

COURSE au Colisée

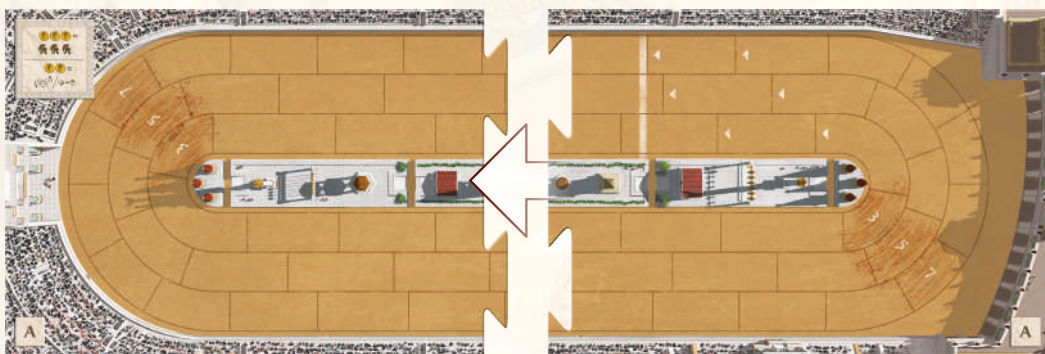
Un jeu de course
haletant pour 2 à 6
auriges (conducteurs
de chars) intrépides
âgés de 8 ans et plus,
par Matt Leacock.

PRÉSENTATION

Une foule de gens attendant le spectacle... La chaleur étouffante d'une fin d'après-midi... Des chevaux ruisselants de sueur tirant nerveusement sur leurs harnais... Et enfin le signal du départ ! Vous propulsez vers l'avant votre char, à faible allure pour débiter, puis un peu plus vite, encore un peu plus vite... Vous contournez la spina au centre de l'arène et le premier tour est bouclé... Le prochain virage se rapproche... Un regard par-dessus l'épaule : un des chars est déjà loin derrière.

Juste devant vous, un autre char s'engage trop vite dans la courbe et percute le mur de plein fouet. Un adversaire de moins. Désormais, un seul char se tient entre vous et la victoire... Il est temps d'oublier les bonnes manières... Vous agrippez votre javelot, cherchant votre équilibre et attendant que son aurige soit à votre portée... mais peut-être feriez-vous mieux de le prendre de vitesse avant de semer des chaussetrappes sur son passage ?

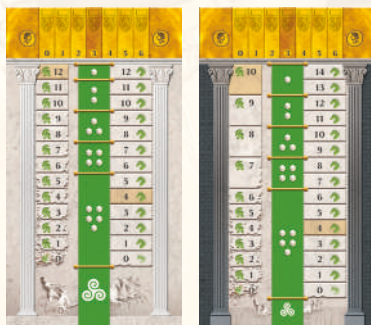
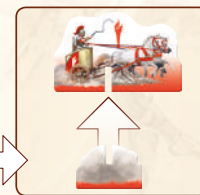
MATÉRIEL



1 plateau de jeu recto/verso (A & B) en deux parties



6 Chars aux couleurs des joueurs
(à assembler avant votre première partie)



6 plateaux Char recto/verso aux couleurs des joueurs
Au recto : colonnes blanches
Au verso : colonnes noires



