveau. L'une doit être placée légèrement devant l'autre.

Règles de déplacement



Pour avancer votre voiture, **poussez-la** simplement tout le long de votre déplacement.

Il n'y a pas de plateau, c'est à vous d'estimer quelle distance correspond à la valeur de votre carte.

Il est possible de continuer son déplacement **après avoir franchi** la ligne d'arrivée.

Une voiture ne peut **pas reculer** et **doit avancer sans à-coups**. Il ne doit pas y avoir d'arrêt dans son mouvement.

Lors d'un déplacement, il est **permis** de pousser une autre voiture avec la sienne.

Exemple d'un premier tour



Yanis, Paul et Mia ont déplacé leur voiture. Avec la voiture 4, c'est à Mona de faire son déplacement en dernier. Elle a pioché une carte Vitesse de valeur « 3 ». Elle pousse sa voiture selon la distance qu'elle estime correspondre à « 3 » (sachant que la course dure 5 tours et que les cartes Vitesse peuvent aller jusqu'à « 7 »).

Classement final

- Le joueur dont la voiture est arrivée en dernière position commence par révéler ses 5 cartes Vitesse et fait la somme de leurs valeurs. Il obtient ainsi sa **vitesse totale**.
- Puis, c'est au tour du joueur dont la voiture est placée en avant-dernière position. Sa vitesse totale doit atteindre une **valeur supérieure ou égale** à celle de la précédente. Si ce n'est pas le cas, cela constitue une **erreur**.
- Faites de même pour chaque voiture en remontant **jusqu'à celle en première position.**
- Si les joueurs sont classés **sans erreur**, vous pouvez **passer à la prochaine course**. Si c'était votre **3e et dernière course, passez à la fin de partie.**

En cas d'erreur

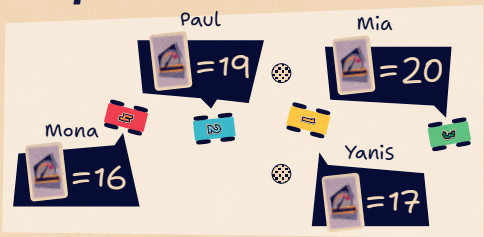
S'il y a **au moins une erreur,** les joueurs doivent corriger leur classement. Pour cela, ils doivent **retirer une ou plusieurs voitures** afin qu'il ne reste que des voitures ayant une **vitesse totale croissante (ou égale)** de la dernière à la première place. Puis, ils passent à la prochaine course.
S'il y a plusieurs possibilités, choisissez la ou les voitures à retirer.



Pour corriger leur classement :

- Si les joueurs ont besoin de retirer **une** voiture, ils perdent **une** carte Roue de secours.
- Si les joueurs ont besoin de retirer **plusieurs** voitures, ils perdent **deux** cartes Roue de secours.

Exemple de classement



Mona est arrivée dernière avec une vitesse totale de 16 (en additionnant ses 5 cartes Vitesse). Paul est 3e avec une vitesse totale de 19. Devant eux, Yanis est 2e avec 17 et Mia 1re avec 20.

Pour qu'il ne reste que des voitures ayant une vitesse totale croissante de la dernière à la première place, les joueurs doivent retirer la voiture de Paul ou celle de Yanis.

Il suffit de retirer une seule voiture, les joueurs perdent donc une carte Roue de secours.

Prochaine course

- Chaque joueur passe sa carte Voiture au joueur à sa gauche. Le joueur avec la carte Voiture 1 est le nouveau premier joueur.
- Les joueurs replacent les voitures en ligne pour former une nouvelle ligne de départ et déplacent les deux pions Arrivée pour former une nouvelle ligne d'arrivée.
- S'il s'agit de la deuxième course, **révélez la première carte Événement** et appliquez les conditions de mise en place.
  Lors de votre première partie, nous vous conseillons d'utiliser la carte « Aller-retour ».



- S'il s'agit de la troisième course, **révélez la deuxième carte Événement**, ajoutez-la à la carte Événement de la deuxième course et appliquez les conditions de mise en place **de ces deux cartes.**
  Si c'est votre première partie, nous vous conseillons d'utiliser les cartes « Aller-Retour » et « Arrêt au Stand ».
- **Démarrez la course !**

Important !

Chaque carte Événement impose une contrainte : si une ou plusieurs voitures ne respecte(nt) pas cette contrainte, perdez une carte Roue de secours.

