

# SCRAP RACER



Un jeu d'Anika & Sebastian Richter  
pour 2 à 6 joueurs, à partir de 8 ans

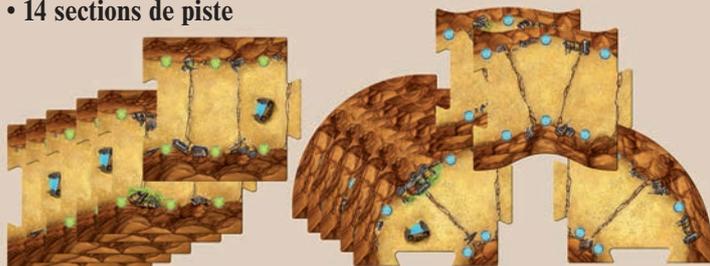


**Pilotes** - A vos marques, prêts, partez ! Vous incarnez des pilotes intrépides et vous vous apprêtez à prendre part à la course la plus rapide, la plus dangereuse et sans conteste la plus déjantée de la galaxie. Construits à partir de toutes sortes de morceaux de ferraille, vos bolides sont peut-être rapides mais ils sont également sujets à différentes pannes, qui peuvent aller du petit problème facilement résolu à la défaillance catastrophique. Vous aurez besoin d'audace, de tactiques judicieuses et d'un peu de chance avec les dés et les cartes pour devenir le grand vainqueur de cette course de trois tours complètement chaotique. *Que les dés soient avec vous !*

Matériel	page 1
Mise en place	page 2-3
Vue d'ensemble et But du jeu	page 3
Déroulement de la partie	page 4-7
• Lancer les dés & jetons Coup de pouce	page 4
• A) Déplacer votre pilote	page 5
• B) Obtenir un double	page 6
• Franchir la ligne d'arrivée	page 6-7
• Récupérer des jetons Coup de pouce	page 7
Fin de partie et Remise des prix	page 7
Changements lors d'une partie à 2 joueurs	page 8
Variante pour 3 joueurs	page 8
Variantes pour les circuits	page 9
Vue d'ensemble des cartes	page 10-11
• Les cartes Accident	page 10
• Les cartes Objectif	page 11
• Les cartes Bonus	page 11
Les capacités des pilotes	page 12
Vue d'ensemble d'un tour de jeu	page 12

## Matériel

### • 14 sections de piste



6x Section droite - lampes vertes | 8x Virage - lampes bleues

### • 6 pilotes & 6 socles en plastique



**Bolide** **Bagarreur** **Opportuniste** **Filou** **Doubleur** **Fonceur**

### • 6 plateaux Pilote



### • 1 ligne d'arrivée & 1 socle en plastique



### • 16 cartes Objectif



4 pour chacun des nombres suivants : 2, 3, 5 et 7 Verso

### • 18 jetons Objectif



Recto

Verso

### • 28 cartes Bonus



Rectos

Verso

### • 17 jetons Bonus



### • 56 cartes Accident



Rectos

Versos

### • 18 jetons Coup de pouce



6 pour chacun des différents types : +1, -1, face opposée, relancer Verso

### • 6 Dés



### • 1 marqueur de départ



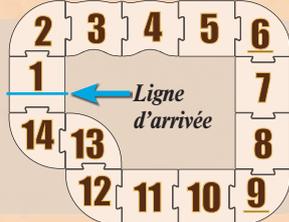
### • 1 livret de règles

# Mise en place

1) Avant le début de la course, décidez ensemble comment vous souhaitez assembler le **circuit** – vous pouvez disposer les différentes sections de piste en fonction de vos envies. Lors de votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser la Mise en place proposée ici. Une fois le circuit mis en place, posez la **ligne d'arrivée** sur la case prévue à cet effet, comme représenté ci-dessous.

## Mise en place du circuit A :

Les nombres indiqués au dos des différentes sections de piste vous aident à mettre en place le circuit plus facilement.



Note : Vous trouverez d'autres exemples de Mises en place pour une course plus difficile en page 9 de ce livret.

2) Mélangez les jetons **Coup de pouce** faces cachées puis placez-en un sur chaque section de piste qui comporte un symbole correspondant. Placez les jetons restants faces cachées près du circuit où ils forment la réserve.

3) Mélangez les cartes **Bonus** et formez une pile que vous placez près du circuit, face cachée. Placez les jetons **Bonus** près de cette pile.

4) Mélangez les cartes **Objectif** et formez une pile que vous placez près du circuit, face cachée. Placez les jetons **Objectif** près de cette pile.

5) Posez les 6 dés à portée de main près du circuit.

6) Triez les cartes **Accident** en fonction de leurs versos (1/2, 3/4 & 5/6), mélangez les trois piles séparément et placez-les faces cachées près du circuit.

7) Mélangez les plateaux **Pilote** et piochez-en chacun un aléatoirement puis placez-le devant vous. Prenez ensuite le **pilote** correspondant au plateau que vous avez pioché.

👤👤 **Changements lors d'une partie à 2 joueurs : voir en page 8.**

8) Le joueur le plus jeune prend le **marqueur de départ** et le pose à côté de son plateau **Pilote**.



