

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



CAR Clash



FR Règles du jeu

Les moteurs ronflent, les voitures vibrent, les pilotes sont concentrés et la foule retient son souffle... Dans quelques secondes le feu vert va s'allumer et les bolides s'élanceront sur les pistes. Comment choisir le chemin le plus optimal ? Allez-vous prendre le plus court ou le plus direct ? Le plus rapide ou le plus risqué ?

Quelle que soit vos choix, soyez vigilants car la piste vous réserve des surprises et vos adversaires sont prêts à en découdre... Que le meilleur gagne !

BUT DU JEU

Vous êtes un pilote chevronné qui défend son titre lors de la course mythique **CARCLASH**. Le but du jeu est tout simplement d'être le plus rapide à terminer le *Circuit*. Pour cela, vous devez optimiser votre parcours et votre véhicule tout en évitant les *Clashes* de vos adversaires.

AVANT DE JOUER

Le jeu est composé de 12 tuiles *Bolide*, 6 socles en plastique, 10 plateaux *Terrain*, 17 tuiles *Clash* (noires), 17 tuiles *Carburant* (bleues), 17 tuiles *Pneumatique* (vertes), 17 tuiles *Huile* (rouges), 17 tuiles *Frein* (jaunes), 1 *Dé* multicolore numéroté de 1 à 6 et 6 *Tableaux De Bord*.

Avant de débiter la partie :

- Fixer 6 des 12 *Bolides* aux socles en plastique,
- Monter les *Tableaux De Bord*.



PRÉPARATIFS

- 1 - Placer le plateau *Terrain Départ*, au bord de la table,
- 2 - Placer le plateau *Terrain Retour*, les *Bolides* et le *Dé* dans l'*Aire De Jeu* (au centre de la table),
- 3 - Empiler au hasard les 8 plateaux *Terrain* restants, face cachées près de l'*Aire De Jeu*,
- 4 - Placer les tuiles *Clash* (face « éclair » visible), *Carburant*, *Pneumatique*, *Huile* et *Frein*, près de l'*Aire De Jeu*, en 5 piles distinctes qui forment la *Réserve*.
- 5 - Distribuer un *Tableau De Bord* à chaque joueur.

Choix du Bolide, du numéro de Piste

Le joueur le plus jeune choisit un *Bolide*. Il le place sur le plateau *Terrain Départ* et sur le numéro de piste de son choix. Les joueurs suivants font de même, dans le sens des aiguilles d'une montre.

ATTENTION, pour ne pas être disqualifié, il est impératif que le *Bolide* qui démarre sur un numéro fasse demi-tour sur le même numéro et finisse la course sur ce même numéro.

Exemple : le Bolide démarre sur la piste n°3 du Terrain Départ, il doit donc faire demi-tour sur la piste n°3 du Terrain Retour et finir son périple sur la piste n°3 du Terrain Départ.

Les tours de chauffe

Le *Pilote* le plus jeune pioche un plateau *Terrain* qu'il assemble au plateau *Terrain Départ* (les plateaux étant réversible à 180°, le *Pilote* choisit le sens qu'il préfère). Les *Pilotes* suivants font de même, dans le sens des aiguilles d'une montre, et chaque nouveau plateau *Terrain* est attaché au précédent, jusqu'à ce que tous les *Terrains* soient assemblés ensembles. Pour finir, fixer le plateau *Terrain Retour* et le *Circuit* est terminé (les *Pilotes* peuvent choisir de diminuer la longueur du *Circuit* en supprimant des plateaux *Terrain*, cela aura simplement pour conséquence de réduire la durée de la partie et de minimiser les pannes de *Bolide* (voir ci-après)).



Optimisation du Bolide

En commençant par le plus jeune, puis en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque *Pilote* pioche 1 tuile *Ressource* (*Carburant*, *Pneumatique*, *Huile* ou *Frein*) et la positionne à l'emplacement prévu sur son *Tableau De Bord*. Cette opération est renouvelée 9 fois de manière à ce que chaque *Pilote* dispose de 10 tuiles *Ressource* sur son *Tableau De Bord*. **ATTENTION**, les *Pilotes* doivent être équipés au moins d'une tuile de chaque *Ressource*.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le *Pilote* le plus jeune commence puis on tourne dans le sens horaire.

