

Notes : 1. S'il n'y a pas suffisamment de jetons «huile» ou «dynamite» dans la réserve; alors vous ne pouvez pas jouer la carte bonus correspondante. 2. Si un joueur ne possède plus de carte action en main et doit en défausser, il ne se passe rien pour lui (s'il n'a pas encore joué sa carte déposée lors de la phase A, il le fera normalement quand viendra son tour).

Percussions et autres péripéties

Si un kart percute (c'est à dire déplace peu ou beaucoup) :

- **Une tâche d'huile :** Le tour de jeu du joueur s'arrête immédiatement. Son kart est orienté à l'envers du sens du parcours (il reste à sa place finale, et non à l'endroit de la tâche). Le jeton tâche d'huile est défaussé.

- **Un paquet de dynamite :** Le tour de jeu du joueur s'arrête immédiatement et il défausse une carte action de son choix. Le kart reste à sa place finale. Le jeton dynamite est défaussé.

- **Un plot (départ ou bonus) :** Le plot reste à l'endroit où éventuellement il a été poussé (si nécessaire, il est relevé). Ainsi les espaces pour obtenir des bonus peuvent être modifiés durant la course.

- **Un élément du jeu (paquet de chips...)** : L'élément reste à l'endroit où éventuellement il a été poussé

- **Un autre kart :** Le bolide reste là où éventuellement il a été poussé

Note : Si le kart sort de l'aire de jeu délimitée au début (par exemple lors d'une chute de la table...), le joueur doit défausser 1 de ses cartes Action et son tour s'arrête. Il replace son kart à l'endroit de la chute.

Cartes fou du volant

Chaque joueur possède une carte fou du volant, spécifique à son kart. Sur cette carte, deux capacités sont présentées. Durant son tour, le joueur a la possibilité, en plus de jouer ses actions, d'utiliser sa carte spéciale et donc l'une des deux capacités. L'utilisation peut avoir lieu à n'importe quel moment durant l'utilisation des différents points d'actions. La carte est ensuite défaussée à l'instar des cartes action. Le joueur la récupérera lorsqu'il récupérera l'ensemble de ses cartes action.



Kart bleu : Marche arrière : Permet de pichenetter par l'avant de son véhicule (1 action). / Crevaion : Le kart juste devant le kart bleu ne peut pas avancer ce tour.



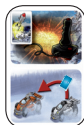
Kart rouge : Double Turbo : Permet de pichenetter deux fois consécutivement (1 action). / Démineur : Permet de rouler sur les dynamites sans effet durant cette phase B.



Kart noir : Mega missile : S'il lance un missile guidé, le joueur choisit sa cible. / Tout Terrain : Permet de rouler sur les tâches d'huile sans effet durant cette phase B.



Kart vert : Pilotage : Permet de modifier son orientation gratuitement après avoir avancé. / Rapidité : Le joueur joue en 1er quelque soit la valeur de sa carte action.



Kart orange : Tir Cadré : S'il lance un missile, le joueur peut le faire dans n'importe quelle direction. / Pickpocket : Le joueur vole 1 carte bonus à un adversaire dont il double le véhicule.

Fin de partie

Dès qu'un kart passe entre les deux plots de départ, on considère qu'il a effectué un tour. Lorsqu'un kart a effectué le nombre de tours prévus, la course s'arrête immédiatement. Les positions actuelles des concurrents sont alors leurs places finales.

Conseils

- Réalisez un circuit court afin de faire 3 ou 4 tours : plus il y a de tours, plus les dynamites et tâches d'huile sont intéressantes.
- Pour vos premières parties, choisissez un circuit simple en forme de O ou de 8.

- Mettez des éléments sur le parcours pour gêner la progression (dés, pions, bouteille, etc.)

- Posez une carte bonus sur une pile de dessous de verre pour créer des tremplins.

- Créez des rétrécissements de route, par exemple entre la boîte du jeu et le bord de la table... cela va privilégier les chutes !

- Créer un championnat. Le premier de chaque course obtient 5 points, le second 3 points et le troisième 2 points. Les autres concurrents n'obtiennent rien. Au bout de 3 courses, le joueur qui obtient le plus de points est le Grand Champion.