(placées faces cachées de façon à ce que les autres joueurs ne puissent pas les voir)

## Vue d'ensemble et But du jeu

Vous incarnez des pilotes intrépides et vous n'avez qu'un seul objectif : **Gagner la course!** Chaque course est composée de **trois tours** et le joueur situé en tête à la fin du troisième tour est déclaré vainqueur.

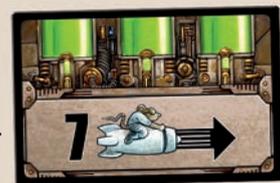
A chaque tour de jeu, le **joueur actif lance jusqu'à six dés** et avance ensuite son pilote en conséquence.



Mais attention, si vous obtenez un **double**, vous devez piocher une **carte Accident** qui vous permettra aussi bien d'avancer votre pilote que de le ralentir, de le faire reculer ou encore de laisser les autres vous rattraper, en fonction du double obtenu.



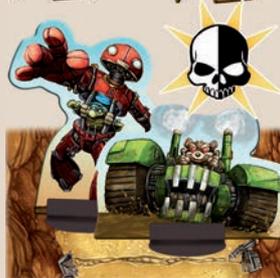
Vous aurez cependant l'opportunité de gagner des **cartes Bonus** si vous obtenez plusieurs fois des doubles, ce qui vous permettra de récupérer votre place si vous les utilisez à bon escient.



Grâce aux **capacités uniques** de vos pilotes et en ramassant des jetons **Coup de pouce**, vous pouvez faire en sorte que la course tourne à votre avantage.



Si tout ceci n'est pas suffisant, vous devrez vous **battre** avec vos adversaires. En effet, lorsque deux pilotes se retrouvent sur la même case, un combat a lieu afin de décider lequel pourra avancer et lequel devra rester à la même place.



Pour finir, toute la partie sera chamboulée à chaque fois qu'un pilote réussira à franchir la **ligne d'arrivée** à cause des effets des **cartes Objectif**.



Vous devrez faire preuve d'audace, de tactique et bénéficier d'un soupçon de chance si vous voulez remporter la course.

**A vos marques, prêts, partez !**



# Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le joueur qui possède le marqueur de départ. Une fois que le joueur actif a terminé son tour, c'est au joueur suivant d'effectuer ses actions et ainsi de suite. **Le joueur actif est le seul qui a le droit d'utiliser la capacité de son pilote, les autres joueurs ne peuvent pas le faire.**

A chaque fois que vous dépassez la ligne d'arrivée, prenez un jeton Objectif et placez-le sur votre plateau Pilote. Lorsqu'un joueur place son troisième jeton Objectif sur son plateau, tous les autres joueurs situés après ce joueur et à gauche du premier joueur jouent un dernier tour puis la partie s'achève. Le joueur dont le pilote est en tête remporte la partie.



## Un tour de jeu en détails :

### Lancer les dés

Lorsque vous êtes le joueur actif, vous pouvez lancer jusqu'à six dés. Vous lancez les dés un par un et après chaque lancer, vous devez vérifier si vous avez ou non obtenu un double.

Si c'est le cas, arrêtez immédiatement de lancer les dés et piochez une carte Accident sans déplacer votre pilote. Voir ci-dessous la section **B) Obtenir un double**.

Si vous n'avez pas obtenu de double, vous devez décider si vous souhaitez vous arrêter ou bien lancer un autre dé (en gardant les résultats des dés précédents). Vous pouvez au maximum lancer six dés sans obtenir de double, puis vous devez vous arrêter et déplacer votre pilote en fonction des résultats de vos lancers. Voir ci-dessous la section

#### A) Déplacer votre pilote

En utilisant des jetons Coup de pouce, vous pouvez changer le résultat d'un dé que vous venez juste de lancer avant de le prendre en compte. Vous avez le droit d'utiliser autant de jetons Coup de pouce que vous le souhaitez lors de votre tour et pour un même dé (sous réserve que vous les possédiez bien sûr). Remplacez ensuite les jetons Coup de pouce utilisés dans la boîte de jeu.

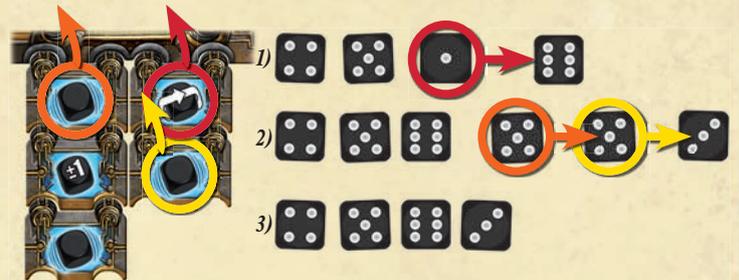
Nous vous expliquons comment obtenir les jetons Coup de pouce en page 7 de ce livret.



*Exemple :*  
Après son troisième lancer, le joueur se retrouve avec un double 3 et doit donc piocher la carte Accident de la pile correspondante. Il ne peut plus effectuer d'autre lancer.



*Exemple :* Après son quatrième lancer, le joueur décide d'arrêter et de ne pas lancer les dés une cinquième fois. Il peut donc maintenant déplacer son pilote de 13 cases.



*Exemple :* 1) Lors de son troisième lancer, le joueur utilise un de ses jetons Coup de pouce afin de changer son 1 en 6. 2) Lors du lancer suivant, il utilise deux jetons Coup de pouce pour relancer son dé deux fois et ainsi éviter d'obtenir un double.

