

VARIANTES

2 Joueurs

Lors de la mise en place, chaque joueur choisit deux titans.

Les deux joueurs jouent leurs titans en alternance : le 1^{er} titan du joueur A, le 1^{er} titan du joueur B, puis le 2nd titan du joueur A et enfin le 2nd titan du joueur B.

Chaque joueur définit l'ordre dans lequel il jouera ses deux titans.

Il pose à sa gauche le titan qu'il jouera en premier et à sa droite le second.

Les joueurs placent ensuite les cartes Pouvoir des 4 titans à côté du circuit, de gauche à droite en respectant l'ordre dans lequel ils seront joués (cela servira de rappel de l'ordre du tour durant la partie).

Le premier joueur est défini suivant la règle habituelle.

Lorsqu'un joueur utilise le pouvoir d'un de ses titans, il retourne sa carte face cachée, comme dans une partie normale.

La partie se déroule en suivant les règles habituelles.

Équipes

Les joueurs peuvent décider de jouer en équipes de 2 joueurs pour des parties à 4 joueurs, et en équipe de 2 ou 3 joueurs pour des parties à 6 joueurs.

Les joueurs se positionnent autour de la table de manière à alterner les joueurs de chaque équipe et donc de ne pas être assis à côté d'autres joueurs de leur équipe.

Le reste de la mise en place et de la partie se déroulent suivant les règles habituelles.

Lorsqu'un titan passe la ligne d'arrivée et termine ainsi ses trois tours de circuit, toute son équipe est déclarée vainqueur.

Grand Chelem

Les joueurs accolent trois circuits de leur choix à la suite dans le sens de la course (du bas vers le haut).

Lorsqu'un titan sort en haut d'un plateau, il continue sur le circuit suivant dans un autre environnement.

Chaque tour de circuit correspond donc à un univers différent.

Le titan qui sort le premier du troisième plateau gagne la partie.



Crédits

Un jeu de **Julian Allain**

Illustrations : **Djib**

Design graphique : **Funforge Studio**

Relecture des règles : **Doria Roustan, Gersende Cheylan**

Remerciements de l'auteur :

Merci à Solal, Arnaud, Jérémy, Leo-games, Awami, Jievalier Tony, l'équipe de Funforge, Patatore, la Cacahuète, le Gang Rennais des Auteurs Ludiques, Jievalier Arnaud, Furyo San, le café l'Heure Du Jeu, Ewan Allain et tous ceux qui m'ont aidé pendant le développement du jeu.

© Funforge s.a.r.l. 2015 - Tous droits réservés.

TTROJIFR



JULIAN ALLAIN - DJIB
TITAN RACE
RÈGLES DE LA COURSE



MATÉRIEL

- 1 3 plateaux recto/verso (6 circuits)
- 2 6 dés Action
- 3 13 cartes Bonus
- 4 15 jetons Piège
- 5 6 jetons Vie
- 6 6 jetons Compte-tours
- 7 6 figurines Titan
- 8 6 plateaux Titan
- 9 6 cartes Pouvoir
- Ce livret de règles




PRINCIPE ET BUT DU JEU

Faites clasher vos titans dans une course complètement folle ! Incarne un cavalier et sa monture titanesque, utilisez vos pouvoirs et toutes sortes de bonus pour vous aider lors de la course. Poussez vos adversaires et infligez-leur des dégâts. Enfin, passez la ligne d'arrivée en premier et devenez la nouvelle légende vivante de Neverworld™ !

Optimisez votre tactique en combinant habilement votre dé, le pouvoir de votre titan et les cartes Bonus ramassées sur le circuit, pour réaliser les plus belles actions et devancer vos adversaires. Terminez trois tours complets de circuit avant les autres et vous serez déclaré grand vainqueur de la course.

