

C'EST UN JEU DE PLATEAU OÙ TROIS À SIX JOUEURS S'AFFRONTENT SUR UN CIRCUIT À CASES. EN NE COMPTANT PAS SEULEMENT SUR LES DÉS MAIS AUSSI SUR LE CHOIX DE LEUR VÉHICULE, LES JOUEURS POURRONT INTERAGIR ENTRE EUX ET AVEC LE CIRCUIT LUI-MÊME GRÂCE AUX « CARTES EQUIP ». NON SEULEMENT AVEC LA VITESSE, MAIS AUSSI AVEC LA STRATÉGIE, VOUS AUREZ TOUTES LES CARTES POUR GAGNER !

COMPOSANTS DU JEU

PLATEAU DE JEU : 1 PISTE

PAQUET VÉHICULES : 12 CARTES

PAQUET ÉQUIPEMENTS : 60 CARTES

PIONS : 12 VÉHICULES

DÉS :

6 D8, 12 D6. LE D8 POUR LES LANCERS DE MOUVEMENT, LES D6 COMME COMPTEURS POUR LIFE ET BALANCE.

JETONS OU TRACK BOARD :

32 JETONS NUMÉROTÉS ET 20 ILLUSTRÉS, OU 1 TRACK BOARD PAR JOUEUR + 10 JETONS.



EQUIP VERTES ET BLEUES

CARTES INSTANTANÉ OU PERMANENT QUI AMÉLIORENT LES STATISTIQUES DE VOTRE VÉHICULE OU ACCORDENT DES CAPACITÉS SUPPLÉMENTAIRES. (MAX 1 PERMANENTE PAR COULEUR)



EQUIP JAUNES

CARTES INSTANTANÉ QUE VOUS UTILISEZ POUR ÉVITER LA CASE D'ATERRISSAGE. DÉCLENCHÉ LES PIÈGES AVANT QUE LA ROUE NE TOUCHE LE SOL. (MAX 1 PAR TOUR)



EQUIP ROUGES

CARTES INSTANTANÉ OU PERMANENT QUE VOUS UTILISEZ POUR ATTAQUER DIRECTEMENT OU INDIRECTEMENT LES AUTRES PILOTES EN COURSE. (JOUER MAX 1 PAR TOUR MAIS ELLES PEUVENT S'ACCUMULER SUR LA PISTE)

LISEZ !!
Vous serez sur la piste dans 3 min



POUR LES DÉTAILS SUR LA PISTE, RETOURNEZ LA FEUILLE.

MISE EN PLACE

DÉPLOYEZ LA PISTE ET CHOISISSEZ LE NOMBRE DE TOURS. CHACUN PIOCHE 5 CARTES EQUIP ET 2 VÉHICULES. LANCEZ UN DÉ POUR DÉTERMINER L'ORDRE DE DÉPART. CHAQUE JOUEUR CHOISIT LE VÉHICULE AVEC LEQUEL COURIR ET PLACE SON PION SUR LA CASE « START ».

IL EST TEMPS D'ALLUMER LES MOTEURS !

LE TOUR

(UN JOUEUR ANNONCE LES PHASES, TOUT LE MONDE AGIT EN PARALLÈLE)

PREMIER TOUR :

VOUS AVANCEZ UNIQUEMENT AVEC LE DÉ (PAS DE NATURAL SPEED, PAS DE PIOCHE/JEU D'EQUIP).

TOURS SUIVANTS :

VOUS POUVEZ REMPLACER VOTRE VÉHICULE EN DÉBUT DE TOUR, EN LE PLAÇANT 1 CASE EN ARRIÈRE.

VOUS POUVEZ ACHETER UN VÉHICULE EN DÉFAUSSANT 3 CARTES EQUIP.

EN COMMENÇANT PAR LE JOUEUR EN DERNIÈRE POSITION SUR LA PISTE, CHACUN PIOCHE 1 CARTE ET JOUE SES EQUIP SELON L'ORDRE DES COULEURS DU FEU :

FEU VERT :

1 CARTE VERTE OU BLEUE.

LANCER DE DÉS ET DÉPLACEMENT :

D8 + NATURAL SPEED + BONUS/MALUS.

FEU JAUNE :

1 CARTE JAUNE.

FEU ROUGE :

1 CARTE ROUGE (PIÈGES/ARMES).

SI VOUS AVEZ PLUS DE 5 CARTES EQUIP EN MAIN, DÉFAUSSEZ L'EXCÉDENT.

TERMINER UN TOUR EN FRANCHISSANT LA CASE START DONNE DROIT AU PIT STOP : CYCLEZ VOTRE MAIN (DÉFAUSSER ET REPIOCHER AUTANT DE CARTES) ET JOUEZ UNE CARTE EQUIP VERTE SUPPLÉMENTAIRE.

VÉHICULES



SPEED

LA SOMME DE CETTE STAT AU LANCER DU D8 EST LA VITESSE DE DÉPLACEMENT (D8 LANCEMENT)

LIFE

QUANTITÉ DE DÉGÂTS QUE VOTRE VÉHICULE PEUT SUBIR AVANT D'ÊTRE DÉTRUIT (D6 COMPTEUR)

BALANCE

RÉSISTANCE AUX CHUTES : À ZÉRO VOUS PERDEZ UN TOUR, PUIS LA STAT SE RECHARGE (D6 COMPTEUR)

LA PISTE DE STARSHIP RIDERS A 25 CASES, ELLE EST CONÇUE POUR DES COURSES DE 5 À 10 TOURS. CHAQUE JOUEUR PART DE LA CASE START. POUR COMPLÉTER UN TOUR, IL FAUT FRANCHIR LA CASE START.