Crédits

Auteur : Fay Florian

Remerciements : Chifoumi, LanguedeSerpent, Olivier G., Grouik, Fizouille, Cassini, Ludomane, David, Les Protonighteurs, Les Peupléens, Lucile, Cyril, Agnès et tous ceux qui m'ont encouragé...

Illustrations : Maroon pulpedepoulpe.free.fr

Réalisation et édition : Franck et Maxime Plasse





Matériel

20 cartes action (5 séries – bleu, vert, orange, noire, rouge – de valeur 2, 3, 4, 5)

5 cartes fou du volant (1 par couleur)

29 cartes bonus (10 dynamites, 10 tâches d'huile, 6 missiles, 3 missiles guidés)

5 karts (1 par couleur)

4 paires de plots bonus

2 plots départ

10 dynamites (jetons rouges)

10 tâches d'huile (jetons noirs)

Mise en place

Placez les deux plots départ avec entre eux un espace suffisamment important pour que tous les joueurs puissent aligner leur kart (La ligne de départ se situe donc entre les deux plots). Délimitez avec les objets présents sur la table (verres, pot de fleurs...) le parcours à suivre. Disposez les plots bonus sur le parcours de telle manière que les karts puissent passer entre deux plots d'une même couleur. Choisissez un nombre de tours à effectuer (2 ou 3 par exemple).

Mélangez les cartes bonus et formez une pile face cachée.

Chaque joueur reçoit : un kart, les 4 cartes action ainsi que la carte fou du volant de la couleur de son kart et 1 carte bonus prise au hasard.

En commençant par le plus jeune, puis par âge croissant, les joueurs alignent leurs karts sur la ligne de départ.

But du jeu

Arriver le premier de la course en ayant effectué le nombre de tours de circuit prévus au départ !

La partie

Chaque tour de jeu est découpé en 3 phases.

A : Chaque joueur pose, face cachée, une de ses cartes action. Les joueurs qui n'ont plus de cartes action en main passent leur tour.

B : Les joueurs révèlent leurs cartes action faces visibles. Les autres jouent les uns après les autres, par valeur croissante de leur carte action. En cas d'égalité, c'est le joueur qui est le plus en retard dans la course qui commence. En cas de nouvelle égalité, c'est le plus jeune qui commence.

C : Les cartes action jouées sont défaussées et une nouvelle phase A a lieu.

Note : Lorsque TOUS les joueurs ont joué leurs 4 cartes action, ils les reprennent dans leur main au début de la prochaine phase A.

Les actions de la phase B

Chaque carte action indique le nombre d'actions à utiliser au maximum.

Les actions sont à repartir, sans obligation, entre ce qui suit dans un ordre quelconque (les actions non utilisées durant le tour sont perdues).

• **Déplacement (1 action) :** Le joueur pichenette l'arrière de son propre kart pour le faire avancer.



• **Orientation (1 action) :** Le joueur pose son index sur son véhicule et le fait pivoter dans le sens souhaité.

• **Carte bonus (spécial) :** À chaque phase B, la première carte bonus utilisée par chaque joueur ne coûte aucune action. À partir du deuxième bonus joué par un même joueur, le coût est de 1 action par carte bonus.

• **4 roues (2 actions) :** Lorsque le kart est sur le toit, le joueur doit utiliser 2 actions pour remettre son véhicule sur ses 4 roues. Il choisit dans le même temps l'orientation du bolide.

Les carte bonus

Si un kart passe entre les deux plots bonus de la même couleur ou entre les plots du départ, le joueur pioche une carte bonus et la garde en main.

Note : Le maximum de cartes bonus en main est de 3. Si un joueur en récupère une 4e, il doit en défausser une.



Huile : Le joueur pose un jeton huile (noir) à n'importe quel endroit sur la trajectoire que vient d'effectuer son kart ou directement derrière son bolide s'il n'a pas avancé.



Dynamite : Le joueur dispose un jeton dynamite (rouge) n'importe où autour de son kart.



Missile : Le missile file en ligne droite à partir de l'avant du bolide. Le premier kart qui se trouve sur la trajectoire est touché. Le joueur du véhicule touché défausse 1 de ses cartes action.



Missile guidé : Le missile atteint le kart en tête de la course. Le joueur du véhicule touché défausse 1 de ses cartes action.