MISE EN PLACE

1. Choisissez un **circuit** parmi les 6 disponibles.
2. Placez le plateau au centre de la table, accessible à tous les joueurs.
3. Mélangez les **cartes Bonus** puis constituez avec elles une pioche face cachée à côté du plateau. Prévoyez une place à coté de celle-ci pour la défausse.
4. Constituez une réserve des **jetons Piège** de l'autre côté du plateau.
5. Choisissez un titan par joueur et prenez chacun : le **plateau Titan**, la **figurine Titan** et la **carte Pouvoir** correspondants. Posez la carte Pouvoir à côté du plateau Titan et la figurine Titan à côté du circuit.
6. Prenez un **jeton Compte-tours** et placez-le sur la case 1 du compte-tours. Placez ensuite un **jeton Vie**, face « cœur » visible, sur la case maximale de la jauge de vie du titan. 
7. Distribuez une **carte Bonus** à chaque joueur sans la montrer aux autres.
8. Prenez **autant de dés qu'il y a de titans en jeu** et placez-les à côté du plateau.

Note : Chtoolhoo ne commence pas la partie avec tous ses points de vie, il place son jeton Vie sur 4 au lieu de 6.

Note : pour une partie à 2 joueurs, en équipes ou un Grand chelem, consultez également la partie Variantes, qui se trouve à la fin des règles.

CONCEPTS DE BASE

🌀 Fonctionnement des circuits 🌀

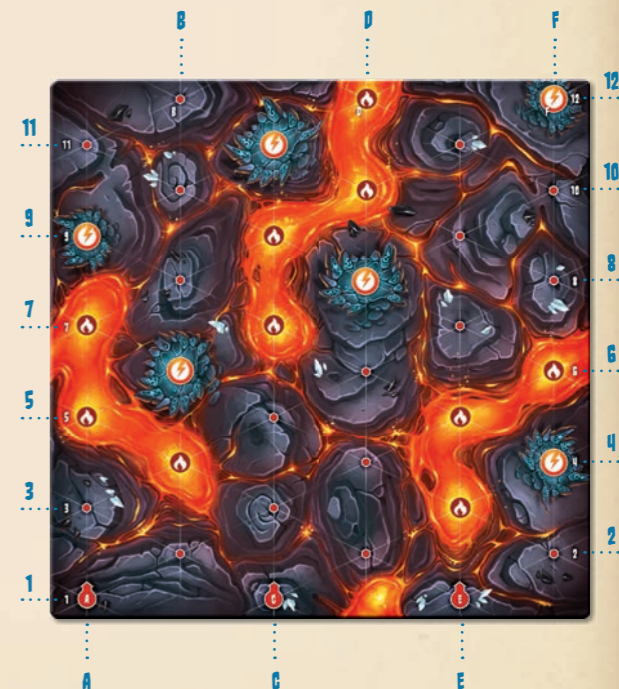
Chacun des circuits de titan Race correspond au domaine d'un titan.

Les plateaux sont des circuits **infinis qui bouclent sur eux-mêmes** par le haut et les côtés.

Ils sont composés de 12 lignes (1 à 12) et de 6 colonnes (A à F).

Les titans se déplacent de point en point, ici appelés « cases ».

Chaque case du plateau correspond à la combinaison d'un chiffre et d'une lettre afin d'aider les joueurs à se repérer lors des déplacements.

