



Les règles  
en vidéo

# Livret de règles

## But du jeu

Dans ce jeu de course coopératif, vous devez arriver dans le bon ordre ! À chaque tour, les joueurs doivent avancer en fonction d'une carte Vitesse que les autres ne voient pas. À vous d'estimer jusqu'où pousser votre petite voiture...

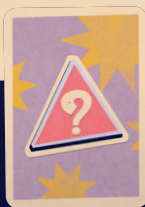
## Matériel



4 cartes 1, 5 cartes 2, 6 cartes 3, 6 cartes 4,  
5 cartes 5, 4 cartes 6, 1 carte 7



31 cartes  
Vitesse



8 cartes  
Événement



3 cartes Roue  
de secours



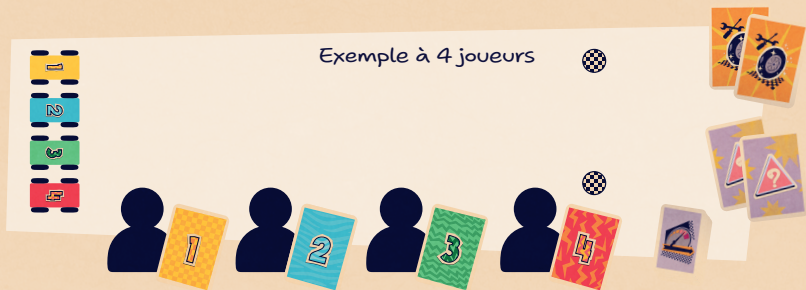
**NE PAS OUVRIR**

5 modules à débloquent  
(voir p.6)



+ 2 planches d'autocollants


# Mise en place





**1** Désignez un premier joueur qui prend la voiture **1** et la carte Voiture **1**. Le joueur à sa gauche prend la voiture **2** et la carte Voiture **2** et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait une voiture et la carte Voiture correspondante.

**2** Installez vos **voitures en ligne** sur la surface de jeu pour former la ligne de départ. Vous pouvez les installer sur le sol, sur une table ou sur n'importe quel support de votre choix.

**3** Placez les deux pions Arrivée où vous le souhaitez pour **former la ligne d'arrivée**. L'espace entre la ligne de départ et la ligne d'arrivée forme le circuit de jeu. Pour votre première partie, nous vous conseillons de placer les pions Arrivée à une soixantaine de centimètres des voitures.

**4**  **Mélangez les cartes Vitesse** et faites-en une pioche face cachée sur le côté de la table.

**5**  **Mélangez les cartes Événement** et placez deux cartes face cachée sur le côté de la table. Rangez les autres cartes dans la boîte. Pour votre première partie, nous vous conseillons de sélectionner les cartes Aller-Retour et Arrêt au Stand.

**6**  Selon le nombre de joueurs et la difficulté choisie pour votre partie, placez sur le côté de la table autant de **cartes Roue de secours** qu'indiqué :

Nombre de joueurs	Mode normal	Mode difficile
3 ou 4	2 cartes Roue de secours	1 carte Roue de secours
5 ou 6	3 cartes Roue de secours	2 cartes Roue de secours

# Déroulement de la partie

Une partie complète se déroule en 3 courses ; les circuits changent lors de chacune d'elles. Une course, quant à elle, se déroule en 5 tours.

## Place à la course !

- ◆ Lors de chaque tour, tous les joueurs **piochent une carte Vitesse** qu'ils consultent **secrètement**. *À aucun moment vous ne pouvez communiquer sur la valeur de vos cartes.*
- ◆ En commençant par la voiture **1**, puis dans l'ordre des numéros des voitures, chacun déplace sa voiture selon la valeur de la carte Vitesse qu'il a actuellement en main.
- ◆ Une fois que tout le monde a déplacé sa voiture, chaque joueur place sa carte **face cachée** devant lui : c'est la fin du tour. On passe alors au tour suivant en piochant tous une nouvelle carte Vitesse. **Attention, vous ne pouvez plus consulter les cartes précédentes !**  
*Coup de pousse : pour votre **première partie**, une fois que tout le monde a joué sa **première** carte, vous pouvez tous la révéler à vos partenaires.*
- ◆ **Avant le 5<sup>e</sup> tour**, aucune voiture ne doit avoir dépassé la ligne d'arrivée, sinon la partie est perdue.
- ◆ **Après le 5<sup>e</sup> tour**, au moins une voiture doit avoir dépassé la ligne d'arrivée. Si ce n'est pas le cas, la partie est perdue.
- ◆ Une fois que tout le monde a joué sa 5<sup>e</sup> et dernière carte, la course est terminée.  
*À la fin du 5<sup>e</sup> tour, deux voitures ne peuvent pas finir au même niveau. L'une doit être placée légèrement devant l'autre.*



## Règles de déplacement

Pour avancer votre voiture, **poussez-la** simplement tout le long de votre déplacement.



