

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 (Saône-et-Loire), 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.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



BIGFOOT

4X4X4

Un jeu de poursuite impitoyable au volant de votre monstrueux 4 x 4 x 4 préféré

2-4 joueurs

CONTENU DU COFFRET

- Plateau de jeu ● 4 camions Bigfoot 4 x 4 x 4
- 16 cartes "voitures" (sur une feuille) ● 1 feuille d'adhésifs
- 2 dés

BUT DU JEU

Réussir le premier à "écraser" quatre voitures avec votre camion Bigfoot 4 x 4 x 4.

PREPARATION DU JEU

1. Détachez les petits adhésifs de la feuille et collez-en un à l'arrière de chaque camion (fig. 1). L'adhésif Bigfoot peut se placer où l'on veut comme élément décoratif.



Fig. 1



2. Détachez ensuite les cartes "voitures".

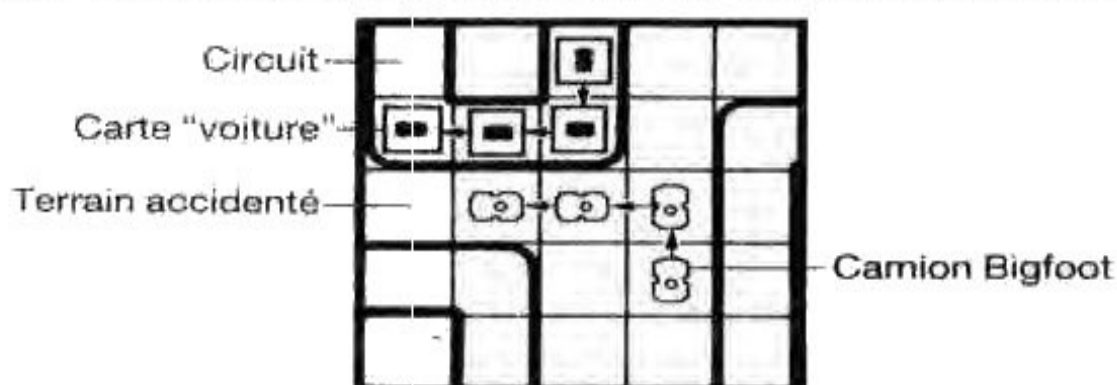
1. LE JEU

1. Chaque joueur choisit un camion Bigfoot qu'il place sur le point de départ de sa couleur; les 4 points de départ se trouvent au centre du jeu. Les joueurs prennent ensuite les quatre cartes "voitures" de la couleur assortie à leur camion, et en placent une, montrant une voiture en bon état, sur l'un des points noirs du circuit. Ils conservent les trois cartes restantes.
2. Choisissez le joueur qui commence la partie, le jeu se poursuivant ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Lorsque c'est à vous de jouer, lancez le dé, puis procédez de l'une ou l'autre des manières suivantes:
 - Déplacez votre camion Bigfoot d'un nombre de cases égal au nombre total indiqué sur les deux dés.
 - Déplacez votre carte "voiture" d'un nombre de cases égal au nombre total indiqué sur les deux dés.
 - Déplacez votre camion Bigfoot selon le nombre indiqué sur l'un des dés et votre carte "voiture" selon le nombre indiqué sur l'autre dé.

TABLEAU 1 Récapitulatif des déplacements des véhicules

	sur le circuit	terrain accidenté	en avant	en arrière	en diagonale	dépassement
Camion Bigfoot	OUI	OUI	OUI	OUI	NON	OUI en faisant le tour
Voiture	OUI	NON	OUI	OUI	NON	NON ne peut pas dépasser

Fig.2 Exemple de déplacement si chacun des deux dés indique 3.



