Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

GASTEROSPEED : La règle et ses modifications !

NB : Toutes les modifications de règles, ou options supplémentaires sont indiquées en rouge.

Chaque année au printemps, dans les profondes forêts verdoyantes, toutes les communautés de lutins, ceux des bois, des rivières, des cavernes, des landes et des jardins, se réunissent pour disputer le championnat Gastérospeed sous l'autorité de l'ancestral Roi des lutins "Pierre Qui Roule". A ce moment, la forêt retentit des rires, des chants et des cris de tous les supporters. Chaque communauté présente son champion escargot qui a passé toute l'année à s'entraîner durement dans l'espoir de remporter la fameuse "Feuille de Chêne d'Or" qui fera rejaillir gloire et richesse sur sa communauté.

But du Jeu

Gagner le championnat Gastérospeed en remportant le plus de courses. Chaque course vous rapporte des points, le joueur ayant marqué le plus de points remporte la partie.

Présentation

Matériel

- 88 cartes à jouer
- 6 cartes de circuit
- 6 circuits
- 6 tableaux de bord (aide-mémoire)
- 36 points coquilles
- 6 escargots
- 1D8.

Description des cartes

Les cartes sont de deux types :

Cartes " Vitesse "

Les cartes de "Vitesse", de couleur verte, servent au déplacement des escargots. Elles sont toutes différentes : numérotées en Bm/h de 101 à 134 et de 201 à 212. Une carte de 101 à 131 Bvm/h permet de se déplacer d'une case dans n'importe quelle direction, une carte de 201 à 211 Bvm/h permet de se déplacer de deux cases. Sur les cartes, il y a un ou deux petits escargots, qui indiquent le nombre de cases à jouer. Les escargots se déplacent dans l'ordre du plus rapide au plus lent. Ainsi, un joueur qui joue 204 Bvm/h se déplacera avant celui qui joue 123, de même que 123 jouera avant 111.

Cartes "Action"

Les cartes "Action", de couleur jaune, vous permettent de réaliser des coups spéciaux, soit pour aller encore plus vite, soit pour tricher ou gêner vos adversaires en leur faisant perdre des points de coquilles. Ces cartes sont numérotées de 1 à 4, ce qui donne leur ordre de jeu. On joue d'abord les 1, puis les 2 et ainsi de suite. Les cartes avec un point d'exclamation (!) sont des parades qui sont joués comme des contres en plus des autres cartes.

Tirage des cartes

Un joueur qui ne possède que des cartes jaunes " Action " dans sa main doit l'annoncer et se défausse de 2 cartes aléatoirement. Il pioche 2 nouvelles cartes jusqu'à recevoir une carte " Vitesse ". Un joueur qui ne possède que des cartes vertes " Vitesse " dans sa main continue de jouer. Les Cartes de circuit Au nombre de six par boite, toutes les règles spéciales ayant trait à au circuit sont notées dessus.

Le Jeu

Mise en place

Chaque joueur prend :1 escargot de couleur et 3 points de coquilles ainsi qu'un tableau de bord. On bat les 80 cartes et on en distribue 4 par joueurs. Munissez-vous d'un papier et d'un crayon pour noter vos scores. Chaque joueur doit trouver un nom de guerre à son champion que toute la foule des lutins pourra scander (Rackham le Noir, Rapido Blue, V 6 Turbo, Rolling Scargot…).

Sélection du circuit

Les joueurs vont participer au championnat qui se compose de 6 circuits successifs. Les courses seront jouées dans un ordre croissant de difficulté : Pour la boite des " Petits Gris " :

1. Paquerette Derby
2. Chicanes Carottes
3. Raid Chataigne
4. Rallye Blizzard
5. Carnivore Land
6. Cross Ronces

Pour la boite des " Gros Bourgogne " :

1. Dédale au Pode
2. Taupe Racing
3. Surfin Nymphéa
4. Speed Cuisine
5. Flipper Got
6. Star Got

Erratas

- **Le circuit "surfin nymphéa"** est imprimé à l'envers. Il faut commencer la course sur les cases notées "arrivée".
- **Dans le circuit "dédale au pode"**, les coups (coup d'antenne et choc) ne passent pas au travers des murs. Les tirs peuvent toujours être effectués, on ne tient pas compte des murs, on considère qu'ils passent par dessus (une sorte de tir en cloche).

En fonction du temps que vous voulez jouer, vous pouvez retirer ou rajouter des circuits à votre convenance. Détermination du placement Chaque joueur jette le D8. Dans l'ordre croissant des résultats, les joueurs placent à leur gré leur escargot sur la ligne de départ.