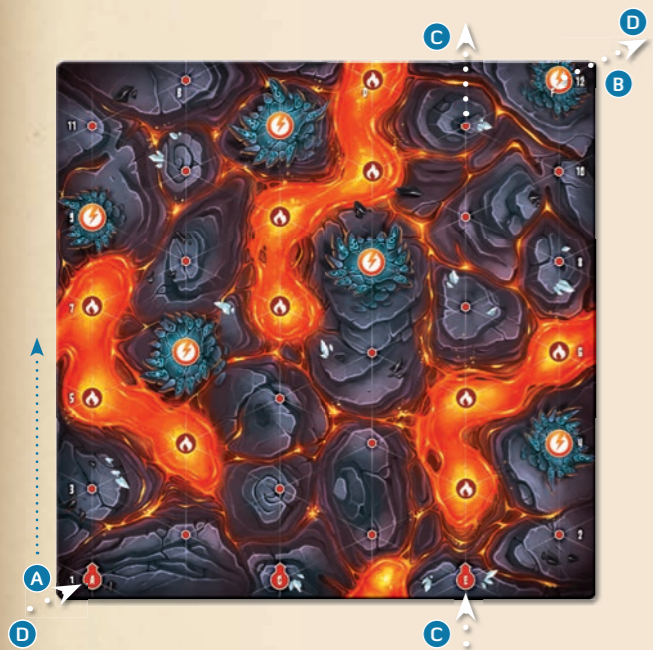


Les joueurs débutent la course en bas du plateau (ligne 1) **A** et avancent toujours vers le haut du plateau (ligne 12). **B**

Lorsqu'un titan effectue un déplacement qui le fait sortir par le haut du plateau, il continue son action, réapparaît en bas du plateau et augmente son compte-tours puisqu'il termine ainsi un tour de circuit. **C**

De la même manière, si un titan effectue un déplacement qui le fait sortir par un côté du plateau, il rentre obligatoirement de l'autre côté, sur la case du chiffre directement supérieur, puis il continue son action (seul un déplacement en diagonale permet de sortir par les côtés). **D**

Ainsi, si un titan sort en diagonale par F12 en haut du plateau, il rentre en bas du plateau en A1. **D**

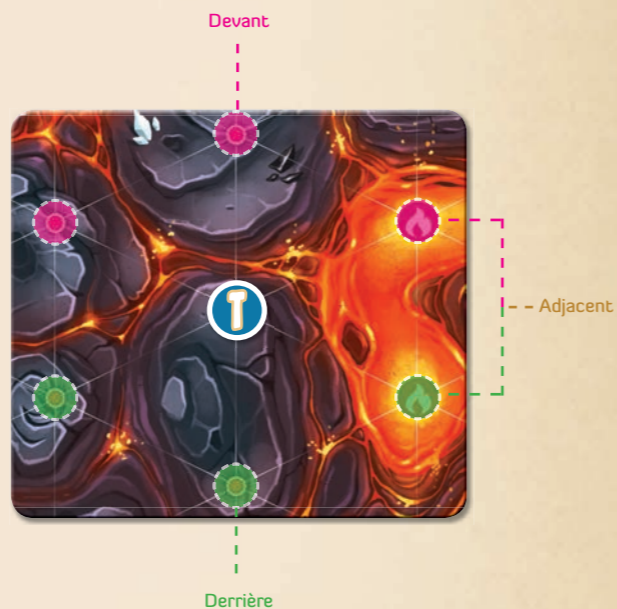


Exemple :
Si un joueur est sur la case E11 et avance de 1 case tout droit, il sort du plateau et finit son action en E1.

Si depuis B10 il choisit d'avancer de 3 cases en diagonale, il arrive en E1 (qu'il fasse son déplacement par la gauche ou par la droite).

⊙ Règles de déplacement ⊙

1. Les titans sont obligés d'avancer, ils ne peuvent pas reculer (sauf pouvoir ou carte bonus).
2. Trois types de zones définissent le champ d'action des titans :
 - devant : correspond aux trois cases devant le titan.
 - derrière : correspond aux trois cases derrière le titan.
 - adjacent : correspond aux six cases tout autour du titan, incluant celles de devant et celles de derrière.
3. Il ne peut jamais y avoir plus d'un titan par case. Si un titan entre sur une case où se trouve déjà un autre titan, il le pousse et provoque un carambolage (voir Carambolages).



DÉROULEMENT DU JEU

Afin de déterminer le premier joueur, lancez un dé.

La couleur de la face du dé indique le titan qui jouera en premier.