Il n'y a pas de plateau, c'est à vous d'estimer quelle distance correspond à la valeur de votre carte.

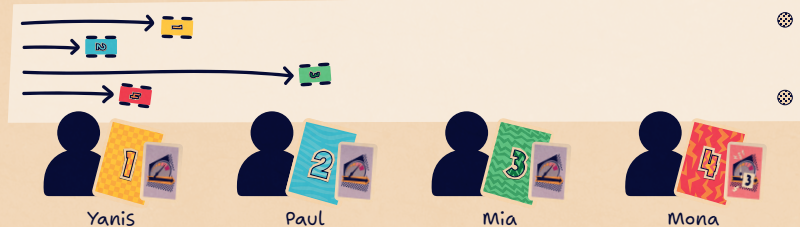
Il est possible de continuer son déplacement **après avoir franchi** la ligne d'arrivée.

Une voiture ne peut **pas reculer** et **doit avancer sans à-coups**. Il ne doit pas y avoir d'arrêt dans son mouvement.

Lors d'un déplacement, il est **permis** de pousser une autre voiture avec la sienne.



## Exemple d'un premier tour



Yanis, Paul et Mia ont déplacé leur voiture. Avec la voiture **4**, c'est à Mona de faire son déplacement en dernier. Elle a pioché une carte Vitesse de valeur « 3 ». Elle pousse sa voiture selon la distance qu'elle estime correspondre à « 3 » (sachant que la course dure 5 tours et que les cartes Vitesse peuvent aller jusqu'à « 7 »).

## Classement final

- ◆ Le joueur dont la voiture est arrivée en dernière position commence par révéler ses 5 cartes Vitesse et fait la somme de leurs valeurs. Il obtient ainsi sa **vitesse totale**.
- ◆ Puis, c'est au tour du joueur dont la voiture est placée en avant-dernière position. Sa vitesse totale doit atteindre une **valeur supérieure ou égale** à celle de la précédente. Si ce n'est pas le cas, cela constitue une **erreur**.
- ◆ Faites de même pour chaque voiture en remontant **jusqu'à celle en première position**.
- ◆ Si les joueurs sont classés **sans erreur**, vous pouvez **passer à la prochaine course**. Si c'était votre 3<sup>e</sup> et dernière course, **passer à la fin de partie**.

## En cas d'erreur

S'il y a **au moins une erreur**, les joueurs doivent corriger leur classement. Pour cela, ils doivent **retirer une ou plusieurs voitures** afin qu'il ne reste que des voitures ayant une **vitesse totale croissante (ou égale)** de la dernière à la première place. Puis, ils passent à la prochaine course.

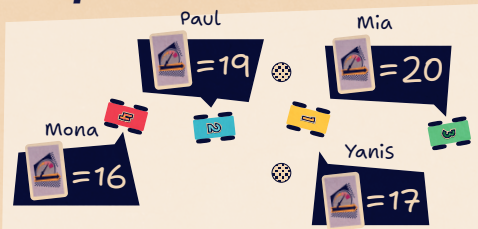
*S'il y a plusieurs possibilités, choisissez la ou les voitures à retirer.*

Pour corriger leur classement :

- ◆ Si les joueurs ont besoin de retirer **une** voiture, ils perdent **une** carte Roue de secours.
- ◆ Si les joueurs ont besoin de retirer **plusieurs** voitures, ils perdent **deux** cartes Roue de secours.



## Exemple de classement



Mona est arrivée dernière avec une vitesse totale de 16 (en additionnant ses 5 cartes Vitesse). Paul est 3<sup>e</sup> avec une vitesse totale de 19. Devant eux, Yanis est 2<sup>e</sup> avec 17 et Mia 1<sup>re</sup> avec 20.

Pour qu'il ne reste que des

voitures ayant une vitesse totale croissante de la dernière à la première place, les joueurs doivent retirer la voiture de Paul ou celle de Yanis.

Il suffit de retirer une seule voiture, les joueurs perdent donc une carte Roue de secours.

## Prochaine course

- ◆ Chaque joueur passe sa carte Voiture au joueur à sa gauche. Le joueur avec la carte Voiture **1** est le nouveau premier joueur.
- ◆ Les joueurs replacent les voitures en ligne pour former une nouvelle ligne de départ et déplacent les deux pions Arrivée pour former une nouvelle ligne d'arrivée.
- ◆ S'il s'agit de la deuxième course, **révélez la première carte Événement** et appliquez les conditions de mise en place.  
*Lors de votre première partie, nous vous conseillons d'utiliser la carte « Aller-retour ».*
- ◆ S'il s'agit de la troisième course, **révélez la deuxième carte Événement**, ajoutez-la à la carte Événement de la deuxième course et appliquez les conditions de mise en place **de ces deux cartes**.  
*Si c'est votre première partie, nous vous conseillons d'utiliser les cartes « Aller-Retour » et « Arrêt au Stand ».*



- ◆ **Démarrez la course !**

## Important !

Chaque carte Événement impose une contrainte : si une ou plusieurs voitures ne respecte(nt) pas cette contrainte, perdez une carte Roue de secours.