2. CAMION BIGFOOT

Passage du circuit en terrain accidenté

Chaque fois que vous passez:

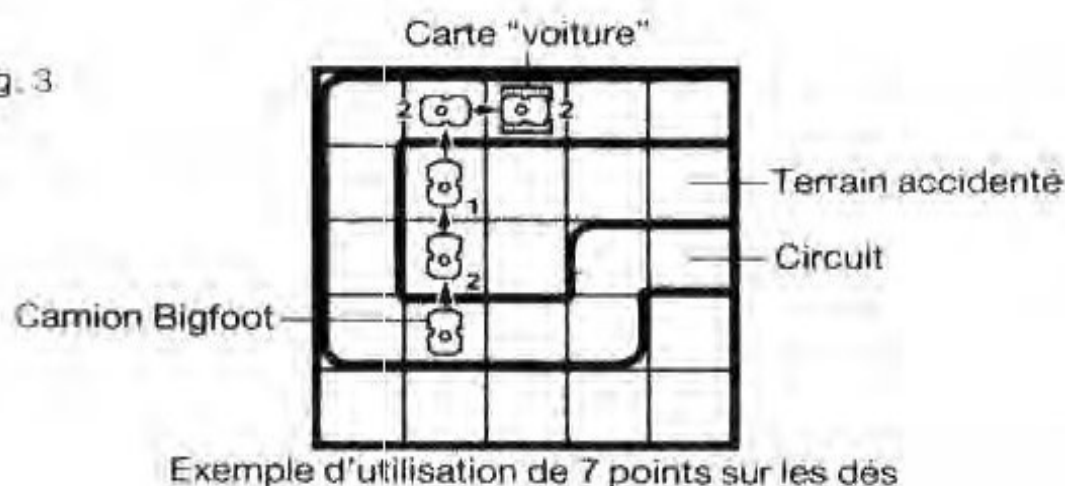
- 1) du circuit en terrain accidenté
- 2) du terrain accidenté au circuit
- 3) sur une carte "voiture" pour l'écraser

il vous faut changer de conduite, c'est à dire, passer de la conduite "normale" à la conduite "4 roues motrices" ou vice versa; chaque Changement de conduite compte pour un point du nombre indiqué par le ou les dés en plus du point nécessaire au déplacement.

er exemple

ACTION	NB DE POINTS NECESSAIRES	
1. Passage en terrain accidenté	2 points:	1 point pour déplacement 1 point pour changement de conduite
2. Déplacement d'une case en terrain accidenté	1 point	
3. Retour sur le circuit	2 points:	1 point pour déplacement 1 point pour changement de conduite
4. Ecrasement de la voiture sur la prochaine case	2 points:	1 point pour déplacement 1 point pour écrasement de la voiture

Fig. 3

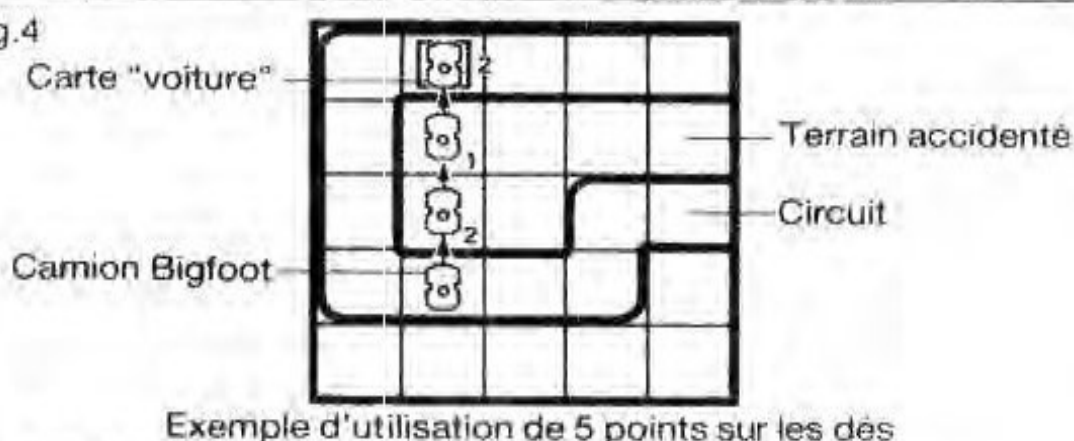
2^{ème} exemple

Si vous voulez écraser une voiture dès que vous sortez du terrain accidenté, vous n'avez besoin que d'un point supplémentaire sur le dé lorsque vous regagnez le circuit. Vous utilisez donc 2 points (au lieu de 3) pour:

- 1- vous déplacer d'une case
- 2- changer de conduite
- 3- écraser une voiture,

ACTION	NB DE POINTS NECESSAIRES	
1. Passage en terrain accidenté	2 points:	1 point pour déplacement 1 point pour changement de conduite
2. Déplacement d'une case en terrain accidenté	1 point	
3. Retour sur circuit et écrasement de la voiture	2 points:	1 point pour déplacement 1 point pour changement de conduite et écrasement de la voiture

Fig.4



3. ECRASEMENT D'UNE VOITURE

Dès que votre camion Bigfoot arrive sur la voiture d'un autre joueur afin de l'écraser, son déplacement est considéré comme terminé. Prenez la carte "voiture" que vous placez devant vous en la retournant de façon à ce qu'elle montre une voiture en mauvais état. Son propriétaire doit immédiatement placer une autre de ses cartes "voiture" sur l'un des points noirs non-occupés du circuit.

NB: vous ne devez pas écraser vos propres voitures.

Si vous n'avez pas utilisé le nombre indiqué par l'un de vos dés, vous pouvez maintenant déplacer votre voiture.

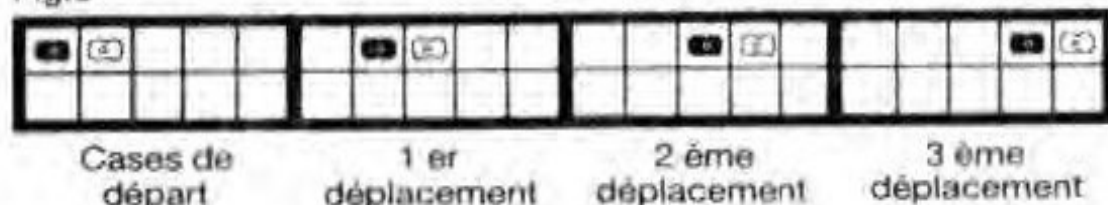
4. BLOCAGE PAR DES VOITURES

Si votre propre voiture se trouve sur votre passage ou si vous n'avez pas assez de points sur les dés pour attendre et écraser une voiture adverse votre camion Bigfoot doit alors contourner la voiture qui le gêne.

5. COMMENT POUSSER UN CAMION BIGFOOT

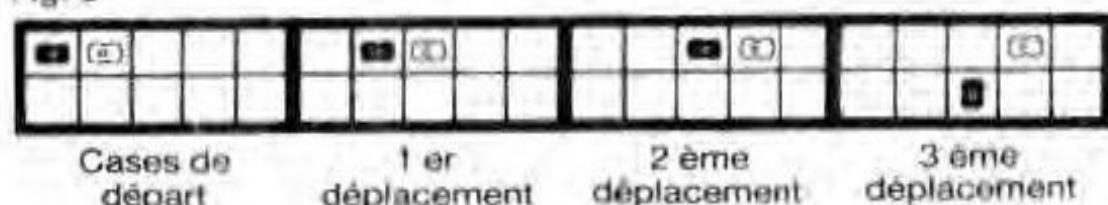
Si le camion d'un adversaire se trouve sur votre passage, poussez-le vers l'avant de telle sorte qu'il soit toujours une case devant vous.

Fig.5



Vous pouvez tourner à droite ou à gauche après avoir poussé le camion d'un adversaire, le laissant ainsi derrière vous. (Il n'est pas possible de pousser un camion adverse dans un virage).

Fig. 6



REMARQUE: Vous pouvez pousser le camion d'un adversaire hors de la planche de jeu.

6. RETOUR DE VOTRE CAMION BIGFOOT SUR LA PLANCHE DE JEU

Si votre camion a été poussé hors de la planche de jeu, vous perdez votre prochain tour.

A votre tour suivant, vous regagnez le plateau de jeu à partir de n'importe quelle case départ libre.

7.

Continuez à déplacer ainsi votre camion Bigfoot et votre voiture. Lorsque vous n'avez plus de carte "voiture", vous devez continuer à jouer en essayant de gagner les cartes de vos adversaires.

LE GAGNANT

Le joueur qui réussit le premier à "écraser" quatre voitures, gagne la partie.

MB France,
Service Contrôle Qualité,
BP. 13,
73370 Le Bourget du Lac.

MB Belgium S.A.,
Avenue Louise, 386,
1050 Bruxelles. 4100-LF 1285