## Les jetons Coup de pouce en détails

### Relancer :



Relancez le dé que vous venez juste de lancer. C'est le nouveau résultat qui est pris en compte.

### +/- 1 :



Vous pouvez ajouter ou enlever 1 au résultat du dé que vous venez juste de lancer. Placez le dé en question sur la face choisie. Vous ne pouvez pas transformer un 1 en 6 et vice versa.

### Face opposée :



Placez le dé que vous venez juste de lancer sur la face opposée au résultat obtenu.

En fonction des résultats obtenus lors de vos différents lancers, continuez votre tour avec une des deux options suivantes :

A) Déplacer votre pilote

B) Obtenir un double

## A) Déplacer votre pilote

Vous devez effectuer les étapes suivantes dans l'ordre indiqué :

### 1) Résultats des dés et cartes Bonus

Additionnez les résultats obtenus lors de vos lancers et avancez votre pilote du nombre de cases correspondant dans le sens des aiguilles d'une montre (*une case = une section de piste*). Chaque section de piste compte pour 1, même si elle est occupée par d'autres pilotes.

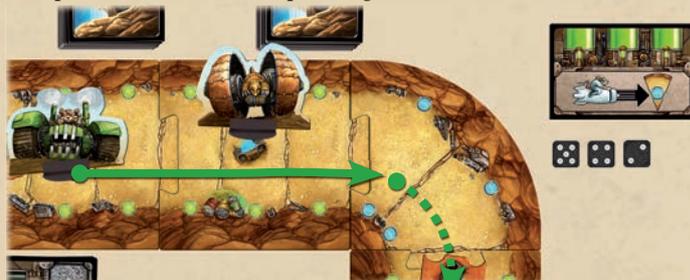
*Note : Lorsque vous déplacez votre pilote pour la première fois, placez-le sur le circuit et commencez à compter à partir de la première case située juste après la ligne d'arrivée.*

Si vous possédez des cartes Bonus vous pouvez les utiliser avant ou après avoir effectué le déplacement de votre pilote dans sa totalité. Vous pouvez utiliser autant de cartes Bonus que vous le souhaitez et que vous en possédez au cours d'un même tour de jeu.

Vous trouverez une explication détaillée des cartes Bonus en page 11 de ce livret et une explication sur la façon d'obtenir les cartes Bonus en page 6.



*Exemple : Kai (rouge) a obtenu un total de 8 lors de ses lancers et avance donc son pilote sur la 8ème case après la ligne d'arrivée.*



*Exemple : Phil (vert) commence par se servir de sa carte Bonus et déplace son pilote sur la prochaine section de piste en virage. Il utilise ensuite le résultat de ses dés.*

### 2) Utiliser la capacité de votre pilote

Vérifiez ensuite si la capacité de votre pilote a été activée. Si c'est le cas, vous devez l'utiliser, sinon rien ne se passe lors de votre tour. Une description détaillée des différentes capacités des pilotes est disponible en page 12 de ce livret.



*Exemple : Jules (bleu) peut utiliser la capacité de son pilote car il a terminé son déplacement sur une section de piste en virage. Il avance donc son pilote d'une case supplémentaire.*

### 3) Combat



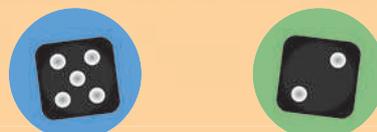
Si votre pilote se retrouve sur la même case que le pilote d'un autre joueur, un combat a lieu afin de savoir quel pilote aura le droit d'avancer d'une case supplémentaire.

**S'il n'y a pas d'autre pilote sur la case sur laquelle vous terminez votre déplacement, rien ne se passe.**

Pendant un combat vous et le joueur placé sur la même case que vous, lancez un dé et comparez ensuite vos résultats. Le joueur avec le chiffre le plus élevé remporte le combat et avance son pilote sur la case suivante.

En cas d'égalité, relancez les dés jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant. Vous n'avez pas le droit d'utiliser de jeton Coup de pouce pendant un combat pour augmenter le résultat de votre dé.

Si vous avancez d'une case suite à un combat et que votre pilote se retrouve de nouveau sur la même case qu'un autre pilote, un nouveau combat a lieu et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un pilote par case.



*Exemple : Jules (bleu) et Phil (vert) se retrouvent sur la même case. Ils lancent tous les deux un dé et comparent ensuite leurs résultats. Jules l'emporte avec un 5 et avance son pilote d'une case.*

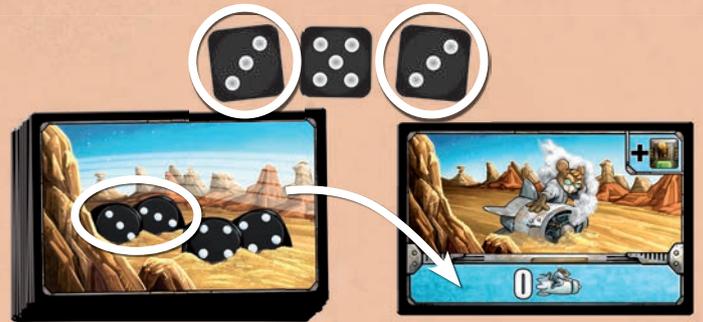
Continuez ensuite avec les actions de la section **Franchir la ligne d'arrivée et récupérer des jetons Coup de pouce.**

## B) Obtenir un double

Pousser votre pilote au bout de ses capacités à chaque tour peut vous aider à remporter la partie mais cela peut également avoir des conséquences imprévues.