Course à 4 ou 5 joueurs

Les joueurs font comme dans une course normale sauf que des places restent vides sur la ligne de départ.

Course à 2 ou 3 joueurs

Les joueurs prennent 2 escargots chacun, ils reçoivent 6 cartes et 3 points de coquilles par escargot. Les cartes servent pour les deux escargots. Vous devez jouer une carte par escargot. Placez vos cartes près de vos points de coquilles pour savoir pour quel escargot vous les jouez. Lorsqu'un joueur perd un de ses escargots en course, il doit se défausser immédiatement de 2 cartes. Au tour suivant, il ne pourra plus avoir que 4 cartes en main. Déroulement de la partie Gastérospeed se joue rapidement selon un ordre de jeu très simple, tous les joueurs en même temps :

1. Chaque joueur pose face cachée une carte "Vitesse"
2. Révélation des cartes " Vitesse " en simultané
3. Chaque joueur pose face cachée une carte "Action"
4. Révélation des cartes " Action " en simultané ou défausse
5. Fin du tour et réception de nouvelles cartes.

Pose d'une carte "Vitesse"

Chaque joueur choisit en secret une carte "Vitesse" qu'il pose devant lui face cachée. Une fois la carte posée, on ne peut plus la changer. Lorsque tout les joueurs on posé une carte, on les retourne toutes en même temps. Il est conseillé de jouer cette phase rapidement. Les déplacements sont alors exécutés dans l'ordre, du plus rapide au plus lent. Gardez toujours devant vous vos cartes " Vitesse ", ne les défaussez pas avant la fin du tour.

Déplacement

Les escargots peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction (avant, arrière, droite, gauche et diagonales) sur une case libre. Attention ! Un escargot ne peut ni pousser, ni passer par-dessus un autre escargot avec une carte "Vitesse". Un déplacement doit toujours être exécuté dans sa globalité, même si cela vous oblige à reculer. On peut toujours revenir sur la case que l'on vient de quitter. Si un escargot est dans l'impossibilité d'exécuter son déplacement, il le perd.

Pose d'une carte "Action" ou défausse d'une carte

Chaque joueur choisit en secret une carte "Action" qu'il pose devant lui face cachée. Une fois la carte posée, on ne peut plus la changer. Lorsque tout les joueurs on posé une carte, on les retourne toutes en même temps. Il est conseillé de jouer cette phase rapidement. Un joueur est toujours obligé de poser une carte. Chaque carte possède un numéro de 1 à 4 qui précise l'ordre selon lequel elles devront être jouées. Les cartes 1 sont jouées d'abord, puis les 2 etc… jusqu'à ce qu'elles aient été toutes jouées. Si plusieurs joueurs ont joué une carte possédant le même numéro, alors c'est celui qui a la " Vitesse " la plus élevée qui joue en premier. Les cartes " Vitesse " servent à départager les joueurs ayant les même numéros de cartes " Action ". Les indications des actions et de leurs effets sont notés sur les cartes. Un joueur est toujours obligé d'exécuter sa carte " Action ". Une carte "Action" peut devenir irréalisable à cause des autres joueurs. Dans ce cas, elle est perdue.

Les cartes de réaction

Il existe 2 cartes de réaction qui possèdent une petite spirale comme logo, ce sont " renfort de coquille " et " retour de bâton ". Ces cartes se jouent en contre, elles ne sont donc jamais posées face cachée, ni révélées, sauf si un joueur décide de s'en défausser. Elles restent dans la main du joueur jusqu'à ce qu'il s'en serve pour contrer une carte jouée par un autre joueur ou annuler des pertes de points de coquille.

Défausse

Au lieu de jouer une carte, un joueur peut se défausser d'une carte " Action " ou " Vitesse ". Dans ce cas, il doit quand même la jouer face cachée, puis il annonce son intention de la défausser en disant " Défausse " au

moment de la retourner. Il peut alors la mettre immédiatement dans la pile des cartes défaussées. Les rambardes Les bords de tous les circuits sont équipés de rambardes. Dès qu'un joueur est poussé dans une rambarde, c'est à dire en dehors du circuit, il est reculé d'une case. Si cette case est occupée par un autre escargot, il provoque une bousculade vers l'arrière sur ce dernier. Si le recul est impossible, alors l'escargot reste sur la case où il est sorti du circuit.

