

PITCHCAR

La victoire est à portée de main !



MATERIEL :

- 8 voitures différentes,
- 16 barrières de sécurité,
- 6 lignes droites,
- 10 courbes,
- 1 autocollant pour la grille de départ,
- la règle de jeu.

BUT DU JEU : de 2 à 8 joueurs

LA COURSE CLASSIQUE

Après avoir obtenu votre place sur la grille de départ, être le plus rapide à faire trois tours de circuit.

COMMENT JOUER :

Les déplacements des voitures doivent se faire par PITCH'NETTE (voir photo 1). Tous les doigts peuvent être utilisés. Les joueurs jouent à tour de rôle.

Si votre voiture se retourne ou sort de la piste, vous devez replacer votre voiture à l'endroit du tir. C'est alors au concurrent suivant de jouer.

Si votre voiture sort un adversaire, vous devez replacer votre voiture à l'endroit du tir ainsi que la voiture de l'adversaire à l'endroit du choc. C'est alors au concurrent suivant de jouer.

Les joueurs pourront à tour de rôle concevoir leur propre circuit.

Voir quelques exemples au dos.

Les joueurs auront le droit avant de jouer de décaler leur voiture d'une épaisseur de pion si celle-ci est collée à une barrière de sécurité ou à une autre voiture



Photo 1

LA COURSE CLASSIQUE

Avant la course, les joueurs doivent procéder aux essais qualificatifs.

Seul sur la piste, chaque joueur effectuera en moins de coups possible un tour de circuit.

Les adversaires ex æquo recommenceront jusqu'au départage.

La hiérarchie des essais définie, les joueurs se placent sur la grille de départ (voir photo 2).

Le premier à avoir franchit la ligne d'arrivée après trois tours est déclaré vainqueur.

Les points attribués seront alors les suivants :

1 ^{er}10 pts	3 ^e6 pts	5 ^e4 pts	7 ^e2 pts
2 ^e8 pts	4 ^e5 pts	6 ^e3 pts	8 ^e1 pt

Vous pouvez organiser un championnat du monde en individuel ou par équipes de 2 voitures. Chaque joueur construira son propre circuit et débutera la séance d'essai.

Précision : il est possible qu'une voiture par une PITCH'NETTE puissante saute par dessus plusieurs portions de circuit ; ce coup sera autorisé si le saut n'excède pas 2 portions de circuit.

• 1^{ère} variante : LA COURSE POURSUITE

Cette variante se joue à 2 ou par équipe.

Les joueurs se placent à l'opposé. 8 portions de circuit doivent les séparer.

À deux, est déclaré vainqueur le joueur ayant rattrapé son adversaire.

En équipe, lorsqu'un adversaire est doublé, il sort du jeu. Dès que le dernier joueur de l'équipe adverse sera rattrapé, la partie sera gagnée.



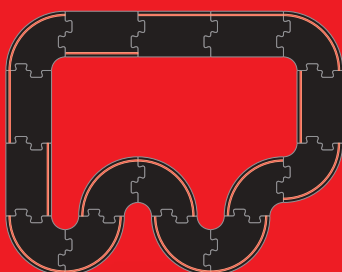
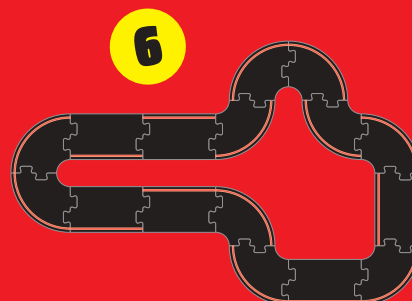
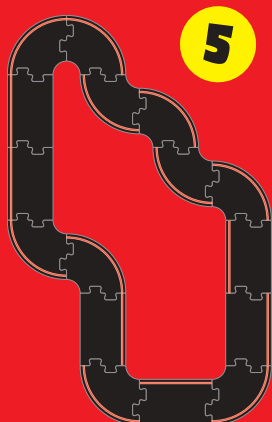
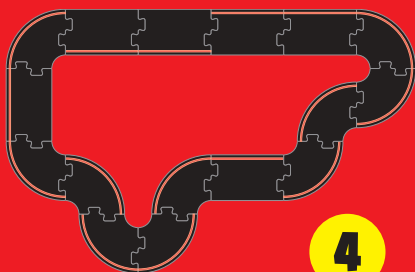
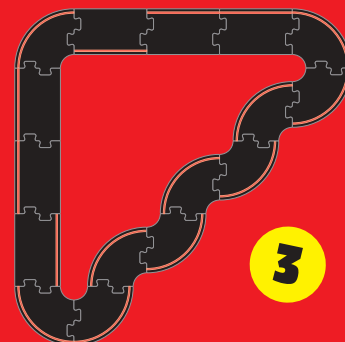
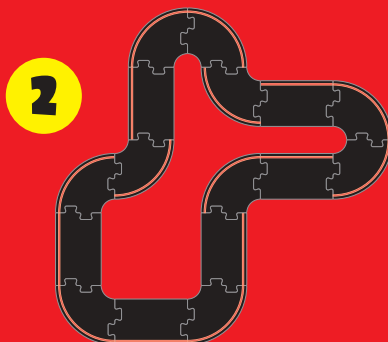
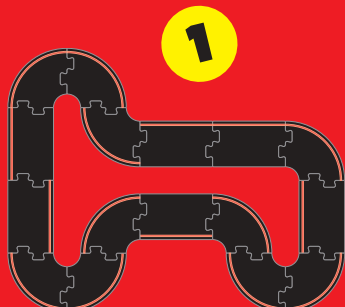
Photo 2