Si la couleur du dé ne correspond à aucun titan en jeu, relancez le dé jusqu'à ce que la couleur obtenue soit celle d'un titan présent autour de la table.

Le tour de jeu s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre.

⊙ Premier tour ⊙

Au début de la partie, les titans sont en bas du plateau à l'extérieur de celui-ci.

Le premier joueur lance les dés, choisit l'action qu'il souhaite effectuer parmi celles disponibles, prend le dé correspondant, puis le pose sur son plateau à l'emplacement prévu à cet effet.



Le joueur choisit ensuite sa case d'entrée sur le circuit, au choix parmi les trois cases de la première ligne (A1, C1 et E1), puis effectue l'action de son dé.

À la fin de son action, il donne les dés restants à son voisin de gauche qui les prend SANS les relancer.



Le deuxième joueur choisit l'action qu'il souhaite effectuer parmi ces dés, de même que sa case d'entrée sur le circuit, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul dé.

Le dernier joueur ne prend pas le dé restant, mais relance l'ensemble des dés (le dé restant ainsi que les dés joués par les joueurs précédents), et choisit son action parmi ces résultats.

Pendant leur premier tour, les joueurs ne peuvent pas jouer de carte Bonus ni leur carte Pouvoir.

⊙ Tours suivants ⊙

La même mécanique est ensuite conservée : un joueur lance les dés, en choisit un et effectue l'action, puis le joueur suivant choisit à son tour un dé Action, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un dé. Tous les dés sont alors relancés.

À partir du deuxième tour, chaque joueur :

- DOIT jouer l'action du dé choisi (voir Actions)
- PEUT utiliser le pouvoir de son titan (voir Pouvoirs)
- PEUT jouer une carte Bonus (voir Bonus)

Le joueur peut effectuer ces actions dans l'ordre de son choix, cependant chaque action doit être entièrement résolue avant d'entamer la suivante.

Il n'est donc pas possible d'interrompre son déplacement afin d'utiliser son pouvoir ou une carte Bonus.

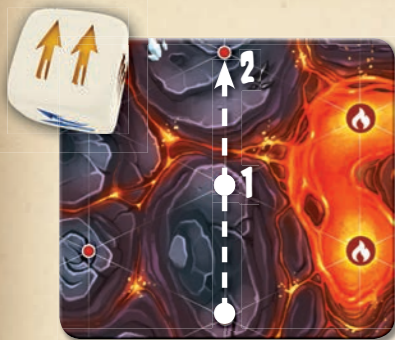
Actions

Les dés spéciaux sont constitués de six faces Action différentes qui correspondent chacune à la couleur d'un titan (jaune, bleu, marron, rouge, vert et violet).

Si le dé choisi par un joueur est de la couleur de son titan, il gagne immédiatement 1 point de vie, avant de commencer son tour.

Si le dé est d'une couleur différente, il ne gagne pas de point de vie.

Précision : lorsque Chtoolhoo choisit le dé violet, il ne gagne pas de point de vie.



Le titan se déplace de 2 cases tout droit.



Le titan se déplace de 1 case tout droit ET il pose un jeton Piège sur l'une des trois cases derrière lui (voir Pièges), avant ou après avoir effectué le mouvement.



Le titan se déplace de 1 case tout droit puis de 1 case en diagonale (à gauche ou à droite au choix).

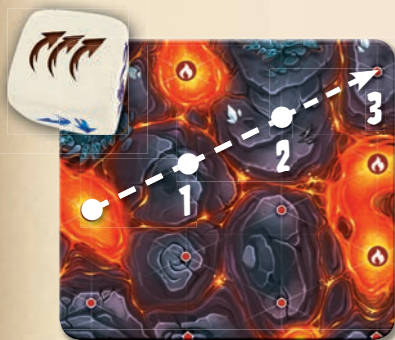
- OU -

De 1 case en diagonale puis de 1 case tout droit.