Bousculade

4 cartes "Action" ont pour conséquence une bousculade : Ressort, Kangouroute Aiguë, Coup de folie et Rouler Bouler. Lorsqu'un escargot a joué une telle carte et s'il pénètre sur une case occupée par un autre escargot, il le pousse dans la direction de son déplacement. Cette bousculade peut entraîner d'autres escargots à se déplacer. Recul derrière la ligne de départ Un escargot peut être repoussé derrière la ligne de départ, il ne peut pas être repoussé au delà, même s'il doit reculer de plusieurs cases. L'escargot est à la place qu'il occupait au moment du départ.

Tirs

Pour chaque tir, les joueurs doivent se référer à la table de tir de chaque circuit. Plus il y a de relief, ou d'éléments de terrains, comme de la végétation, et plus les tirs sont difficiles. Pour tirer, jetez le dé et consultez la table de tir sur la carte circuit, le résultat indique " touché " ou " raté ". Lorsqu'un escargot est touché, il perd 1 point de coquille. Un joueur peut toujours jouer un " renfort de coquille " pour annuler les dégâts d'un tir. Fin du tour et réception de nouvelles cartes. Toutes les cartes jouées sont défaussées. Chaque joueur reçoit un complément de cartes pour en avoir 4 en main. On commence un nouveau tour en repartant à la phase 1.

Pioche

Lorsqu'on arrive à la fin de la pioche, on remélange les cartes de la défausse. Pile de défausse La défausse de toutes les cartes se fait au vu et au su de tous les joueurs.

Elimination d'une course

Un escargot qui perd tous ses points de coquille est mis K.O. Il reste sur place et ne sera évacué qu'à la fin de la course. L'escargot K.O constitue un obstacle mais reste sujet à la bousculade. Il prendra le départ de la prochaine course normalement. Dans le cas où des escargots mis K.O bouchent le seul passage existant, ils sont retirés du jeu. Arrivée Un escargot qui franchit la ligne d'arrivée a aussitôt fini, plus rien ne peut lui arriver : il se défausse immédiatement de ses cartes. Du premier au dernier, les joueurs reçoivent des points dans l'ordre d'arrivée : 9/6/4/3 /2/1 point pour le dernier et un escargot K.O. On continue ainsi de circuit en circuit jusqu'à ce que le championnat soit fini.

Conseils

Plus vous jouerez vite, et plus la partie sera dynamique. A cet effet, nous vous conseillons de désigner un maître de course parmi les joueurs : il annoncera les phases de pose des cartes et de dévoilement. Toute personne qui ne joue pas assez vite, perd son tour. Il pourra également régler les problèmes litigieux. N'hésitez pas à jouer des cartes "Vitesse" assez lentes dans les goulets pour empêcher les plus rapides de passer et leur faire perdre ainsi une bonne carte. Accrochez vos coquilles, et en avant toute…

Précisions

Effet Domino

L'effet Domino n'arrive que lorsqu'un joueur joue une carte " Choc ". Dans ce cas, tous les escargots situés sur une même ligne subissent une perte d'1 point de coquille. On attribue les pertes en partant du premier escargot sur la ligne après celui qui l'a posée. Si un joueur joue une carte " Renfort de coquille ", il ne prend

pas de pertes et stoppe l' effet Domino, ainsi tous les escargots situés après lui ne subissent pas de pertes.Si un joueur joue une carte " Retour de bâton " alors, il ne prend pas de pertes, mais l'effet Domino repart vers l'escargot qui a provoqué le choc. Un escargot peut donc subir plusieurs pertes de points de coquille dues à l'effet Domino. Les joueurs peuvent jouer ainsi plusieurs " Retour de Bâton provoquant ainsi l'effet Ping-Pong !

Jet de Direction

Lorsque sur une carte, il vous est demandé d'effectuer un jet de direction, vous devez vous reporter à votre tableau de bord et jeter le dé, puis consulter le tableau correspondant à votre carte. Le résultat du dé en fonction du tableau consulté vous indiquera une nouvelle direction.

Aspiration gluante

Ne concerne qu'un escargot situé sur l'une des trois cases juste derrière un autre escargot, c'est à dire les cases 5, 6 et 7 sur le tableau de bord cf. Kangouroute). Alors vous pouvez avancer d'une case supplémentaire.

Jet de tir

Lorsque sur une carte, il vous est demandé d'effectuer un jet de tir, vous devez vous reporter à la table de tir sur la carte du circuit. Jetez le dé, le résultat vous indiquera si votre cible est touchée ou ratée.