### 1 - Piocher une carte Accident

Lorsque vous obtenez un double, piochez la première carte de la pile de cartes Accident correspondant au double obtenu et placez-la face visible devant vous de façon à ce que tout le monde puisse la voir. Appliquez ensuite l'effet de la carte. Plus votre double est élevé et plus les conséquences seront désastreuses. Vous trouverez une explication détaillée des cartes Accident et de leurs effets en pages 10-11 de ce livret.

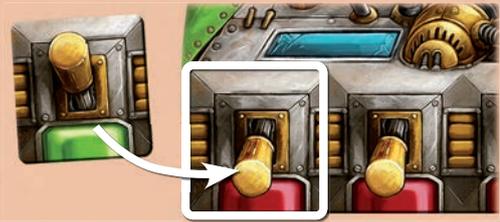


Exemple : A cause de la carte Accident 3/4, le pilote n'est pas déplacé lors de ce tour.

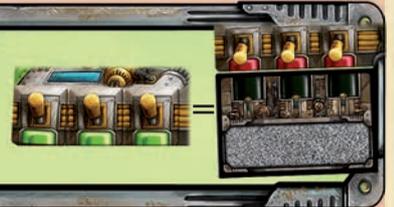
Si après avoir appliqué l'effet d'une carte Accident, votre pilote se retrouve sur la même case que celui d'un autre joueur, un combat a lieu. Voir 3) Combat en page 5.

### 2 - Récupérer un jeton Bonus

Une fois que vous avez appliqué l'effet de la carte Accident, prenez un jeton Bonus de la réserve et placez-le sur votre plateau Pilote.



Lorsque vous avez trois jetons Bonus, remettez-les dans la réserve et piochez la première carte Bonus de la pile. Placez la face cachée à côté de votre plateau Pilote (de façon à ce que les autres joueurs ne puissent pas la voir). Vous pouvez utiliser cette carte quand vous le souhaitez à partir de votre prochain tour. Vous pouvez posséder un nombre illimité de cartes Bonus.



Défaussez ensuite la carte Accident. Si une pioche de cartes Accident est vide, mélangez la défausse correspondante afin de former une nouvelle pile.

**!!! Important :** Vous ne pouvez pas utiliser la capacité de votre pilote lors de cette phase de jeu. Votre pilote ne se déplace qu'à cause de l'effet de la carte Accident, les dés que vous avez lancés ne sont pas pris en compte.

Continuez ensuite avec les actions de la section **Franchir la ligne d'arrivée et récupérer des jetons Coup de pouce**.

## Franchir la ligne d'arrivée et récupérer des jetons Coup de pouce

### 1) Franchir la ligne d'arrivée

Les pilotes approchent de la ligne d'arrivée et la foule est en liesse! Le public encourage particulièrement les pilotes en dernières positions et leur donne un coup de pouce.

1) A chaque fois que votre pilote franchit la ligne d'arrivée, prenez un jeton Objectif et placez-le sur votre plateau Pilote. Piochez ensuite une carte Objectif et appliquez son effet immédiatement.



Exemple : Tobi (violet) a franchi la ligne d'arrivée pour la deuxième fois. Il prend donc un jeton Objectif et pioche ensuite une carte Objectif.

Si, après avoir appliqué l'effet d'une carte Objectif, vous vous retrouvez sur la même case qu'un autre pilote, un combat a lieu. Voir 3) Combat en page 5.

**!!! Important :** Si vous récupérez votre troisième (et dernier) jeton Objectif, ne piochez pas de carte Objectif!

Si d'autres joueurs franchissent la ligne d'arrivée à cause de l'effet d'une carte Accident ou d'une carte Objectif, ils piochent également une carte Objectif et la résolvent en respectant l'ordre de jeu. Vous trouverez une explication détaillée des cartes Objectif et de leurs effets en page 11 de ce livret.

2) Lorsqu'au moins un joueur a franchi la ligne d'arrivée, remplacez un jeton Coup de pouce face cachée sur toutes les sections de piste qui comportent un symbole correspondant et qui sont vides. Commencez avec la première section après la ligne d'arrivée et continuez en suivant le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que tous les emplacements vides soient réapprovisionnés ou jusqu'à ce que la réserve soit épuisée. Lorsque la réserve est vide, les jetons Coup de pouce ne sont plus réapprovisionnés jusqu'à la fin de la partie.

*Note : Si votre pilote se trouve sur une case qui vient juste d'être réapprovisionnée avec un jeton Coup de pouce, récupérez ce jeton immédiatement.*



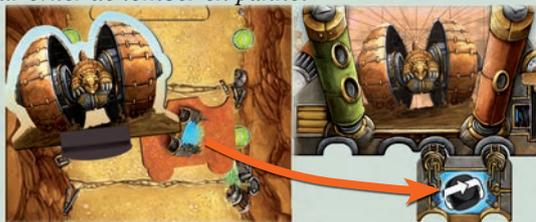
*Exemple : Lors du réapprovisionnement des deux derniers jetons Coup de pouce de la réserve, Jules (bleu) a de la chance et récupère instantanément le deuxième jeton.*

## Récupérer des jetons Coup de pouce

*De temps en temps, vous avez la chance de trouver des éléments essentiels pour éviter de tomber en panne!*

A la fin de votre tour, vérifiez si votre pilote se situe sur une case qui comporte un jeton Coup de pouce. Si c'est le cas, récupérez le jeton en question et placez-le face visible près de votre plateau Pilote.