- Si vous avez terminé la 3e course, passez à la **Fin de partie.**

Fin de partie

- Si vous perdez votre dernière carte Roue de secours, votre partie n'est pas finie ! En revanche, si vous devez perdre une carte Roue de secours mais que vous n'en avez plus : la partie est **perdue pour tout le monde.**
  Ça arrive même aux meilleurs ! La prochaine fois sera la bonne !

- Si vous avez terminé la troisième course sans manquer de cartes Roue de Secours, la partie est gagnée : **bravo à toutes et à tous !**



En route pour de nouvelles aventures !
Vous pouvez ouvrir un **nouveau module !**

Nouveaux modules

Vous venez de remporter une partie ? Bravo ! Vous pouvez dorénavant ouvrir l'une des 5 enveloppes contenant chacune un nouveau module à rajouter lors de vos prochaines courses.



- **Choisissez l'un des modules** en vous aidant des jauges au dos de chaque enveloppe (Déjanté, Interactif, Réflexion) et découvrez le nouveau matériel que réserve ce module ainsi que les nouvelles règles qui viennent s'ajouter à celles de base.

- Dès que vous remportez une partie avec ce module, **rangez-le dans son enveloppe** et **ouvrez-en un nouveau !**

- À chaque nouveau module, tentez de gagner une partie avec ce dernier pour découvrir un autre module !

- Une fois tous les modules ouverts, libre à vous de jouer avec votre préféré ou de les combiner ! Et pourquoi ne pas créer le vôtre ?

Une question ?

Vous vous posez une question à laquelle nous n'avons pas répondu dans les règles ? **Scannez le QR code ci-contre** pour retrouver la « Foire aux questions » où sont expliqués la plupart des cas particuliers. Si vous ne trouvez toujours pas votre réponse, n'hésitez pas à nous contacter par mail ou sur les réseaux sociaux, nous essayerons de répondre au plus vite.

Remerciements

Je tiens à remercier toute ma famille et mes amis proches pour leurs très nombreux tests et leurs conseils afin de développer ce jeu ! Merci également à Nicolas Aubry pour son idée du module Fantôme. Et un grand merci à Laurent Escoffier, un auteur que j'adore, dont l'adaptation en plein air de *The Mind* (*The Walking Mind)* m'a inspiré pour les prémices de ce jeu.

Antonin Boccara

Je remercie les membres de l'atelier One Shot et la team de La Poule Noire.

Amélie Guinet

Merci à Antonin pour sa confiance alors que nous n'avions qu'un seul jeu à notre actif et à Amélie qui a su répondre rapidement et de la plus belle des manières à nos demandes d'illustrations. Merci à Bertrand sans qui nous n'aurions peut-être jamais vu le jeu, à Seb' et Clem', toujours d'excellent conseil et à Nico pour ses idées toujours pertinentes. Merci aussi à toute la team Blackrock, en particulier Vincent et Yoann qui ont « vroomé » dès la première présentation. Merci enfin à nos familles et à nos amis pour leur soutien précieux.

Florian Esteve & Lenny Landau

Crédits

Auteur : **Antonin Boccara**. Illustrations : **La Poule Noire (Amélie Guinet)**. Édition : **Big Moustache Games (Florian Esteve & Lenny Landau)**. Conseils & production : **Synergy Games (Nicolas Aubry)**. Distribution : **Blackrock Games**. Corrections : **Mathieu Rivero et l'équipe à Anto'**.

Trophées

Collez un autocollant sur l'emplacement correspondant la première fois que vous validez son objectif. Lorsque vous en avez collé 10, félicitations : scannez ce QR code pour découvrir une surprise qui vous fera vroomer de plaisir (du moins on l'espère) !



Les classiques

- **Victoire** : première victoire
- **Météo** : partie gagnée avec le module Météo
- **Boost** : partie gagnée avec le module Boost
- **Dérapage** : partie gagnée avec le module Dérapage
- **Fantôme** : partie gagnée avec le module Fantôme
- **Podium** : partie gagnée avec le module Podium
- **Crazy** : partie gagnée avec deux modules

Les spéciales

- **Perfect** : partie gagnée sans perdre aucune Roue de secours
- **Inventeur** : partie réalisée avec un événement que vous avez inventé
- **Circuit de nuit** : partie jouée après minuit
- **Circuit international** : partie jouée à l'étranger
- **Course épique** : toutes les voitures ont passées la ligne d'arrivée
- **Contre la montre** : course jouée en 2 minutes top chrono
- **Influenceur** : partie postée sur les réseaux sociaux
- **Conservateur** : partie jouée au pied d'un monument