La corde

Sur les deux grands circuits Stargot et Cross Ronces, au milieu du circuit, les escargots sont obligés de passer par les cases marquées d'une flèche, ils ne peuvent pas couper en diagonale.

Les options

Pioche " Chou ma chère "

Séparez les cartes " Vitesse " des cartes " Action ", au départ chaque joueur reçoit 2 cartes de chacun des paquets, puis chaque tour, les joueurs reprennent une carte dans chacun des paquets de telle manière qu'ils en possèdent toujours deux de chaque type. N'oubliez pas de prévoir une défausse pour chacun des paquets.

Pioche " Fangio de la prairie "

Séparez les cartes " Vitesse " des cartes " Action ", au départ chaque joueur reçoit 1 carte de chacun des paquets, puis pioche deux nouvelles cartes dans les paquets de son choix. Par la suite, chaque joueur pioche des cartes dans le paquet qu'il veut.

Variante " Radis salé " : Vous ne pouvez regarder vos cartes avant d'avoir complété votre main. Les experopodes Après plusieurs championnats, nous vous conseillons de mélanger les cartes de circuit et de tirer les tirer au hasard à la fin de chaque course. Ainsi, les championnats ne seront pas prévisibles. Diminuez le championnat à 5 circuits.

Escargot de compet'

Les joueurs reçoivent 5 cartes par tour au lieu de 4 ; ainsi que 4 points de coquilles au lieu de trois. Le jeu devient alors plus tactique, le choix des cartes en main est plus grand. Le Championnat des speedy Le Champion est déterminé par son score d'arrivée. Il reçoit pour le prochain championnat un. Jetez un dé :

- 1 à 4 : le droit de rejeter 2 fois le dé au moment où il le désire.

- 5 à 8 : le droit une course sur deux du championnat de prendre au tour qu'il le désire une carte supplémentaire.

Championnat des coquillards

Les joueurs additionnent le nombre de points de coquille qui leur reste à la fin de chaque course. A la fin du championnat, le joueur ayant le plus de points de coquille l'emporte. Il reçoit 1 point de coquille supplémentaire qu'il peut utiliser quand il veut sur une course.

Opération Ninjagot

Au début d'un championnat, les joueurs reçoivent 3 points de coquilles par circuit (exception du Cross Ronces où l'on commence avec 5 pts de coquille). Additionnez tous ces points qui constituent la réserve de votre écurie. Au début de chaque circuit les joueurs choisissent en secret le nombre de points qu'ils engagent et les dévoilent en même temps. Les joueurs peuvent ainsi gérer comme ils l'entendent les points de coquille. Les points de coquilles restant à la fin d'une course ne peuvent en aucun cas être récupérés pour la course suivante. On ne peut investir plus de 6 points de coquilles dans une course.

Vitesse ou endurance ?

Un joueur qui joue une vitesse de 200, peut décider de ne pas avancer ce tours-ci, il sacrifie donc sa carte mais récupère 1 point de coquille.

Le Saviez-vous ?

La rapidité des escargots est calculée en Bavomètre, c'est l'unité de mesure inventée par la FIG (Fédération Internationale de Gastérospeed) pour départager les concurrents. Autrefois, les lutins arbitres calculaient les vitesses en Km/h, mais cela exigeait trop de conversions et de calculs au vu de la lenteur relative des escargots. On inventa donc une nouvelle mesure car les arbitres avaient tendance à s'endormir avant la fin de la course.. Les champions escargots ou champigots sont sélectionnés dès leur plus jeune âge. Il s'agit généralement soit de Petits Gris (pour leur vitesse), soit de Gros Bourgogne (pour leur robustesse et la solidité de leur coquille). Le vieux Roi "Pierre qui Roule" est une ex-star de musique lutine, mais il est surtout connu comme entraîneur d'escargots où il remporta 5 fois consécutives le championnat Gastérospeed , grâce à l'invention de la technique du Roulé Boulé. En effet, il entraînait ses escargots à dévaler des pentes avec des pierres rondes dans la coquille, ce qui lui valut son nom. D'une manière générale, les lutins sont très farceurs et aiment particulièrement tester des inventions ou des potions toutes plus farfelues les une que les autres à l'occasion du championnat. Il faut savoir qu'il n'y a aucune restrictions dans le championnat, hormis bien sûr le fair-play. Ainsi ces derniers temps on a vu l'emploi de deux inventions se généraliser : le Turbo Pétard et la Laitue Bleue, qui firen