Vous pouvez posséder un nombre illimité de jetons Coup de pouce.



C'est ensuite au tour du joueur suivant de devenir le joueur actif et d'effectuer ses actions.

## Fin de partie et Remise des prix

La partie s'achève dès qu'un joueur récupère son troisième jeton Objectif.

Tous les joueurs qui n'ont pas été actifs lors de ce tour effectuent un dernier tour de jeu. La course est ensuite terminée et la cérémonie de remise des prix a ensuite lieu.



*Exemple :*

*Kai (rouge) déclenche la fin de partie car il a franchi la ligne d'arrivée pour la troisième fois. Phil (vert) est le premier joueur, donc seulement Jules (bleu) et Lars (orange) ont un dernier tour à jouer.*

## Remise des prix

Le joueur dont le pilote a effectué trois tours de circuit et qui est situé le plus en avant sur la piste est déclaré vainqueur !



*Exemple : Lors de son dernier tour, Lars (orange) a réussi à dépasser Kai (rouge) et est donc déclaré vainqueur!*

Jetez un coup d'œil aux capacités de vos pilotes en dernière page de ce livret et vous pouvez lancer la partie! Lorsque vous découvrez une nouvelle carte en cours de partie, regardez son explication dans les prochaines pages de ce livret.

# Changements lors d'une partie à 2 joueurs

Les pilotes s'associent et forment des équipes! Deux fois plus de problèmes en perspective!

## Mise en place

Mélangez les plateaux Pilote et piochez-en chacun deux aléatoirement et posez-les devant vous faces visibles. Puis, prenez les pilotes correspondants à vos plateaux. Déterminez ensuite aléatoirement un premier joueur.



## Déroulement de la partie

Suivez les règles du jeu de base à l'exception des changements suivants :

### Ordre de jeu :

Le premier joueur décide lequel de ses deux pilotes joue en premier et place le marqueur de départ sur le plateau de ce pilote. Il effectue ensuite un tour de jeu avec chacun de ses deux pilotes. Puis le deuxième joueur choisit également un ordre entre ses deux pilotes et effectue un tour de jeu avec chacun d'eux. Une fois défini, l'ordre de jeu reste inchangé jusqu'à la fin de la partie.



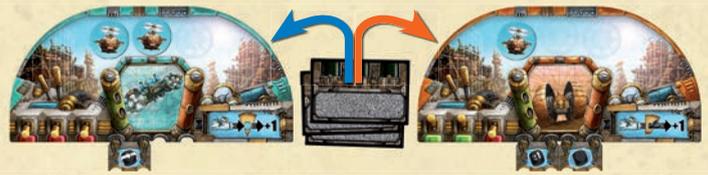
### Combat :

Les combats entre les deux joueurs se déroulent normalement. Si un combat a lieu entre les deux pilotes d'un même joueur, ce dernier décide simplement quel pilote gagne le combat et avance d'une case, sans lancer de dé.



### Cartes Bonus :

Chaque joueur peut utiliser ses cartes Bonus pour n'importe lequel de ses deux pilotes, sans tenir compte de quel pilote a gagné la carte en question. Cette configuration vous offre de nouvelles possibilités tactiques.



## Fin de partie et Remise des prix

La partie s'achève dès qu'un des pilotes d'un des joueurs a obtenu son troisième jeton Objectif. Tous les pilotes situés avant le premier pilote (celui qui possède le marqueur de départ) qui n'ont pas encore joué effectuent un dernier tour.

1) Si seulement le pilote d'un joueur a récupéré son troisième jeton Objectif, ce joueur remporte la partie.

2) Si plusieurs joueurs ont des pilotes qui ont récupéré trois jetons Objectif, le gagnant est déterminé par le deuxième pilote des joueurs en question. Le joueur dont le deuxième pilote est le plus avancé est déclaré vainqueur. Dans ce cas, ne tenez pas compte du pilote situé en première position.



Exemple : Comme Hendrik est le seul joueur dont le pilote (rouge) a obtenu 3 jetons Objectif à la fin de la partie, il est déclaré vainqueur.



Exemple : Les deux joueurs ont chacun un pilote qui a obtenu 3 jetons Objectif (rouge/orange) à la fin de la partie. C'est donc le pilote en troisième position qui sera décisif. Dans cette situation, c'est donc Uschi (bleu) qui est déclaré vainqueur.