A chaque Tour, et dans l'ordre suivant, chaque *Pilote* peut :

- 1 - Utiliser une ou plusieurs de ses tuiles *Clash*, s'il en possède. Pour ce faire, il prends une de ses tuiles *Clash* et procède à l'action décrite au dos (voir *Les Clashes* ci-après).
- 2 - Lancer le *Dé* et avancer son *Bolide* d'un nombre de cases égal au résultat du *Dé* + Le nombre de tuile *Clash* dont il dispose (en début de partie, personne n'en possède).

Quand un *Bolide* s'immobilise sur une case marquée d'un symbole coloré (triangle *Jaune*, rond *Rouge*, carré *Bleu* ou étoile *Verte*), son *Pilote* doit :

- 1 - Se défausser d'une tuile de la *Ressource* correspondante (*Jaune* : *Frein*, *Rouge* : *Huile*, *Bleu* : *Carburant*, *Verte* : *Pneumatique*). La tuile est remplacée dans la *Réserve*, sur sa pile.
- 2 - Piocher une tuile *Clash* qu'il place sur son *Tableau De Bord*.

Les pannes

Tant qu'un *Pilote* dispose d'au moins 1 tuile de chaque *Ressource*, son *Bolide* est opérationnel. Dans le cas contraire, le *Bolide* tombe en panne et le *Pilote* ne peut plus progresser sur le *Circuit* ni *Clasher* un adversaire, ni être *Clasher* lui-même. Lorsqu'un *Pilote* se défausse d'une tuile *Ressource*, elle est remplacée dans la *Réserve*, sur la pile concernée. Pour tenter de récupérer une tuile *Ressource*, le *Bolide* doit impérativement être en panne. Si c'est bien le cas, le *Pilote* peut, au choix :

- 1 - Lancer le *Dé*, et selon la couleur affichée :
 - **Rouge** (1), piocher une tuile *Huile*.
 - **Jaune** (2), piocher une tuile *Frein*.
 - **Orange** (3), piocher une tuile *Ressource* de son choix.
 - **Vert** (4), piocher une tuile *Pneumatique*.
 - **Bleu** (5), piocher une tuile *Carburant*.
 - **Violet** (6), piocher aucune tuile.
- 2 - Se défausser d'une tuile *Clash* (elle est remplacée dans la *Réserve*, sous sa pile) et piocher une tuile *Ressource* de son choix.
- 3 - Se défausser de 3 tuiles *Ressource* de son choix (elles sont remplacées dans la *Réserve*, sur leur pile) et piocher une tuile de la 4ème *Ressource*.

À la fin de son tour, si son action lui a permis d'avoir au moins une tuile de chaque *Ressource*, le *Bolide* n'est plus en panne et le *Pilote* peut lancer le *Dé* pour poursuivre la course.

Les Clashes

Selon la nature de la tuile *Clash* dont il se défasse, un *Pilote* peut réaliser les actions ci-dessous. Lorsqu'un *Pilote* se défasse d'une tuile *Clash*, elle est replacée dans la *Réserve*, sous la pile concernée.