6 compte-tours recto/verso aux
couleurs des joueurs



5 dés



20 cubes Chausse-trappe



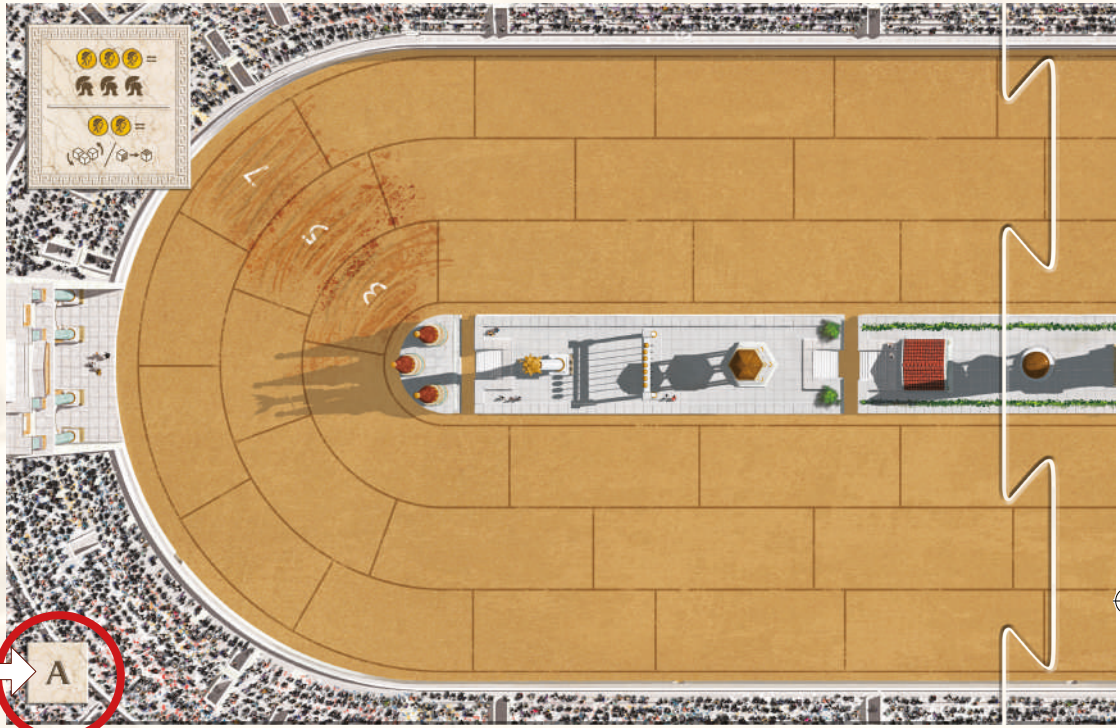
18 Marqueurs de niveau

PRINCIPE GÉNÉRAL

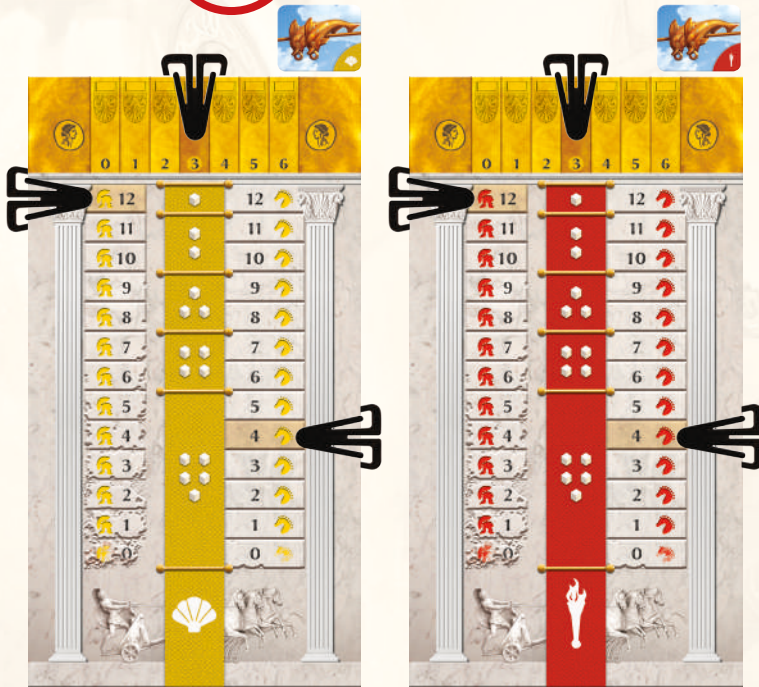
Les joueurs incarnent des auriges (conducteurs de chars) participant à une grande course de chars à l'époque de la Rome Antique. Plongez au cœur de l'arène et utilisez les dés pour parcourir les deux tours de circuit dans une atmosphère lourde et poussiéreuse. Et surtout, soyez le premier à franchir la ligne d'arrivée. Pour ce faire, vous devrez accélérer, freiner et changer de trajectoire à bon escient.

MISE EN PLACE

Plateau de jeu



Côté "A"

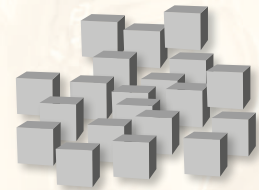
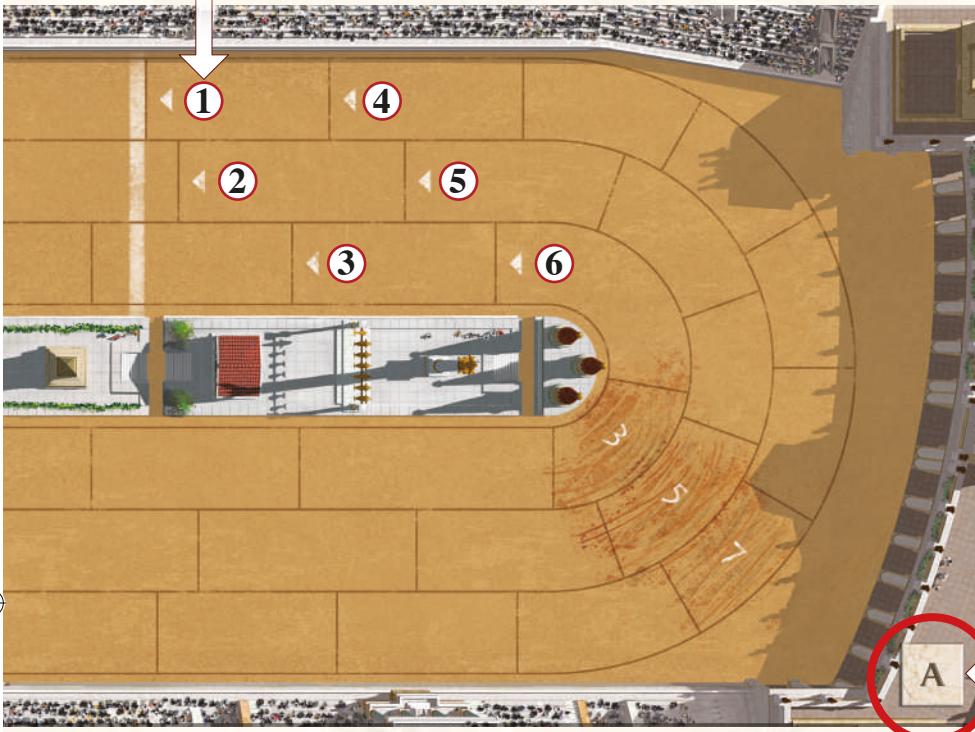


Plateaux Char

1. Positionnez les deux parties du plateau de jeu à plat sur la table, à portée de tous les joueurs, de manière à créer le circuit. Pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser les « côtés A » des plateaux.
2. Chaque joueur choisit une couleur et prend le Char correspondant. Déterminez aléatoirement les positions de départ. Le Char du premier joueur est placé sur la position de départ n°1, celui du deuxième sur la position n°2 et ainsi de suite jusqu'à ce que les Chars de tous les joueurs soient en place.