• 2^e variante : **LA COURSE TRASH**

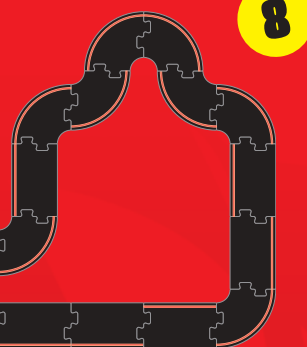
Cette variante se joue comme la course classique à quelques exceptions près :

- Il est permis de sortir les adversaires de la piste. Dans ce cas, l'adversaire sorti de la piste replacera sa voiture à l'endroit du tir du joueur ayant provoqué le choc.
- Les voitures peuvent se retourner. Dans ce cas, contrairement au jeu de base, le joueur qui s'est retourné perd un tour et n'est pas obligé de replacer sa voiture à l'endroit du tir.

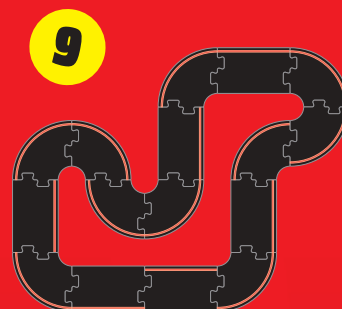
Exemples de circuits possibles



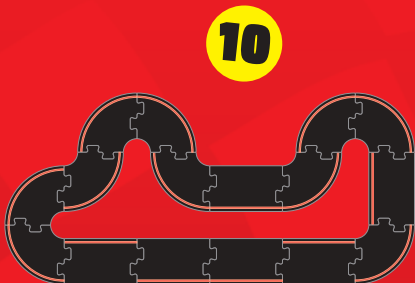
7



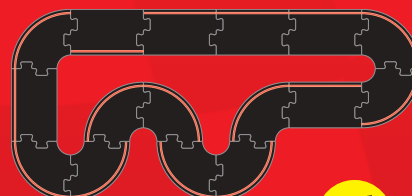
8



9



10



11

Visitez notre site web :
www.ferti-games.com



© 2003 Ferti.
PITCHCAR est un jeu de Jean Du Poël, édité par :
FERTI - Z.A. du Buisson de la Couldre - 3, allée des Aulnes - 78190 TRAPPES.
Mise en page : Asmodée Éditions.
e-mail : ferti@wanadoo.fr
Fabriqué en France

PITCHCAR & PITCHCAR Mini

CONTENTS :

- 8 wooden pawns
- 16 safety barriers
- 6 straight lines
- 10 curves
- 1 sticker with a start line and 8 cars.
- The rules.



GOAL OF THE GAME : from 2 to 8 players.

Once you have your place on the start grid, you must be the first to finish three laps.

HOW TO PLAY :

Before starting, stick the car stickers on the wooden pawns and the start line on a straight line.

Move the cars by pitching them (see photo 1). You can use any finger. Players play in turn.

If your car turns over or goes off the track, you must put it back where it was when you pitched it. Then your next opponent plays.