- « **Fuite d'Huile** » : le *Pilote* peut voler une tuile *Huile* à l'adversaire de son choix.
- « **Siphonné** » : le *Pilote* peut voler une tuile *Carburant* à l'adversaire de son choix.
- « **Dérapiage** » : le *Pilote* peut voler une tuile *Frein* à l'adversaire de son choix.
- « **Crevaison** » : le *Pilote* peut voler une tuile *Pneumatique* à l'adversaire de son choix.
- « **Garantie Huile** » : le *Pilote* place cette tuile sur son *Tableau De Bord*. Cette tuile imprenable garantit un niveau d'*Huile* idéal pour le reste de la course.
- « **Garantie Pneumatique** » : le *Pilote* place cette tuile sur son *Tableau De Bord*. Cette tuile imprenable garantit des *Pneumatiques* increvables pour le reste de la course.
- « **Garantie Carburant** » : le *Pilote* place cette tuile sur son *Tableau De Bord*. Cette tuile imprenable garantit le plein de *Carburant* pour le reste de la course.
- « **Garantie Frein** » : le *Pilote* place cette tuile sur son *Tableau De Bord*. Cette tuile imprenable garantit des platines de *Frein* inaltérables pour le reste de la course.
- « **Total Clash** » : le *Pilote* peut voler toutes les tuiles *Clash* de l'adversaire de son choix (seulement celles placées sur leur emplacement dédié, au milieu du volant).
- « **Turbo** » : avant de lancer le *Dé*, le *Pilote* avance son *Bolide* de 2 cases. S'il s'arrête sur une case colorée, il perd la *Ressource* correspondante et pioche une tuile *Clash*. Il peut ensuite lancer le *Dé* pour finir son déplacement normal.
- « **Flaque d'Huile** » : pour franchir cet obstacle, les *Bolides* adverses (qui ne sont pas en panne) reculent d'une case pour prendre de l'élan. En reculant, si les *Bolides* s'arrêtent sur une case colorée, ils se défassent de la tuile *Ressources* correspondante et ne piochent pas de tuile *Clash*.
- « **Tremblement de terre** » : le *Pilote* qui utilise cette tuile peut pivoter le plateau *Terrain* de son choix de 180° (avec les *Bolides* qui sont dessus).

FIN DE PARTIE

Le *Pilote* dont le *Bolide* retourne à son numéro de départ avant les autres gagne le prestigieux trophée CARCLASH ! Il va pouvoir frimer avec panache dans les soirées mondaines à la recherche de sponsors pour la prochaine course. Tiendra-t-il son titre ?

Il n'y a qu'une façon de le savoir...

A vos marques ?

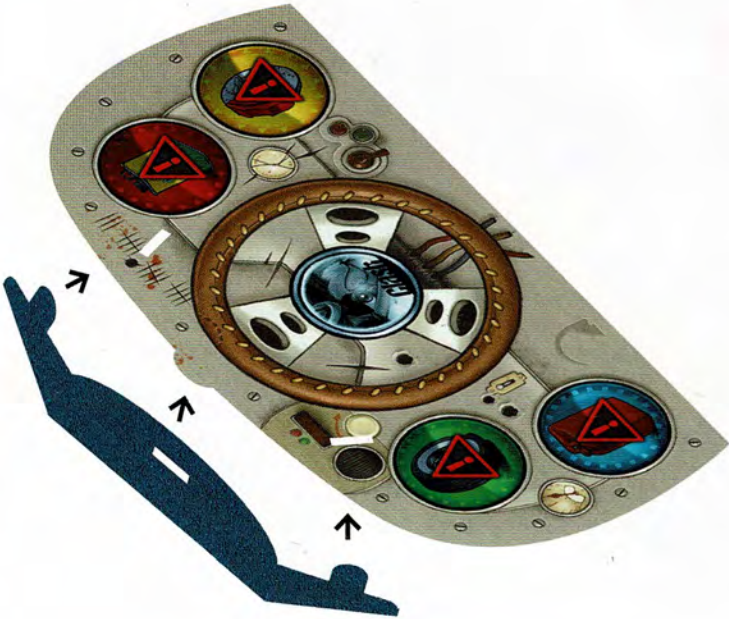
Prêt ?

Roulez !

CAS PARTICULIERS

- Il est possible de faire demi-tour sur place en passant son tour.
- Les tunnels ne sont pas des cases et ne sont pas comptabilisés dans les déplacements.
- Plusieurs *Bolides* peuvent être immobilisés sur une même case.

Assemblage - Assembly - Anordnung - Ensamblaje - Assembleren - Assemblaggio



LES JEUX DU LAC

jeuxdulac.com