Il vous arrivera même de vous en prendre à vos adversaires en leur projetant un de vos javelots ou en déposant des chausse-trappes sur leur chemin. Si la déesse Fortune vous octroie ses faveurs, vous parviendrez à rafistoler votre char pendant la course, ce qui s'avérera pratiquement indispensable pour arriver au bout du parcours.

Positions de départ



cubes Chausse-trappes

Côté "A"

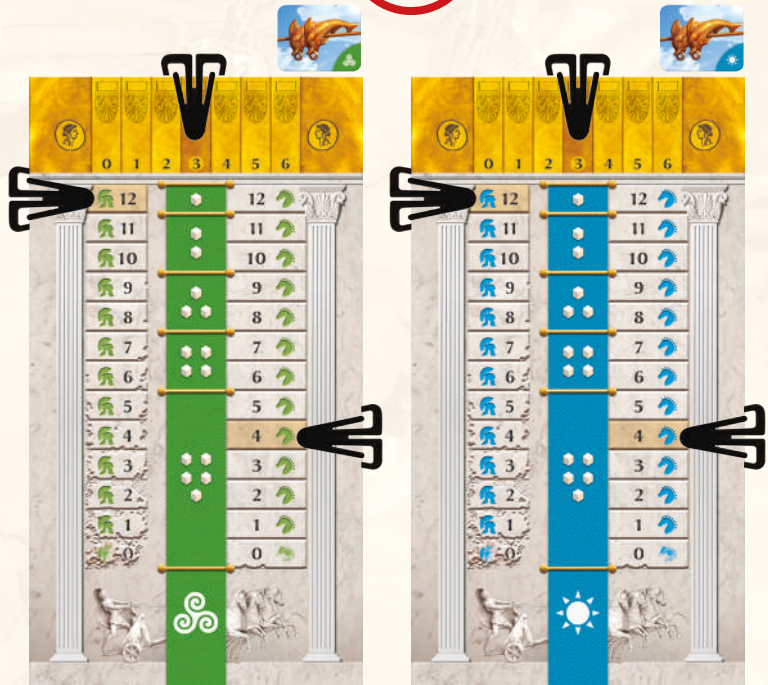
3. Chaque joueur prend le plateau Char correspondant à sa couleur et 3 marqueurs de niveau. Placez les plateaux Char sur leur recto (colonnes blanches visibles) et positionnez les marqueurs de niveau ainsi :

- Piste de dommages (🐉): 12
- Piste de vitesse (🐎): 4
- Piste de fortune (🍀): 3

Chaque joueur prend le compte-tour correspondant à sa couleur et le place au-dessus de son plateau Char sur la face présentant 2 dauphins.

4. Formez une réserve à côté du plateau de jeu avec les cubes Chausse-trappe. Les composants non utilisés peuvent être remis dans la boîte.

La première manche débute ainsi : le joueur placé sur la position de départ n°1 joue en premier. Les tours des autres joueurs s'enchaînent en suivant l'ordre des positions de départ..



Plateaux Char

Plateaux Char

Avant le début de la partie, chaque joueur prend le plateau Char de la couleur de son choix et le place devant lui sur la face présentant les colonnes blanches. Chaque joueur va utiliser les **marqueurs de niveau** pour indiquer à chaque instant les **caractéristiques actuelles de son Char**. Ces informations, combinées à la position des Chars sur le plateau de jeu, permettront à chacun des joueurs d'estimer à tout instant ses chances de victoire dans la course. Chaque plateau Char présente trois pistes.

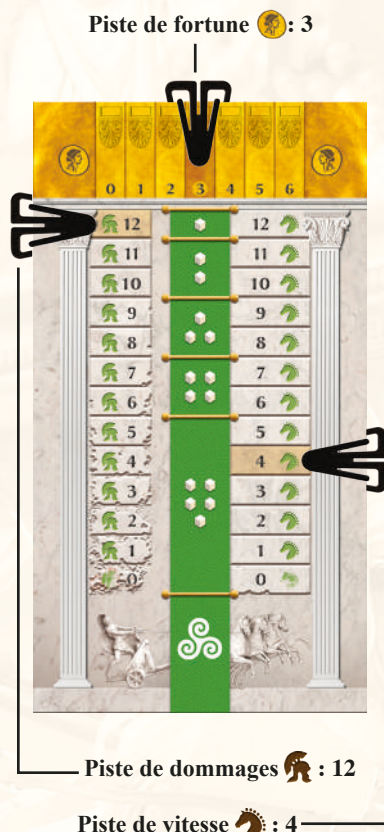
La **Piste des dommages** (identifiée par un 🐎) représente le nombre de dommages que votre Char peut encaisser. 12 correspond à un Char en parfait état. Si le marqueur de dommages atteint 0, le Char est détruit et vous êtes éliminé de la course.