If your car makes another car go off the track, put both cars back where they were. Then your next opponent plays.

Before playing, players have the right to move their car by a pawn width if it's against a safety rail or another car.

STANDARD RACE :

Before the start, players must race a qualifying heat.

Alone on the track, each player tries to finish a full lap in as few pitches as possible. If two players are tied, they race again until the situation is solved.

Once the order has been defined, players place their car on the start grid (see photo 2).

The first car which crosses the line after three laps wins. Points are granted as follows :

1st = 10 pts	2nd = 8 pts	3rd = 6 pts	4th = 5 pts
5th = 4 pts	6th = 3 pts	7th = 2 pts	8th = 1 pt

n.b. : If you give it a strong pitch, your car may jump over several track parts ; only jumps of two track parts or less are allowed.

Alternative game 1 : THE PURSUIT

This can be played as a 2 player game or as a team game.

Players face each other. They must be separated by 8 track parts.

In the 2 player version, the player who catches up their opponent wins. In the team game version, when a player's car is passed, it's removed from the game. As soon as the last player of a team is passed, the other team wins.

Alternative game 2 : THE TRASH VARIATION

This is based on the standard race, with a few variations :

- Making your opponents go off the track is allowed. In this case, the player whose car was ousted puts it where their opponent's car was.

- Cars may turn over. In this case, the player whose car turned over loses a turn, but doesn't have to put their car back where it was before the pitch.

PITCHCAR & PITCHCAR Mini

MATERIAL :

- 8 Holzfiguren
- 16 Streckenbegrenzungen
- 6 gerade Strecken, 10 Kurven
- 1 Aufkleber mit der Startlinie und den 8 Fahrzeugen
- Die Spielregel



SPIELZIEL : für 2 bis 8 Spieler

Für das klassische Rennen : Als erster nach drei Runden durchs Ziel fahren.

WIE WIRD GESPIELT :

Vor dem ersten Spiel die Fahrzeugaufkleber auf die Holzfiguren aufkleben und die Startlinie auf eine gerade Strecke.

Die Fahrzeuge werden durch Fingerschnippen fortbewegt (siehe Bild 1). Alle Finger dürfen benutzt werden. Die Spieler spielen der Reihe nach.

Wenn ein Fahrzeug die Fahrbahn verlässt, wird es wieder an den Punkt gesetzt von dem es losgeschnippt wurde und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wenn ein Fahrzeug ein anderes Fahrzeug von der Fahrbahn schießt, wird es wieder an den Punkt gesetzt von dem es losgeschnippt wurde. Das andere Fahrzeug kommt auch wieder an den Ort vom dem es weggeschossen wurde. Auch in diesem Falle verfällt der Spielzug und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wenn sich beim schnippen das Fahrzeug umdreht, dann ist der Zug auch ungültig, das Fahrzeug wird an seine Ausgangsposition gesetzt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Die Spieler dürfen ihr Fahrzeug um die Breite einer Spielfigur versetzen, wenn es direkt an einer Streckenbegrenzung oder an einem anderen Fahrzeug liegt.

DAS KLASSISCHE RENNEN :

Vor dem Rennen macht jeder Spieler eine Qualifizierungsrunde.

Nach einander versucht jeder Spieler, alleine auf der Piste, mit möglichst wenig Schnipsern eine Runde zu fahren. Im Falle eines Gleichstandes werden weitere Qualifizierungsrunden durchgeführt.

Sobald eine Rangfolge etabliert ist, setzen die Spieler ihre Fahrzeuge auf die Startpositionen (siehe Bild 2).

Der erste der nach drei Runden die Ziellinie überquert ist Sieger. Punkte werden wie folgt verteilt:

1. Platz = 10 Punkte	2. Platz = 8 Punkte	3. Platz = 6 Punkte	4. Platz = 5 Punkte
5. Platz = 4 Punkte	6. Platz = 3 Punkte	7. Platz = 2 Punkte	8. Platz = 1 Punkt

Achtung ! Es ist möglich dass ein Fahrzeug durch kräftiges schnippen mehrere Teile der Strecke überspringt. Dieser Zug ist nur dann gültig wenn dabei nicht mehr als 2 Teile der Strecke übersprungen werden.