Le titan se déplace de 2 cases en diagonale dans une même direction (à gauche ou à droite, au choix) ET il inflige 1 dégât à un titan sur l'une des trois cases devant lui, avant ou après avoir effectué le mouvement.

Rappel : il n'est pas possible d'infliger le dégât au milieu du déplacement.
Note : il est possible d'utiliser cette action pour détruire un piège présent sur une des trois cases de devant. Dans ce cas, le jeton Piège n'a pas d'effet et est défaussé.



Le titan se déplace de 3 cases en diagonale dans une même direction (à gauche ou à droite, au choix).



Le titan effectue au choix l'action de l'une des cinq autres faces du dé ET il doit perdre 1 point de vie, avant ou après avoir effectué le mouvement de la face choisie.

Note : Chtoolhoo ne perd pas de point de vie lorsqu'il utilise ce dé. L'action est « gratuite » pour lui.

Pouvoirs

Chaque titan dispose d'un Pouvoir qu'il peut utiliser une fois par tour, avant ou après son déplacement (mais jamais pendant).

Il retourne alors sa carte Pouvoir face cachée afin de se rappeler qu'il l'a déjà utilisée pendant ce tour.

Lorsque c'est à nouveau à lui de jouer, il replace sa carte Pouvoir face visible et il peut l'utiliser pour ce nouveau tour.

Note : le pouvoir d'un titan agit sur les cases autour de lui (devant, derrière ou adjacentes, en fonction du pouvoir) et est lié à la proximité des autres titans sur le circuit.

Lord Greed & Slaugg

Slaugg peut infliger 1 dégât sur chacune des 3 cases devant lui (sans possibilité de choix).

- S'il inflige 1 dégât à un piège en utilisant son pouvoir, ce dernier est détruit et le jeton Piège est défaussé.



Olaf & Ragnarok

Ragnarok peut déplacer un titan adjacent de 1 case dans n'importe quelle direction.



Salah & Rassik

Rassik peut prendre appui sur un titan situé sur l'une des trois cases derrière lui pour avancer de 1 case (tout droit ou en diagonale).



Captain Braxlix & Craken

Craken peut échanger de place avec un titan adjacent.



She'ena & Grinder

Grinder peut poser un piège sur une case adjacente.



Itaq'hn & Chtooloo


Chtooloo inflige 1 dégât à un titan adjacent puis gagne 1 point de vie.

- Il ne peut pas utiliser son pouvoir s'il a déjà atteint son maximum de points de vie.
- Il ne peut pas utiliser son pouvoir s'il ne peut pas infliger le dégât au titan ciblé ou si ce dernier n'a plus de points de vie.



Bonus

Les bonus sont des objets uniques que les joueurs peuvent récupérer en passant sur les cases bonus des circuits.

Les cases bonus sont indiquées par ce symbole  ainsi que par des éléments du décor, spécifiques à chaque circuit.

Lorsqu'un titan traverse une case bonus lors d'un déplacement, d'un carambolage ou suite à l'effet d'une carte, le joueur pioche 1 carte Bonus (que ce soit pendant son tour ou pendant le tour d'un autre joueur).

Chaque joueur peut avoir au maximum 2 cartes Bonus en main.

Si le joueur possède déjà deux cartes lorsqu'il traverse une case bonus, il ne pioche pas.

Les cartes Bonus doivent être jouées pendant son tour, sauf indication contraire sur la carte.

À son tour, un joueur ne peut jouer qu'une seule carte Bonus.

Note : un joueur peut défausser 1 carte Bonus dont il souhaite se débarrasser. Cependant, elle sera considérée comme ayant été jouée, il ne pourra donc pas jouer une autre carte durant ce tour.

Une fois jouées, les cartes Bonus sont défaussées.

Lorsque la pioche est épuisée, les cartes de la défausse sont mélangées pour reformer la pioche.



Les carambolages

Lorsqu'un titan entre sur une case où se trouve un autre titan, il provoque un carambolage.