La **piste de vitesse** (identifiée par un 🌀) représente votre vitesse : votre Char devra avancer sur le plateau de jeu d'un nombre de cases correspondant à la valeur indiquée par le marqueur de vitesse (points de déplacement). Cette piste indique également le nombre de dés que vous aurez à lancer chaque tour. (Plus votre vitesse est grande, plus votre Char est difficile à contrôler.)

IMPORTANT : Au début de chacun de vos tours, votre vitesse initiale ne peut pas être supérieure au niveau de dommages indiqué sur votre piste de dommages. Si avant de lancer les dés votre vitesse est supérieure à votre niveau de dommages, vous devez la diminuer jusqu'à ce que les positions des deux marqueurs coïncident – voir « Phase 2 : Ajuster sa vitesse initiale », page 5. Les dommages reçus pendant votre mouvement n'affectent pas votre vitesse, sauf dans le cas où votre marqueur de dommages atteint le niveau 0, entraînant la destruction de votre Char.

La **Piste de fortune** (identifiée par un 🍀) représente les faveurs que la déesse Fortune sera prête à vous accorder. Ses faveurs vous permettront de réparer votre Char (voir « Phase 1 : Réparer », page 5), de relancer un ou plusieurs dés, ou de placer un dé sur la face de votre choix (voir « Phase 3 : Lancer les dés », page 5).

Le niveau de chacune de ces caractéristiques ne peut jamais dépasser les valeurs limites indiquées sur les pistes respectives.



DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se déroule en plusieurs manches. Au cours d'une manche, chaque joueur effectue un tour de jeu par Char qu'il contrôle. **L'ordre** dans lequel les joueurs jouent dépend de **leurs positions sur le plateau de jeu**. Le joueur dont le Char est le plus avancé (le côté avant de chaque case servant de référence) joue le premier, puis c'est au tour du joueur dont le Char est immédiatement derrière, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les Chars aient effectué leur tour. Une fois que le Char le moins avancé sur le plateau de jeu a joué son tour, la manche est terminée.

Côté avant

Le tour d'un joueur se déroule en **6 phases** :

1. Réparer (facultatif)
2. Ajuster sa vitesse initiale
3. Lancer les dés
4. Gagner les faveurs de Fortune
5. Se déplacer
6. Attaquer (facultatif)

À la fin de chaque manche, c'est-à-dire une fois que tous les Chars ont joué leur tour, on vérifie si au moins l'un d'entre eux a terminé son 2^{ème} tour (voir « Fin de partie », page 7). Si ce n'est pas le cas, une nouvelle manche débute.



Exemple : Chloé, Joachim, Lola et Timothée sont engagés dans une partie à 4 joueurs. C'est le début d'une nouvelle manche et la position de leurs Chars est illustrée ci-dessus. L'ordre des tours pour cette manche est le suivant : 1. Lola (vert) ; 2. Joachim (rouge) ; 3. Timothée (jaune) ; 4. Chloé (bleu).

Phase 1 : Réparer (facultatif)

Avant de lancer les dés, vous pouvez dépenser exactement 3 points sur votre piste de fortune pour réparer 1 à 3 points de dommages sur votre Char.

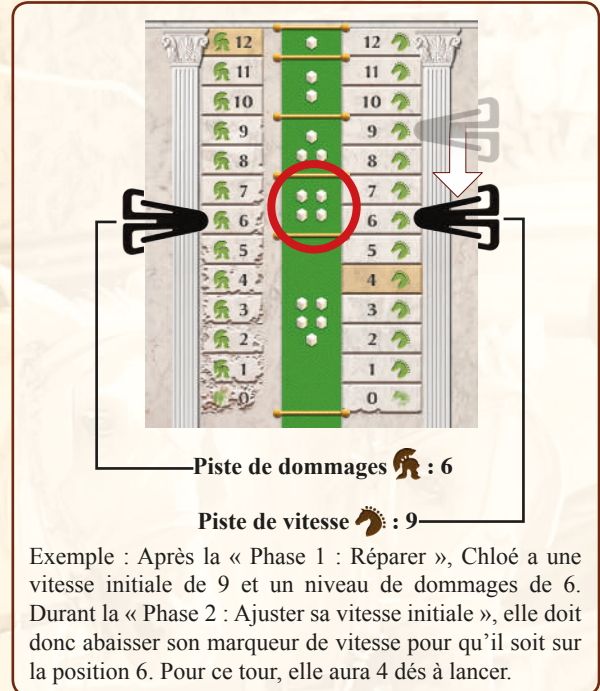
N'oubliez pas de déplacer les marqueurs de fortune et de dommages en conséquence.

Une seule réparation est autorisée par tour.

Phase 2 : Ajuster sa vitesse initiale

À la fin de cette phase, votre vitesse ne doit pas dépasser le niveau de dommages indiqué sur votre piste de dommages. Si votre vitesse initiale est supérieure à votre niveau de dommages, modifiez la position du marqueur de vitesse pour qu'elle corresponde à celle du marqueur de dommages.

La position finale du marqueur de vitesse indique également le nombre de dés que vous aurez à lancer durant votre tour.