1. Variante : DIE VERFOLGUNGSJAGD

Diese Variante wird zu zweit oder in Teams gespielt. Die Spieler plazieren ihre Fahrzeuge so dass sie in beide Richtungen gleich weit voneinander entfernt sind. Sie sollten durch mindestens 8 Streckenteile getrennt sein.

Zu zweit gewinnt derjenige der den anderen einholt. Beim Spiel mit Teams scheiden Teammitglieder die eingeholt werden aus. Wenn der letzte Spieler eines Teams eingeholt wird, gewinnt das andere Team.

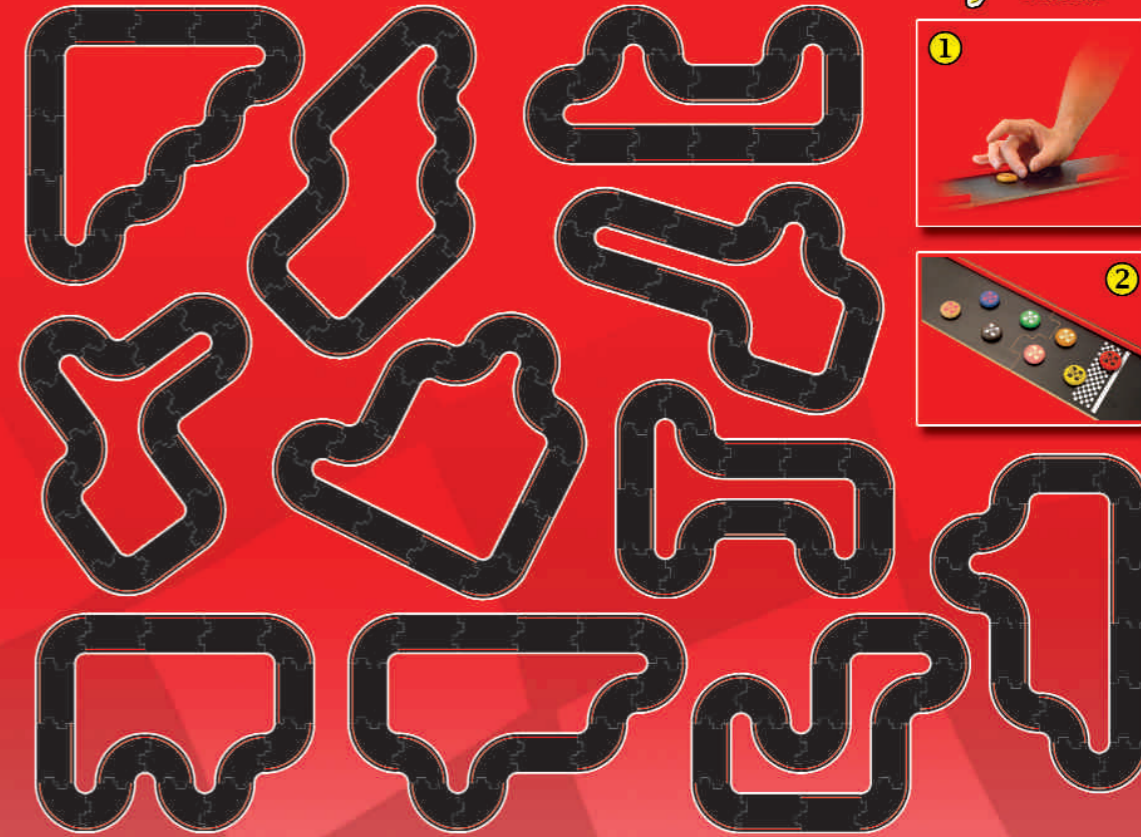
2. Variante : DIE TRASH VARIANTE

Diese Variante wird wie das normale Rennen gespielt, jedoch mit folgenden Ausnahmen :

- Es ist erlaubt gegnerische Fahrzeuge von der Piste zu stossen. In einem solchen Falle wird das gegnerische Fahrzeug an die Stelle gesetzt von dem das Fahrzeug des Spielers gestartet ist der es herausgestossen hat.

- Die Fahrzeuge dürfen sich umdrehen. In diesem Fall setzt der Spieler dessen Fahrzeug sich überschlagen hat eine Runde aus und muss nicht wie im Grundspiel an seine Ausgangsposition zurück.

PITCHCAR & PITCHCAR Mini



Toutes les extensions de Pitchcar et Pitchcar Mini, ainsi que d'autres circuits sur : <http://www.ferti-games.com>