## Variante pour 3 joueurs

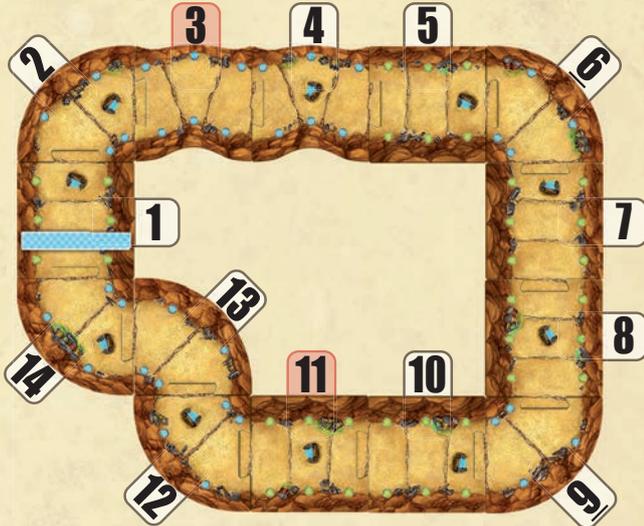
Lors des parties à trois joueurs, vous pouvez aussi choisir de jouer chacun avec deux pilotes. Dans ce cas, appliquez les mêmes règles que décrit ci-dessus.

## Variantes pour les circuits

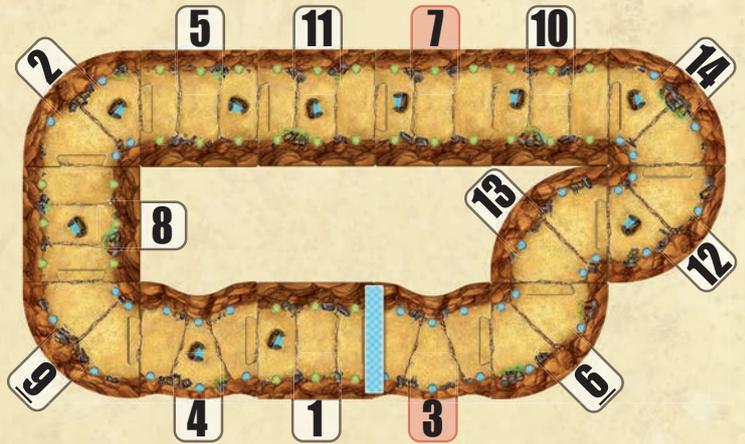
Vous pouvez disposer les sections de piste de différentes façons afin de varier les circuits. Vous trouverez ci-dessous 6 exemples (A-F) de mise en place.

- Le nombre inscrit au verso de chaque section de piste vous aide à trier plus vite les sections et à les mettre en place plus rapidement.
- La position de la ligne d'arrivée ( ) sur chaque circuit n'est qu'une suggestion, vous pouvez la placer sur une autre section de piste selon votre convenance.
- Pour des parties plus rapides, vous pouvez choisir de retirer les sections de piste indiquées en rouge ( X ).
- Vous pouvez également former votre propre circuit en disposant les sections de piste comme bon vous semble, du moment qu'elles forment un cercle.

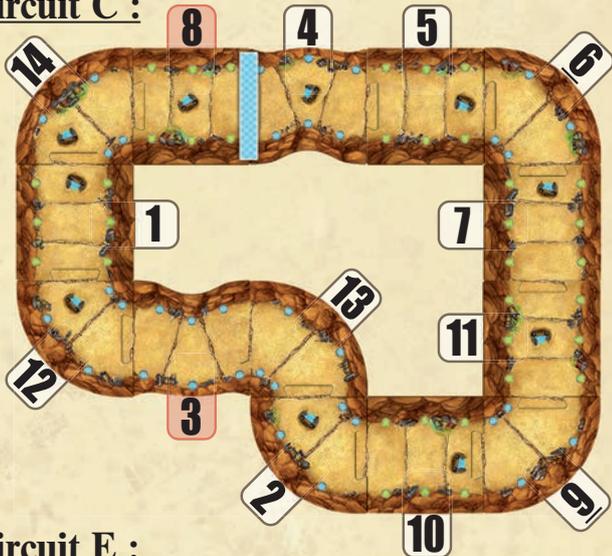
**Circuit A :** (utilisé lors de l'exemple de Mise en place)