Exemple : Après la « Phase 1 : Réparer », Chloé a une vitesse initiale de 9 et un niveau de dommages de 6. Durant la « Phase 2 : Ajuster sa vitesse initiale », elle doit donc abaisser son marqueur de vitesse pour qu'il soit sur la position 6. Pour ce tour, elle aura 4 dés à lancer.

Phase 3 : Lancer les dés

La position du marqueur de vitesse indique le nombre de dés que vous devez lancer. Lancez un nombre de dés correspondant exactement au nombre indiqué sur votre plateau Char. Après ce premier lancer, vous bénéficiez d'une relance gratuite : vous pouvez relancer une fois autant de dés que vous le souhaitez.

Si le résultat final ne vous convient pas, vous pouvez faire appel à la déesse Fortune pour le modifier à nouveau, mais cela diminuera votre niveau de fortune.

Vous pouvez dépenser 2 points sur la piste de fortune de votre plateau Char pour :

A) relancer autant de dés que vous le souhaitez

ou

B) placer 1 dé sur la face de votre choix (sauf sur la face 🎲).

Dans un cas comme dans l'autre, il vous est possible de relancer (cas A) ou de retourner (cas B) un dé que vous avez précédemment mis de côté.

Vous pouvez modifier les résultats des dés aussi longtemps que vous le désirez, à condition de pouvoir payer les points de fortune nécessaires avant chaque modification.

N'oubliez pas de mettre à jour la position de votre marqueur de fortune après chaque dépense.

IMPORTANT : Si vous n'avez pas suffisamment de points de fortune pour payer, vous ne pouvez pas modifier le résultat de votre lancer. (Vous n'êtes pas autorisé à utiliser les points des dés Fortune obtenus lors de ce lancer, car ils ne seront ajoutés à votre niveau de fortune qu'à la phase suivante).

Un résumé des symboles présents sur les faces des dés est disponible page 7. Les dés non utilisés lors d'un tour ne peuvent pas être conservés pour le tour suivant, ils sont mis de côté sans que leur effet soit pris en compte. Les paragraphes suivants décrivent l'utilisation (facultative ou obligatoire) des différentes faces des dés. (Mettez de côté les dés après les avoir utilisés).

Phase 4 : Gagner les faveurs de Fortune

Louez la grandeur de la déesse Fortune ! Pour chaque 🎲 obtenu, déplacez votre marqueur de fortune de 1 rang vers la droite. (Il n'est pas possible de posséder plus de 6 points de fortune.) Vous pouvez dépenser des points de fortune pour

réparer votre Char (voir « Phase 1 : Réparer », ci-dessus) ou pour modifier les résultats des dés (voir « Phase 3 : Lancer les dés », ci-dessus).

Phase 5 : Se déplacer

Cette phase commence par la détermination de vos points de déplacement.

Pour chaque \pm obtenu, vous devez augmenter ou diminuer de 1 point votre vitesse, selon votre préférence. Déplacez votre marqueur de vitesse en conséquence.

Pour chaque \pm obtenu, vous devez augmenter de 2 points votre vitesse. Cette accélération brutale accroît la fatigue de vos chevaux, vous obligeant à encaisser 1 point de dommages. Déplacez vos marqueurs de vitesse et de dommages en conséquence.

Si vous avez obtenu plusieurs dés \pm et/ou \pm , faites le total des modificateurs de vitesse avant d'appliquer ces modifications sur votre piste de vitesse.

Votre vitesse finale ne peut pas être supérieure à la valeur limite de votre piste de vitesse.

Exemple : Votre vitesse initiale est 11. Vous avez obtenu un \pm votre vitesse finale devrait donc être égale à 13. Comme il n'est pas possible de dépasser la valeur limite, votre vitesse finale est égale à la valeur limite de votre piste de vitesse, ici 12, et le point supplémentaire est perdu. (Vous devrez tout de même encaisser 1 point de dommages suite au résultat du dé.)

La vitesse finale obtenue correspond au nombre de points de déplacement de votre Char. Pour chaque point de déplacement, votre Char doit avancer de 1 case sur le plateau de jeu. (La case sur laquelle vous vous trouvez au début de votre mouvement n'est pas comptabilisée.)

Il existe 3 cas de figure particuliers.

Changement de couloir

En l'absence de dé \pm , votre Char doit rester dans le même couloir durant tout son mouvement. Toutefois, si vous avez obtenu un dé \pm , votre Char peut se décaler vers un couloir **adjacent** durant son mouvement. Vous pouvez effectuer 1 seul changement de couloir par dé \pm obtenu. Le côté avant de la case de destination doit être plus avancé que le côté avant de la case de départ. Effectuer 1 changement de couloir consomme 1 point de déplacement, comme tout autre déplacement.