- ◆ Si vous avez terminé la 3<sup>e</sup> course, passez à la **Fin de partie**.

## Fin de partie

- ◆ Si vous perdez votre dernière carte Roue de secours, votre partie n'est pas finie ! En revanche, si vous devez perdre une carte Roue de secours mais que vous n'en avez plus : la partie est **perdue pour tout le monde**.  
*Ça arrive même aux meilleurs ! La prochaine fois sera la bonne !*
- ◆ Si vous avez terminé la troisième course sans manquer de cartes Roue de Secours, la partie est gagnée : **bravo à toutes et à tous !**



En route pour de nouvelles aventures !  
Vous pouvez ouvrir un **nouveau module** !

## Nouveaux modules

Vous venez de remporter une partie ? Bravo ! Vous pouvez dorénavant ouvrir l'une des 5 enveloppes contenant chacune un nouveau module à rajouter lors de vos prochaines courses.

- ◆ Choisissez l'un des **modules** en vous aidant des jauges au dos de chaque enveloppe (Déjanté, Interactif, Réflexion) et découvrez le nouveau matériel que réserve ce module ainsi que les nouvelles règles qui viennent s'ajouter à celles de base.



- ◆ Dès que vous remportez une partie avec ce module, **rangez-le dans son enveloppe et ouvrez-en un nouveau !**
- ◆ À chaque nouveau module, tentez de gagner une partie avec ce dernier pour découvrir un autre module !
- ◆ Une fois tous les modules ouverts, libre à vous de jouer avec votre préféré ou de les combiner ! Et pourquoi ne pas créer le vôtre ?



# Une question ?

Vous vous posez une question à laquelle nous n'avons pas répondu dans les règles ? **Scannez le QR code ci-contre** pour retrouver la « Foire aux questions » où sont expliqués la plupart des cas particuliers. Si vous ne trouvez toujours pas votre réponse, n'hésitez pas à nous contacter par mail ou sur les réseaux sociaux, nous essayerons de répondre au plus vite.



# Remerciements

Je tiens à remercier toute ma famille et mes amis proches pour leurs très nombreux tests et leurs conseils afin de développer ce jeu ! Merci également à Nicolas Aubry pour son idée du module Fantôme. Et un grand merci à Laurent Escoffier, un auteur que j'adore, dont l'adaptation en plein air de *The Mind* (*The Walking Mind*) m'a inspiré pour les prémices de ce jeu.

**Antonin Boccara**

Je remercie les membres de l'atelier One Shot et la team de La Poule Noire.

**Amélie Guinet**

Merci à Antonin pour sa confiance alors que nous n'avions qu'un seul jeu à notre actif et à Amélie qui a su répondre rapidement et de la plus belle des manières à nos demandes d'illustrations. Merci à Bertrand sans qui nous n'aurions peut-être jamais vu le jeu, à Seb' et Clem', toujours d'excellent conseil et à Nico pour ses idées toujours pertinentes. Merci aussi à toute la team Blackrock, en particulier Vincent et Yoann qui ont « vroomé » dès la première présentation. Merci enfin à nos familles et à nos amis pour leur soutien précieux.

**Florian Esteve & Lenny Landau**

# Crédits

Auteur : **Antonin Boccara**. Illustrations : **La Poule Noire (Amélie Guinet)**. Édition : **Big Moustache Games (Florian Esteve & Lenny Landau)**. Conseils & production : **Synergy Games (Nicolas Aubry)**. Distribution : **Blackrock Games**.  
Corrections : **Mathieu Rivero et l'équipe à Anto'.**

# Trophées

Collez un autocollant sur l'emplacement correspondant la première fois que vous validez son objectif. Lorsque vous en avez collé 10, félicitations : scannez ce QR code pour découvrir une surprise qui vous fera vroomer de plaisir (du moins on l'espère) !



Les classiques

**Victoire** : première victoire



**Météo** : partie gagnée avec le module Météo



**Boost** : partie gagnée avec le module Boost



**Dérapage** : partie gagnée avec le module Dérapage



**Fantôme** : partie gagnée avec le module Fantôme



**Podium** : partie gagnée avec le module Podium



**Crazy** : partie gagnée avec deux modules



Les spéciales

**Perfect** : partie gagnée sans perdre aucune Roue de secours



**Inventeur** : partie réalisée avec un événement que vous avez inventé



**Circuit de nuit** : partie jouée après minuit



**Circuit international** : partie jouée à l'étranger



**Course épique** : toutes les voitures ont passées la ligne d'arrivée



**Contre la montre** : course jouée en 2 minutes top chrono



**Influenceur** : partie postée sur les réseaux sociaux



**Conservateur** : partie jouée au pied d'un monument