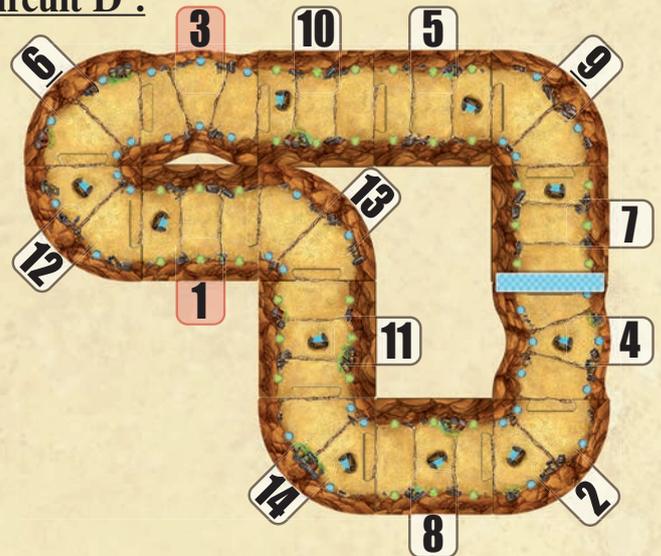
**Circuit B :**



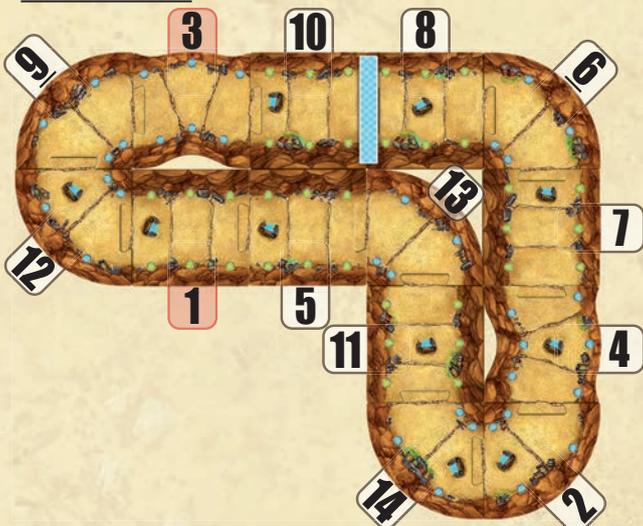
**Circuit C :**



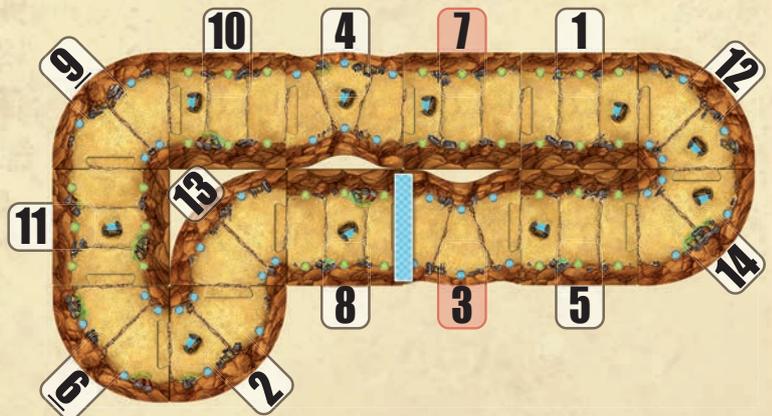
**Circuit D :**



**Circuit E :**



**Circuit F :**



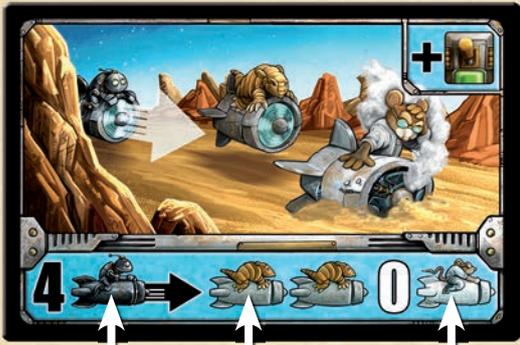
# Les cartes Accident

**Rappel :**  
Prenez 1 jeton Bonus

**!!! Important :** Dans le cas où un pilote doit reculer, il ne peut jamais reculer jusqu'à dépasser la ligne d'arrivée dans l'autre sens. S'il est censé aller plus loin, il reste sur la première case après la ligne d'arrivée et ne recule pas au-delà.

Dessin

Effet de l'accident



Un autre joueur en particulier    Tous les autres joueurs    Le joueur actif

**Particularités :** Au début de la partie, c'est l'ordre de jeu qui détermine la position des joueurs dont le pilote n'est pas encore dans la course. Si en début de partie une carte Accident s'applique à un joueur dont le pilote n'est pas encore dans la course, c'est l'ordre de jeu qui indique quel pilote se déplace. Dans ce cas, les pilotes ne peuvent être déplacés que vers l'avant, ils ne peuvent pas reculer.



**Avancer de 2, 3 ou 5 :** Avancez votre pilote du nombre de cases indiquées.



**2 dés :** Lancez deux dés en même temps et déplacez ensuite votre pilote du nombre de cases correspondant au total obtenu. *Si vous obtenez un double, ne piochez pas de carte Accident mais avancez votre pilote du nombre de cases correspondant au total du double obtenu.*



**Exemple :** Lukas (jaune) a pioché cette carte Accident et doit maintenant lancer deux dés. Il avance son pilote d'un nombre de cases correspondant au total obtenu (12). Il ne pioche pas de nouvelle carte Accident et ne prend pas de jeton Bonus pour avoir obtenu un double 6.



**Avancer de 5 et reculer de 2 :** Avancez votre pilote de 5 cases puis reculez le pilote situé juste devant vous de 2 cases. Si votre pilote se retrouve en première position après avoir avancé, aucun pilote n'est reculé.



**Exemple :** Lars (orange) a pioché cette carte Accident et avance donc son pilote de 5 cases. Jules (bleu) qui est situé juste devant Lars doit ensuite reculer son pilote de 2 cases.



**Avancer de 3 :** Avancez votre pilote de 3 cases.



**Sur place :** Ne déplacez pas votre pilote.



**Avancer un autre pilote :** Ne déplacez pas votre pilote. A la place, avancez le pilote situé juste derrière vous de 2 cases.



**Exemple :** Lukas (jaune) a pioché cette carte Accident et doit donc laisser son pilote là où il se trouve. Phil (vert) qui est situé juste derrière celui de Lukas, a de la chance et avance son pilote de deux cases.