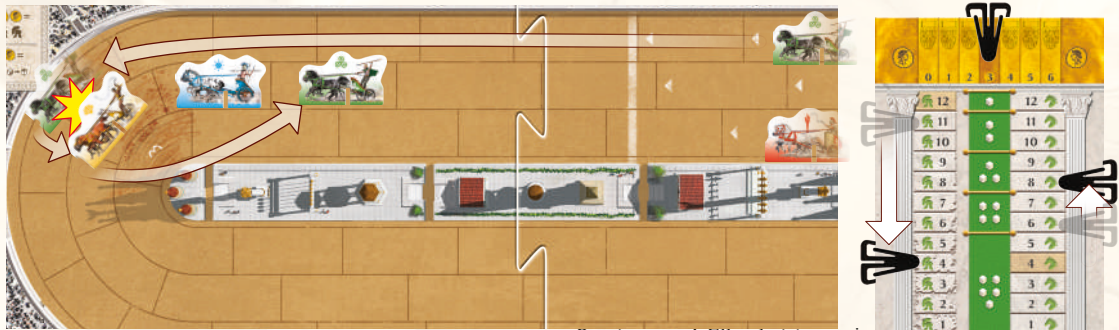
Courbe

Une vitesse excessive dans une courbe engendrera de sérieux dommages à votre Char. Dans les courbes, les numéros présents sur certaines cases indiquent la vitesse maximale avec laquelle vous pouvez entrer sur la case en toute sécurité. Un Char qui entre sur une de ces cases est considéré comme un Char étant entré sur la case. Une fois entré sur la case, vous encaissez 1 point de dommages pour chaque point de vitesse au-dessus de la vitesse maximale indiquée. Déplacez votre marqueur de dommages en conséquence.

Accrochage

Si vous entrez dans une case contenant un autre Char, cela entraîne un accrochage. **Les deux** Chars impliqués dans l'accrochage encaissent **2 points de dommages**. (Les marqueurs de dommages de chacun doivent être déplacés en conséquence.) Si le Char ayant causé l'accrochage dispose encore de points de déplacement, il poursuit son mouvement normalement. Le Char percuté reste en place.

Si le Char à l'origine de l'accrochage **termine son mouvement sur la case occupée par le Char percuté**, l'accrochage est résolu comme indiqué ci-dessus, puis le Char percutant est placé **derrière** le Char percuté, sur la **première case libre** du couloir. Le Char percuté reste en place.



Exemple : À son tour, Lola (vert) débute la « Phase 5 : Se déplacer », après avoir obtenu le résultat suivant :




Lola commence par déterminer ses points de déplacement : elle utilise un dé \pm pour augmenter de 1 point sa vitesse et un autre dé \pm pour la diminuer de 1, ce qui donne un modificateur de vitesse égal à 0. Elle doit aussi utiliser le dé \pm . Ceci entraîne une augmentation de 2 de sa vitesse, mais elle doit encaisser 1 point de dommages. Sa vitesse finale est 8 et son niveau de dommages est 10, elle déplace donc ses marqueurs de vitesse et de dommages en conséquence. Lola peut ensuite entamer son mouvement : elle dispose de 8 points de déplacement, elle en utilise 7 pour avancer en ligne droite dans son couloir. Ceci l'amène à entrer dans une case de courbe numérotée. Cette case autorise une vitesse maximum de 7, Lola encaisse donc 1 point de dommages (sa vitesse finale 8 – la vitesse autorisée 7).

Peu importe ! Elle choisit ensuite de dépenser son dernier point de déplacement pour changer de trajectoire à l'aide du dé \pm ce qui la décale sur le couloir central. Elle entre à nouveau dans une case de courbe numérotée, lui causant 3 nouveaux points de dommage (sa vitesse finale 8 – la vitesse autorisée 5). De plus, elle entre dans une case occupée par Timothée (jaune). Elle percute donc le Char jaune et encaisse 2 nouveaux points de dommages suite à cet accrochage. Lola a dépensé l'intégralité de ses points de déplacement, ce qui met un terme à sa « Phase 5 : Se déplacer ». Comme elle termine son déplacement sur une case occupée, elle doit placer son Char sur la prochaine case libre située derrière Timothée et sur le même couloir. Elle place donc son Char sur la case située immédiatement derrière Chloé (bleu). Attention : ce placement ne cause pas d'accrochage avec Chloé.


Au final, cette manœuvre a coûté particulièrement cher à Lola, mais cela lui permet d'éliminer un de ses adversaires. En effet, Timothée encaisse lui aussi 2 points de dommages suite à son accrochage avec Lola. Comme il s'agissait de ses 2 derniers points, son chariot est détruit et il est éliminé de la partie. Vous trouverez ci-dessus la représentation du plateau Char de Lola à la fin de cette phase.

Phase 6: Attaquer (facultatif)

Il y a une chose que vous savez si vous avez déjà eu l'occasion de visionner une course de chars dans un film : la rapidité, la témérité et l'habileté ne peuvent pas à elles seules mener vers la victoire. Pour gagner, il ne faut pas hésiter à user de mesures plus directes à l'encontre de ses adversaires !

Pour chaque dé  obtenu, vous pouvez effectuer 1 attaque. Il existe deux types d'attaques : (A) Déposer une Chausse-trappe ou (B) Lancer un javelot.

A) Déposer une Chausse-trappe

Vous pouvez décider d'utiliser 1 dé  pour déposer 1 Chausse-Trappe **derrière votre Char**. (Les Chausse-trappes, utilisées à l'époque par l'armée romaine, sont des pièges métalliques composés de 4 pointes. Quelle que soit la manière dont on les pose au sol, les Chausse-trappes se stabilisent sur 3 pointes, ce qui permet de maintenir la 4^{ème} vers le haut. (Prenez 1 cube Chausse-trappe dans la réserve et placez-le sur n'importe quelle case que vous avez traversée durant ce tour au cours de votre mouvement.