Dans ce cas :

1. Le titan qui se trouve sur la case est poussé, d'une ou plusieurs cases (en fonction du nombre de cases du mouvement), dans le sens du déplacement du titan qui le pousse.
2. Le titan poussé perd 1 point de vie.

- Si un titan pousse plusieurs titans dans le même mouvement, chaque titan est déplacé dans la direction du mouvement et tous les titans poussés perdent 1 point de vie.
- Si, lors du carambolage, le titan poussé sort du plateau par le côté, il réapparaît immédiatement de l'autre côté du plateau en suivant les règles habituelles de déplacement (voir Fonctionnement des circuits).
- Si, lors du carambolage, le titan poussé sort du plateau par le haut ou par le bas, il passe alors la ligne de départ/arrivée et augmente ou diminue son compte-tours d'un tour. S'il finit ainsi son dernier tour, il gagne la partie.

Même si le déplacement qui provoque le carambolage est composé de plusieurs cases, les titans poussés ne perdent que 1 point de vie en tout, et non un point par case de déplacement.

Le titan qui pousse ne perd pas de point de vie.

Les Pièges



La face rouge du dé, le pouvoir de Grinder et la carte Bonus « Piège Surprise » permettent de poser des pièges sur le circuit.

Le dé permet de poser un piège sur l'une des trois cases de derrière, tandis que le pouvoir de Grinder et la carte Bonus permettent de poser un piège sur n'importe quelle case adjacente.

Il est possible de poser un Piège :

- sur une case vide, sans titan ni piège. Lorsqu'un titan entre dans une case où se trouve un piège, le titan perd 1 point de vie et le jeton Piège est défaussé.
- sur une case où se trouve un titan. Le piège est activé immédiatement et le titan perd 1 point de vie. Le jeton Piège n'est pas posé sur le circuit.

Les pièges peuvent être détruits par des actions de dés, les pouvoirs de certains titans ou des cartes Bonus qui infligent des dégâts (sauf s'ils ne ciblent que les titans).

Note : il n'est pas possible de poser un piège sur une case contenant déjà un piège.

K.O.

Lorsque la jauge de vie d'un titan tombe à zéro, il est K.O.

Le joueur retourne alors son jeton Vie face « crâne » visible et couche sa figurine sur le plateau à l'endroit où il se trouve au moment du K.O.



Si le titan se retrouve K.O. en cours de déplacement, il s'arrête là où il a perdu son dernier point de vie et ne finit pas son mouvement.

À son prochain tour de jeu, le joueur choisit un dé qu'il place sur son plateau (ce qui permet de restreindre le choix des joueurs suivants et de conserver l'ordre du tour), mais passe son tour (il ne joue pas le dé choisi, ni sa carte Bonus, ni son Pouvoir).

Il retourne ensuite son jeton Vie face « cœur » visible, afin de se rappeler qu'il a déjà passé son tour.



Puis, à son tour de jeu suivant il remplace son jeton Vie au maximum de sa jauge de Vie et relève sa figurine (Chtooloo redémarre avec 4 points de vie). Il peut alors choisir un dé et effectuer son tour normalement.

Un titan K.O. peut être la cible de Pouvoirs, de cartes Bonus et être poussé par les autres titans, cependant il est insensible à tous les dégâts (y compris ceux infligés par le décor du circuit).

Si un titan K.O. est poussé sur la ligne d'arrivée, il augmente ou diminue son compte-tours normalement.

FIN DE PARTIE

La partie prend immédiatement fin lorsqu'un titan termine son troisième tour et place son jeton Compte-tours sur la case trophée.

Le titan ayant terminé les trois tours de circuit en premier est le vainqueur de la course et du jeu.

Note : il est possible de gagner la course en étant K.O.