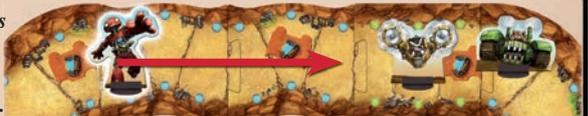


**Reculer d'un dé :** Lancez un dé et reculez d'un nombre de cases correspondant au résultat obtenu.

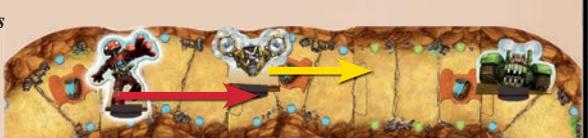


**Avancer de maximum 5 :** Déplacez votre pilote d'un maximum de 5 cases. Vous devez vous arrêter immédiatement lorsque votre pilote arrive sur une case déjà occupée par un autre pilote. Dans ce cas, restez sur la case en question tandis que l'autre pilote avance de 2 cases.

**Exemple A :** Dans cette situation, le joueur rouge avance de 5 cases.



**Exemple B :** Dans cette situation, le joueur rouge avance de 3 cases et le joueur jaune de 2 cases.





**Reculer de 4 ou 6 :** Reculez votre pilote du nombre de cases indiquées.



**Avancer un autre pilote de 4 :** Ne déplacez pas votre pilote. A la place, avancez le pilote situé juste derrière vous de 4 cases.



**Recul drastique :** Déplacez votre pilote de façon à ce qu'il se retrouve sur la section de piste située juste derrière le pilote en dernière position.

**Notes :**

- Votre pilote ne peut pas repasser derrière la ligne d'arrivée de cette façon. Dans le cas où cela devrait arriver, il est placé sur la première case après la ligne d'arrivée.
- Si votre pilote est en dernière position, ne le déplacez pas.



**Reculer d'un dé :** Lancez un dé et reculez d'un nombre de cases correspondant au résultat obtenu.



**Avancer le dernier pilote :** Ne déplacez pas votre pilote. A la place, avancez le pilote situé en dernière position de 4 cases.

*Note : Si vous vous trouvez en dernière position, avancez votre pilote de 4 cases.*



*Exemple : Phil (vert) pioche cette carte Accident et doit placer son pilote en dernière position derrière celui de Jules (bleu). Cependant, comme il est interdit de repasser derrière la ligne d'arrivée, il place son pilote sur la première case située après cette dernière. Un combat a ensuite lieu entre lui et Kai (rouge).*

## Les cartes Objectif



**Le dernier :** Avancez le pilote situé en dernière position de 7 cases.



**Les deux derniers :** Avancez les pilotes situés en dernière et avant-dernière positions de 5 cases.



**Tous sauf 1 :** Avancez tous les pilotes de 2 cases à l'exception de celui en première position.



**Tous sauf 1 & 2 :** Avancez tous les pilotes de 3 cases sauf ceux situés en première et deuxième positions.



## Les cartes Bonus



**Avancer de 3, 5 ou 7 :** Avancez votre pilote de 3, 5 ou 7 cases.



**Ligne droite :** Avancez votre pilote jusqu'à la prochaine section de piste en ligne droite.



**Virage :** Avancez votre pilote jusqu'à la prochaine section de piste en virage.



**Rattraper :** Avancez votre pilote jusqu'à la case sur laquelle se trouve le prochain pilote. *Note : Si vous ne jouez pas d'autres cartes Bonus à la suite ou si votre pilote ne se déplace pas grâce aux dés, un combat a lieu.*



*Exemple : Kai (rouge) utilise deux cartes Bonus puis déplace son pilote du nombre de cases correspondant au total de ses dés. Pour finir, il joue une autre carte Bonus de façon à franchir la ligne d'arrivée lors de son tour.*

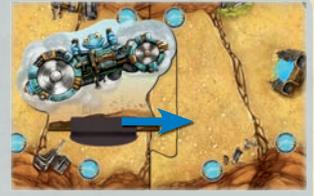
# Les capacités des pilotes



**Fonceur** : Si votre pilote se trouve sur une section de piste en ligne droite, vous pouvez l'avancer une fois d'une case supplémentaire.



**Bolide** : Si votre pilote se trouve sur une section de piste en virage, vous pouvez l'avancer une fois d'une case supplémentaire.



**Doubleur** : Si vous avez doublé au moins un autre pilote lors de votre tour de jeu, avancez d'une case supplémentaire.



**Opportuniste** : Si votre pilote a doublé au moins un autre pilote lors de votre tour de jeu, prenez un jeton Bonus de la réserve.



**Bagarreur** : Votre pilote gagne automatiquement tous ses combats contre les autres pilotes et avance ensuite de 2 cases (au lieu d'une seule habituellement après avoir remporté un combat). Cette capacité ne s'applique que lors des combats.



**Filou** : Vous n'avez besoin que de deux jetons Bonus pour obtenir une carte Bonus. Cette capacité est active pendant toute la course et n'a pas besoin d'être activée.



## Vue d'ensemble d'un tour de jeu



**Lancer les dés & Utiliser des jetons Coup de pouce**



**A) Déplacer votre pilote**

**B) Obtenir un double**

1) Résultats des dés et cartes Bonus



2) Utiliser la capacité de votre pilote



3) (Combat)



1 - Piocher une carte Accident



& (Combat)



2 - Récupérer un jeton Bonus



**Franchir la ligne d'arrivée**

1) Récupérer un jeton Objectif



2) Piocher une carte Objectif



& (Combat)



3) Réapprovisionner les jetons Coup de pouce



**Récupérer des jetons Coup de pouce**

est. 1989