PREMIER TOUR : UNIQUEMENT DÉ À 8 FACES.

RESTE DE LA COURSE : DÉ + NATURAL SPEED DU VÉHICULE + BONUS/MALUS DE VITESSE EXTRA.

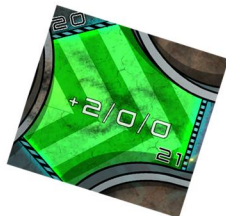
CASES SPÉCIALES



DU PREMIER AU DERNIER LANCER DE DÉ, CETTE DOUBLE CASE DÉTERMINE LE DÉBUT ET LA FIN DE CHAQUE TOUR. FRANCHISSEZ LA LIGNE D'ARRIVÉE POUR REMPORTER LA VICTOIRE.

BOOST UP

LE VÉHICULE QUI S'ARRÊTE SUR CETTE CASE GAGNE UN BONUS À SA VITESSE AU TOUR SUIVANT (SPEED).



SLOW DOWN

LE VÉHICULE QUI S'ARRÊTE SUR CETTE CASE SUBIT UN MALUS À SA VITESSE AU TOUR SUIVANT (SPEED).



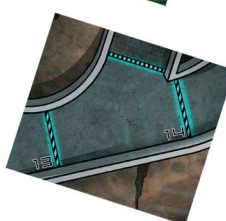
ROUTE ENDOMMAGÉE

LE VÉHICULE QUI S'ARRÊTE SUR CETTE CASE SUBIT DES DÉGÂTS À LA VIE (LIFE).



RAMPE

LE VÉHICULE QUI S'ARRÊTE SUR CETTE CASE EST FORCÉ D'AVANCER DE X CASES ET SUBIT DES DÉGÂTS À L'ÉQUILIBRE (BALANCE).



CROISEMENT

QUAND UN VÉHICULE PASSE SUR CETTE CASE, VÉRIFIEZ LE DÉ DE VITESSE (D8) : S'IL EST PAIR PRENEZ LE TRAJET PRINCIPAL, S'IL EST IMPAIR PRENEZ LE TRAJET « B ».

VÉHICULE EN PANNE (BALANCE À 0)

LE PION EST RENVERSÉ, IL PERD UN TOUR. LE JOUEUR REPART AVEC LA BAL RÉTABLIE. IL NE PERD PAS LES EQUIP OU LES PILOTES PRÉSENTS MAIS IL N'EST PAS POSSIBLE DE REMPLACER LE VÉHICULE EN PANNE.

VÉHICULE DÉTRUIT (LIFE À 0)

LE VÉHICULE EST DÉFAUSSÉ AVEC TOUTES LES CARTES EQUIP PRÉSENTES (PILOTE INCLUS). LE JOUEUR RENTRE AVEC UN NOUVEAU VÉHICULE 2 CASES EN ARRIÈRE.

REMPLACEMENT DE VÉHICULE

EN DÉBUT DE TOUR, AVANT DE PIOCHER, IL EST POSSIBLE DE CHANGER SON VÉHICULE PAR UN AUTRE EN MAIN. LE NOUVEAU VÉHICULE ENTRE 1 CASE EN ARRIÈRE. LE VÉHICULE RETIRÉ RECHARGE SES STATS. SI UNE CARTE EQUIP VERTE EST PRÉSENTE, ELLE EST DÉFAUSSÉE, PAS LE PILOTE (EQUIP BLEUE).

PIT STOP

QUAND LE VÉHICULE FRANCHIT LA CASE START, LE JOUEUR PEUT CYCLER SA MAIN POUR AUTANT DE CARTES ET JOUER UNE CARTE EQUIP VERTE SUPPLÉMENTAIRE CE TOUR-CI.

ACHAT DE VÉHICULE

UNE FOIS LE PREMIER TOUR TERMINÉ, IL EST POSSIBLE D'ACHETER UN NOUVEAU VÉHICULE EN DÉFAUSSANT 3 CARTES EQUIP DE SA MAIN.

DÉPASSEMENT

SI DEUX JOUEURS TERMINENT LEUR MOUVEMENT SUR LA MÊME CASE, ILS LANCENT UN DÉ : LA VALEUR LA PLUS HAUTE AVANCE D'1 CASE, LA PLUS BASSE RESTE SUR LA CASE, ACTIVANT LES EFFETS/PIÈGES ÉVENTUELS.

DÉPASSEMENT D'UN VÉHICULE EN PANNE

LE VÉHICULE EN PANNE NE PEUT PAS LANCER LE DÉ. SEUL LE JOUEUR ENCORE EN COURSE LANCE UN DÉ : SI LE DÉ EST PAIR, IL DÉPASSE LE VÉHICULE EN PANNE D'1 CASE. S'IL EST IMPAIR, IL S'ARRÊTE 1 CASE EN ARRIÈRE.



WARP

LE VÉHICULE QUI S'ARRÊTE SUR CETTE CASE EST FORCÉ DE RECULER D'1 D8.



POUR LES
DÉTAILS SUR
LES CARTES,
RETOURNEZ
LA FEUILLE.