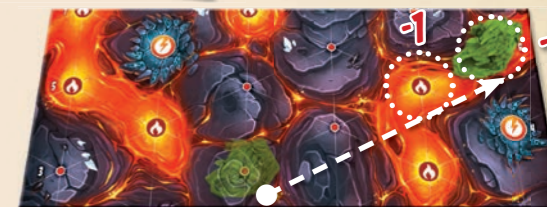
Kaldheira - la laverie ardente



Effet du circuit

Dès qu'un titan entre sur une case Lave, il perd immédiatement 1 point de vie.

- Si un titan est poussé sur une case Lave, il en subit l'effet et perd 1 point de vie.
- Si un titan pose un piège sur une case Lave, le piège est détruit et le jeton est défaussé.



Exemple : Grinder est en C3, il se déplace de 3 cases en diagonale jusqu'à F6 et passe par 2 cases Lave (E5 et F6). Il perd donc 2 points de vie.

Le lagon de l'Homme Mort



Effet du circuit

Lorsqu'un titan traverse une case Pirate, les pirates l'attaquent et il doit faire un choix : soit défausser 1 carte Bonus, soit perdre 1 point de vie (s'il n'a pas de cartes Bonus ou s'il ne souhaite pas en défausser). Si un titan traverse plusieurs cases Pirate lors du même déplacement, il subit l'attaque des pirates sur chaque case qu'il traverse.

- Si un titan est poussé sur une case Pirate, il en subit l'effet.



Exemple : Chtooloo est en A7 et ne possède que 1 carte Bonus. Il se déplace de 3 cases en diagonale vers la droite. En B8, il défausse sa carte Bonus, en C9 il perd 1 point de vie, puis termine son déplacement en D10.

Moltenchest - la fonderie interdite



Effet du circuit

Lorsqu'un titan est sur une case Tremplin et qu'il effectue un déplacement dans le sens du tremplin, il saute par-dessus une ou plusieurs cases.

Il y a deux types de tremplin :

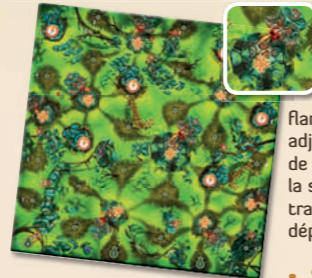
- Les SUPER Tremplins : ces tremplins ne vont que dans **une seule direction** (à gauche ou à droite), mais permettent de sauter par-dessus **2 cases d'un coup**. Si le titan effectue un mouvement sur cette case dans une direction différente de celle du tremplin, il ne saute pas et effectue son action normalement.

- Les MULTI Tremplins : ces tremplins vont **dans les trois directions**. Lorsqu'un titan effectue un mouvement tout droit ou en diagonale depuis ce type de tremplin, il saute par-dessus 1 case, puis peut continuer son déplacement normalement.



Exemple : Slaugg est en A3. Il se déplace de 1 case en diagonale à droite et une case tout droit. Il prend le SUPER tremplin en A3 vers la droite, saute par-dessus B4 et C5, atterrit en D6 et termine son déplacement sur D8.

Les ruines de Bar-Kog



Effet du circuit

Lorsqu'un titan passe sur une case Statue, il déclenche un souffle de flammes qui inflige des dégâts aux six cases adjacentes. Chaque titan présent sur l'une de ces cases perd 1 point de vie. L'effet de la statue prend effet au moment où le titan traverse la case Statue, même s'il finit son déplacement sur une autre case.

- Si un titan est poussé sur une case Statue, elle se déclenche.

- Si en passant sur une case Statue le titan pousse un autre titan qui s'y trouvait, il la déclenche. Le titan poussé se trouve alors sur une case adjacente de la statue et subit le dégât. Les deux actions se font en simultané.

- Poser un jeton Piège sur une case Statue ne l'active pas.

- Si un jeton Piège se trouve sur une des cases adjacentes au moment où la statue est activée, le jeton Piège est détruit et défaussé.



Exemple : Raskik est en B4 et il se déplace de 2 cases en diagonale vers la droite. En arrivant sur D6, il déclenche la statue qui s'y trouve et inflige 1 dégât sur chacune des cases adjacentes (C5, D4, E5, C7, D8 et E7).

