

OUTSPEED™

GOODIES



RÈGLES TUILE GOODIES



Cette tuile Course Goodies offre de nouvelles sensations. Retrouvez ci-dessous les différents points de règles la concernant.

MISE EN PLACE

Pour jouer avec cette tuile, la mise en place est légèrement modifiée. Considérez le texte de remplacement suivant pour l'étape 2 de la page 6 du livret de règles.

Prenez les **12 tuiles Course**, ainsi que cette tuile Course Goodies, vérifiez si elles sont toutes sur la face correspondant au nombre de joueurs, mélangez-les et placez-les en pile à côté des plateaux Progression.

RÉSOLUTION

La tuile se résout de la façon habituelle. Cependant, de nouveaux symboles font leur apparition et des symboles déjà connus se retrouvent dans des endroits inhabituels du cockpit.

SYMBOLES DES TUILES COURSE



Le nombre de silhouettes Joueur sur cette ligne indique le nombre de places minimales devant être occupées pour le chemin en question. Lorsque vous révélez votre manette, si le nombre de joueurs ayant choisi ce chemin est **supérieur ou égal** au nombre de silhouettes, ces joueurs payent le coût et récupèrent les gains de ce chemin normalement. Si le nombre de joueurs est **inférieur** au nombre de silhouettes, alors tous les joueurs ayant choisi ce chemin perdent leur tour. Ils ne payent rien et ne gagnent rien.



Quand ce symbole se situe dans la ligne des coûts, **défaussez autant de jetons Bonus** qu'indiqué par le chiffre situé devant le symbole. Vous pouvez choisir ce chemin uniquement si vous avez suffisamment de jetons Bonus à défausser. Gagnez ensuite ce qui est indiqué dans la ligne des gains.



Quand ce symbole se trouve dans la ligne des coûts, **reculez d'autant de rangées qu'indiqué** par le chiffre situé devant le symbole. Vous pouvez choisir ce chemin uniquement si ce choix ne fait pas sortir votre Vaisseau du plateau Progression arrière. Gagnez ensuite ce qui est indiquée dans la ligne des gains.



RÈGLES TUILE GOODIES

Cette tuile Épreuve standard Goodies offre la possibilité de vous mesurer dans un nouveau sport, pratiqué plus souvent lors des jeux d'hiver que des jeux d'été. Retrouvez ci-dessous les différents points de règles la concernant.

MISE EN PLACE

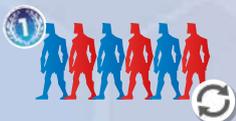
Pour jouer avec cette tuile, la mise en place est légèrement modifiée. Considérez le texte de remplacement suivant pour l'étape 1 de la page 6 du livret de règles.

Prenez les 9 tuiles Épreuve standard. Mélangez-les, gardez-en 5, et remettez les 4 tuiles restantes dans la boîte. Ajoutez la tuile Épreuve standard Goodies à ces 5 tuiles, mélangez-les à nouveau, et placez ces 6 tuiles au hasard, face cachée, comme indiqué sur l'illustration du livret de règles.

CURLING



Communiquer avec les autres joueurs est **autorisé** durant cette Épreuve.



Cette Épreuve se déroule en **2 tours de table**, en commençant par le premier joueur, puis en continuant dans le sens horaire.



Prenez tous en main **2 cubes de votre couleur** : le cube réservé pour votre piste de Score, ainsi que le cube restant dans la console. Laissez le cube de votre piste d'Énergie ainsi que les cubes neutres des plateaux Médailles là où ils se trouvent.



À votre tour, **lancez un cube de votre couleur** de telle sorte qu'il atterrisse aussi près que possible du centre de la cible visible sur la tuile Épreuve. Ce cube peut rebondir autant de fois que nécessaire, et même déplacer d'autres cubes déjà en place. Qu'importe si le cube atterrit sur la tuile Épreuve ou à côté, ou même s'il est tombé de la table, ne le touchez plus jusqu'à ce que tous les joueurs aient lancé leurs 2 cubes.

Pour que votre lancer soit valide, vous devez lâcher le cube à plus de **50 cm** de distance de la tuile Curling. S'il n'est pas valide, retirez le cube en question de l'Épreuve.



Après votre premier lancer, c'est au tour du joueur à votre gauche de lancer un cube.

Astuce : Si la surface de votre table est suffisamment glissante, vous pouvez faire glisser votre cube comme au curling, au lieu de le lancer, tant que vous le lâchez à plus de 50 cm de la tuile.



Quand tous les joueurs ont lancé leurs 2 cubes de couleur, chaque joueur retire de l'Épreuve son cube le plus éloigné du centre de la cible.

Un seul cube est décompté par joueur. Les joueurs se classent du cube le plus proche du centre de la cible visible sur la tuile au plus éloigné pour l'attribution des Médailles selon la règle des **3 Médailles** (voir le livret de règles page 9).





CARTES TRICHE



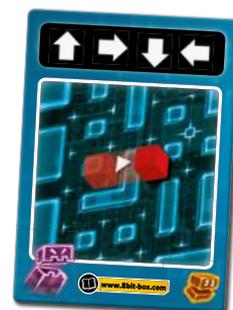
Il est fort probable que tous les cas pouvant se produire à cause de ces cartes ne soient pas traités dans ces quelques lignes. Mais finalement, ce que vous êtes en train de faire, c'est de la triche, et vous êtes en train de faire buguer le jeu. Alors débrouillez-vous tout seul ! Si vos compagnons de jeu râlent en disant que c'est de la triche, qui peut leur donner tort ?



PIXOID

Si, lors des 4 derniers tours, vous vous êtes déplacé d'abord vers , puis vers , puis vers , et enfin vers , vous pouvez sortir cette carte de votre manche lors de la phase **2 DÉPLACEMENT** du tour en cours.

Si vous le faites, vous pouvez ignorer et donc traverser tous les murs que vous rencontrez durant votre prochain déplacement à condition de terminer votre déplacement sur un Pix.



OUTSPEED

■ Si, lors des 4 tours précédents, vous avez choisi les chemins , puis , puis , et enfin , vous pouvez sortir cette carte de votre manche lors de la phase **3 RÉSOLUTION** du tour en cours. Appliquez l'effet suivant :

En plus des effets imposés par le choix de votre chemin actuel, piochez 4 jetons Bonus , et regardez-les. Gardez-en 2 face cachée devant vous, et remettez les deux autres, face cachée, sous la pioche.

■ Si, lors des 4 tours précédents, vous avez choisi les chemins , puis , puis , et enfin , vous pouvez sortir cette carte de votre manche lors de la phase **3 RÉSOLUTION** du tour en cours. Appliquez l'effet suivant :

Si la ligne de coût du chemin que vous venez de programmer contient un coût en , vous et vous seul pouvez considérer que ce coût est de 0 .



STADIUM

Si, lors des 3 Épreuves précédentes, votre Équipe n'a gagné aucune Médaille d'Or, vous pouvez sortir cette carte de votre manche lors de la phase **1 RÉVÉLATION** du tour en cours.

Gagnez immédiatement jusqu'à 3 . Vous êtes limité à 30 . Cette méthode de dopage est différente de celle que vous pouvez employer lors de la tuile **CONTRÔLE ANTI DOPAGE**, car elle est indétectable.