Il n'est pas possible de déposer une Chausse-trappe sur la case de départ ou d'arrivée de votre mouvement du tour. Une même case ne peut pas contenir plus de 1 cube Chausse-trappe.

Fin de Manche

Une fois que tous les Chars ont entièrement effectué leur tour de jeu, vérifiez si la condition de fin de partie est réalisée. Si ce n'est pas le cas, une nouvelle manche débute. **L'ordre des tours de la nouvelle manche est déterminé par la position des Chars** sur le plateau de jeu. Le couloir sur lequel se trouve un Char n'a pas d'importance. Le joueur dont le Char est le plus avancé sur la piste (comparez les côtés avant des cases) joue en premier, puis c'est au tour du joueur dont le

Si un Char (y compris le vôtre) traverse une case contenant une Chausse-trappe, ou termine son mouvement sur un Chausse-trappe, il encaisse 1 point de dommages. (Le joueur contrôlant ce Char déplace son marqueur de dommages en conséquence.) Ensuite, retirez le cube Chausse-trappe du plateau de jeu et remettez-le dans la réserve.


B) Lancer un javelot

La seconde option consiste à utiliser 1 dé  pour lancer un javelot sur un Char à portée de tir. Vous ne pouvez cibler qu'un Char se trouvant à **une distance maximale de 2 cases**, et ce **quelle que soit la direction** (il est ainsi possible de cibler un Char situé derrière vous). Le javelot atteint systématiquement sa cible, et lui fait subir **1 point** de dommages. Le joueur contrôlant le Char ciblé déplace son marqueur de dommages en conséquence.

La portée de tir est soumise aux mêmes règles que le mouvement, cela signifie que la case sur laquelle se trouve votre Char n'est pas prise en compte. Il est également possible de lancer un javelot « au-dessus » d'autres Chars ou de Chausse-trappes. Il n'est pas possible de lancer un javelot au cours de son mouvement, il faut avoir **terminé la « Phase 5 : Se déplacer »** avant de pouvoir procéder aux attaques.

Char devance tous les autres Chars n'ayant pas encore joué, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les Chars aient effectué leur tour. Quand vous franchissez la ligne d'arrivée pour la première fois (sans compter le franchissement de cette ligne au départ), vous avez bouclé le premier tour. Retournez votre compte-tour sur son verso (où figure un seul dauphin). Il vous reste un dernier tour à accomplir !

Destruction du Char

Si votre **marqueur de dommages** atteint **0**, votre Char est immédiatement détruit, et il est **éliminé de la course**. Retirez le Char du plateau de jeu et placez **1 cube Chausse-trappe** sur la case où la destruction a eu lieu. Ce cube représente les débris engendrés par la destruction du Char. Le Chausse-trappe ainsi placé suit les mêmes règles que les autres Chausse-trappes déposées sur le plateau de jeu à l'aide du dé  (voir « A) Déposer une Chausse-trappe », ci-dessus).

Si votre Char termine son mouvement sur une case occupée par un adversaire et déclenche un accrochage entraînant la destruction du Char percuté, placez votre Char sur la première case libre de ce couloir (derrière le Char percuté). Puis, retirez le Char détruit et placez le cube Chausse-trappe sur la case de l'accrochage.

FIN DE PARTIE







Si un Char termine son second tour de circuit et franchit la ligne d'arrivée (le joueur qui le contrôle replace son compte-tour dans la boîte), alors la partie se termine à la fin de la manche en cours. Les joueurs dont les Chars n'ont pas encore joué lors de cette manche effectueront donc normalement leur tour. Si un seul joueur boucle les deux tours de piste, il est le vainqueur de la partie ! Si plusieurs Chars bouclent les deux tours de piste au cours de la même manche, le vainqueur est le joueur dont le Char a parcouru la plus grande distance après la ligne d'arrivée (comme toujours, comparez les côtés avant des cases).

Bien évidemment, vous êtes autorisés à percuter vos adversaires et à leur lancer des javelots durant ce dernier tour pour détruire leurs Chars et les éliminer de la course.

Si tous les Chars ont été détruits, il n'y a aucun vainqueur.

Dans le cas où tous les Chars sauf un ont été détruits, le Char encore en jeu doit tout de même finir la course en respectant toutes les règles établies (et ce même si le joueur en question ne devrait pas rencontrer de difficultés à gagner la partie).

Résumé des faces des dés :

-  +/- Déplacement classique (x1). Vous devez augmenter ou diminuer de 1 point votre vitesse, selon votre préférence.
-  +  Sprint (x1). Vous devez augmenter de 2 points votre vitesse, et vous devez également encaisser 1 point de dommages.
-  Tourner (x2). Vous pouvez changer de couloir vers un couloir adjacent. Ceci consomme 1 point de déplacement.
-  Attaquer (x1). Vous pouvez déposer 1 Chausse-trappe ou lancer 1 javelot sur un Char à portée de tir.
-  Gagner les faveurs de Fortune (x1). Déplacez votre marqueur de fortune de 1 rang vers la droite.

VARIANTES

Parties à 2 et 3 joueurs

Pour les parties à 2 et 3 joueurs, chaque joueur commence la partie en contrôlant 2 Chars et leurs plateaux Char. Les autres règles restent identiques.