Ang'lieh - L'oeil des profondeurs insondables du néant du Grand Unique



Effet du circuit

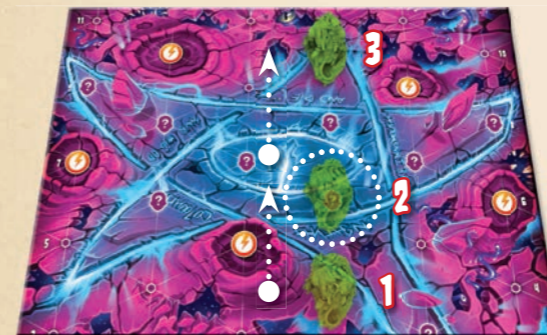
Lorsqu'un titan termine son déplacement dans le pentacle, il peut relancer son dé pour effectuer une nouvelle action.

Relancer le dé coûte 1 point de vie, mais octroie un déplacement supplémentaire. Une fois le dé relancé, l'action doit obligatoirement être effectuée. Si une fois ce déplacement effectué, le titan termine à nouveau dans le pentacle, il peut encore sacrifier 1 point de vie pour relancer le dé une nouvelle fois.

Important : le titan ne peut pas utiliser son Pouvoir ni sa carte Bonus une fois qu'il a bénéficié de l'effet du pentacle et relancé son dé, et ce même s'il finit son déplacement en dehors du pentacle. S'il souhaite le utiliser, il doit le faire avant d'activer le pentacle.

- Si un titan est poussé sur une case Pentacle, il ne peut pas bénéficier de son effet.
- Si un titan décide de bénéficier de l'effet du pentacle, il perd 1 point de vie avant de relancer le dé.
- Si un titan obtient la face de sa couleur en relançant le dé, il récupère 1 point de vie (excepté Chtoolho).

Note : relancer le dé c'est également prendre le risque d'obtenir la face violette et de perdre 1 point de vie supplémentaire.



Exemple : Grinder est en E4 et se déplace de 1 case tout droit. Il termine son mouvement en E6 et décide d'utiliser le pentacle.

Il perd immédiatement 1 point de vie et relance le dé. Il obtient un déplacement de 2 cases tout droit et l'effectue. Il termine son déplacement en E10 et décide de ne pas relancer le dé.

Les plaines gelées d'Estengaard



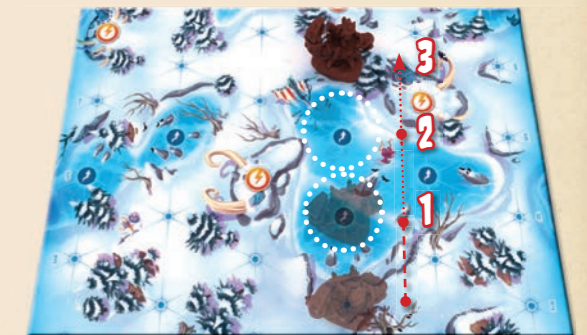
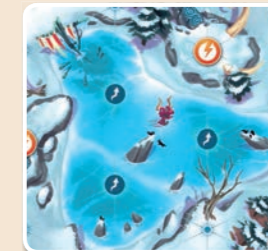
Effet du circuit

Dès qu'un titan entre sur une case Glace, il glisse et termine son déplacement sur la première case qui n'est pas une case Glace (dans le sens de son mouvement).

Les cases Glace traversées ne sont pas comptabilisées dans le nombre de déplacements octroyés par le dé.

- Si un titan est poussé sur une case Glace, il subit son effet.

- Il est possible de poser un piège sur une case Glace, le piège ne glisse pas.



Exemple : Craken est en D2, il fait un déplacement de 1 case tout droit. Il entre en D4, glisse jusqu'à D6, puis glisse à nouveau et termine son déplacement sur D8.