Plus de dommages après la ligne d'arrivée

Si tous les joueurs s'accordent pour l'application de cette règle, il n'est plus possible de causer des dommages à un Char ayant bouclé les deux tours de circuit et ayant joué son tour entièrement.

Circuit alternatif

Le circuit présent sur le verso du plateau de jeu (côté B) présente un nouvel élément : les piliers en pierre. Chaque couloir en possède au moins 1. Un aéronef inconscient, qui traverse ou entre sur une case portant un pilier en pierre, heurte de plein fouet l'obstacle. Son Char est immédiatement détruit et est éliminé de la course (voir « Destruction du Char », page 7). Si vous le souhaitez, il est possible de combiner une face A d'un plateau de jeu avec une face B.

Chars alternatifs

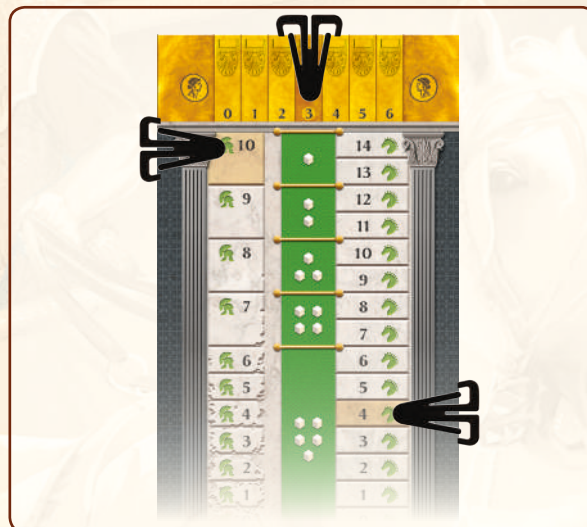
Après avoir joué plusieurs parties avec les plateaux Char aux colonnes blanches, il est possible que vous souhaitiez utiliser les versos de ces plateaux (aux colonnes noires). Les Chars présents sur ces versos possèdent des caractéristiques de départ différentes les uns des autres. Les modifications de règles suivantes sont à appliquer :

Mise en place :

1. Quel que soit le nombre de joueurs, placez les 6 plateaux Char sur la table, avec les colonnes noires visibles.
2. Déterminez aléatoirement le joueur qui commence la sélection des Chars. Il prend le plateau Char de son choix, le Char correspondant et 3 marqueurs de niveau. Puis, en sens horaire, chaque joueur choisit 1 plateau Char parmi ceux restants et prend le matériel nécessaire. Si vous jouez une partie à 2 ou 3 joueurs, la sélection du second Char s'effectue en sens antihoraire, et est initiée par le joueur ayant choisi en dernier son premier Char.
3. Déterminez ensuite les positions de départ :
4 à 6 joueurs : le joueur ayant choisi en dernier son plateau Char place son Char sur la position de départ de son choix. Puis, en suivant le sens antihoraire, chaque joueur place son Char sur une des positions de départ restantes.

2 à 3 joueurs : le joueur ayant choisi en dernier son premier Char place celui-ci sur la position de départ de son choix. Puis, en sens antihoraire, chaque autre joueur place le Char qu'il a choisi en premier sur une position de départ restante. Puis, le joueur ayant placé en dernier son premier Char choisit la position de départ de son second Char. Enfin, en sens horaire, chaque joueur place son second Char sur une des positions de départ restantes.

4. Mettez en place les marqueurs de niveau sur vos plateaux Char. Les caractéristiques de départ correspondent aux valeurs surlignées.



5. Remettez dans la boîte le matériel non utilisé.

Déroulement du jeu

La partie se déroule en suivant les règles normales. En ce qui concerne les plateaux Char jaune, vert et violet, certains niveaux de dommages correspondent à deux niveaux de vitesse différents. Si vous devez ajuster votre vitesse initiale en Phase 2, prenez la plus grande des deux vitesses indiquées. Par exemple, Lola (vert) a une vitesse de 11 et un niveau de dommages de 8. Au cours de la « Phase 2 : Ajuster sa vitesse initiale », elle positionne son marqueur de vitesse sur le niveau 10 (et non 9).

CREDITS

Auteur : Matt Leacock

Illustrations : Jarek Nocon

Graphismes : Jarek Nocon, Hans-Georg Schneider

Traduction : Erwann Dréan

Realisation : Jan Christoph Steines et Benjamin Schönheiter

Playtesteurs: Duncan, Micki, Neil and Nico Christiansen, Matt Crawford, Anna, Colleen and Donna Leacock, Chris and Kim Farrell, Kate Frichette, Rich Fulcher, Beth Heile, Joe Huber, John Knoerzer, Scott Mackey, Brian and Lisa Modreski, Siew Siang Neo, Kevin O'Hare, Janice Pang, Jos, Ken and Kip Tidwell, Lisa Towell
Remerciement tout particulier à Ralph Anderson

L'éditeur et l'auteur désirent remercier tous les testeurs et les relecteurs pour leurs remarques pertinentes.

Copyright © 2016 Pegasus Spiele GmbH, Allemagne - www.pegasus.de
Matagot - 96 rue de Miromesnil 75008 Paris - www.matagot.com

Tous droits réservés. La réimpression ou l'édition des règles, composants de jeu ou illustrations sont interdits sans autorisation préalable.



Pegasus Spiele

