

Tutoriel vidéo sur www.studiostratospheres.com

0- PRINCIPE DU JEU

Durant 6 manches successives, piochez et jouez des cartes devant vous pour accumuler des points qui représentent votre avance sur la course. Vous êtes obligé de jouer une carte si vous avez choisi d'en piocher une !

Attention à la surchauffe !



Si vous accumulez 3 points de chauffe ou plus pendant la manche, c'est la Surchauffe moteur, et votre score sera de 0 point pour cette manche.

Parfois, il est plus raisonnable de rentrer au stand au cours d'une manche. Votre score retombe à 0, mais vous n'avez plus de point de chauffe, et vous pouvez continuer à jouer pour regagner quelques points avant la fin de la manche... ! Les 24H du Mans® sont une course d'endurance où le vainqueur est celui qui saura faire durer son moteur jusqu'au bout...!

1- MISE EN PLACE

Placez les 2 cartes Aide-mémoire sur le bord de la table, visibles pour tous les joueurs. Formez une pioche avec toutes les autres cartes au centre de la table. Chaque joueur pioche 1 carte qui constituera sa main de départ, et la partie peut commencer !

2- DURÉE DE LA PARTIE

La partie se joue en 6 manches qui représentent les 24 heures de la course mythique (2 manches de jour + 2 manches de nuit + 2 manches de jour). Au fil des manches, les joueurs vont tenter d'accumuler un maximum de points. Les scores individuels sont notés à l'aide du bloc score. A l'issue des 6 manches, celui qui a le plus haut total de score est le grand vainqueur !

Attention : un joueur qui subit une Surchauffe lors de la dernière manche est éliminé de la partie, quelque soit son score accumulé !

Note : L'histoire des 24h du Mans a déjà vu des pilotes contraints d'abandonner lors des derniers tours, après avoir fait course en tête pendant près de 24h...!

3- DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Tirez au sort celui qui sera en pôle position au début de la course. Il joue en premier, et on tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Après avoir posé sa carte, si le total des points de chauffe devant lui est de 3 ou plus, c'est la Surchauffe. La manche est terminée pour lui, il marquera 0 point. Il pourra jouer les autres manches normalement. Attention : si un joueur subit une Surchauffe lors de la dernière manche, il ne pourra pas franchir la ligne d'arrivée à temps : il est éliminé définitivement de la partie !

A tour de rôle, chaque joueur choisi de **JOUER** ou **PASSER**.

On fait plusieurs tours de table au cours d'une même manche, et un joueur peut donc **JOUER** et **PASSER** plusieurs fois au cours de la manche.

On tourne ainsi jusqu'à ce que la pioche soit épuisée ou que tous les joueurs aient passé successivement. La manche est alors terminée.

4- ACTIONS DES JOUEURS

JOUER

Un joueur qui décide de **JOUER** pioche une carte. Il se retrouve alors avec 2 cartes dans sa main. **Il est obligé de jouer immédiatement une de ces 2 cartes, au choix.**

Après avoir posé sa carte, si le total des points de chauffe devant lui est de 3 ou plus, c'est la Surchauffe. La manche est terminée pour lui, il marquera 0 point. Il pourra jouer les autres manches normalement.

Attention : si un joueur subit une Surchauffe lors de la dernière manche, il ne pourra pas franchir la ligne d'arrivée à temps : il est éliminé définitivement de la partie !

PASSER

Un joueur qui ne souhaite pas jouer passe son tour sans piocher, et il ne pose aucune carte. Il garde son unique carte en main. Il est tout à fait possible de passer plusieurs fois, et de rejouer plus tard lorsque c'est votre tour à nouveau. **Attention : si tous les joueurs choisissent de passer successivement, alors la manche est immédiatement terminée.**



Score : 7 - Chauffe : 2



Placez vos cartes jouées devant vous avec le bord gauche visible, de sorte que le score, les pneus (jaunes ou bleus) et les points de chauffe soient bien visibles.

Si vous accumulez 3 points de chauffe ou plus, la manche est finie pour vous, et vous marquez 0 point cette fois-ci.

Attention, certaines cartes ajoutent 2 points de chauffe d'un coup !



CARTE STAND

Quand vous jouez une carte Stand, rassemblez toutes vos cartes jouées précédemment en une seule pile. Votre score passe à 0, mais vos points de chauffe également. Vous pouvez continuer de jouer cette manche. C'est donc une meilleure solution que la Surchauffe !

CARTES PNEUMATIQUES (MÉTÉO)



Si vous jouez une de ces cartes, vous devez la poser devant le joueur qui possède la majorité de pneus visibles dans la couleur concernée. Cela peut être vous. Cela n'inclut pas les pneus éventuellement recouverts par une carte stand. En cas d'égalité (même une égalité à 0), c'est vous qui décidez à qui est attribuée la carte.

CARTE INCIDENT TECHNIQUE



Posez cette carte devant le joueur de votre choix. Il n'a plus le droit de poser le moindre point de chauffe, sous peine d'être immédiatement en Surchauffe. Cette carte sera annulée comme les autres si ce joueur joue une carte Stand.

5- FIN DE MANCHE

3 situations peuvent mettre fin à une manche

A- La dernière carte de la pile est piochée. Le joueur actif joue une de ses 2 cartes, et la manche prend fin.

B- Tous les joueurs sauf 1 ont subi une Surchauffe.

La manche prend fin, le dernier joueur en course ne peut pas continuer de jouer seul.

C- Tous les joueurs choisissent successivement de **PASSER**.

La manche prend fin immédiatement, le premier joueur à avoir passé ne peut pas décider de continuer à jouer.

Une fois la manche terminée, chaque joueur fait le total de ses points accumulés (uniquement les points visibles sur les cartes posées devant lui) et ce score est ajouté sur le bloc score.

Un joueur qui a subi une Surchauffe au cours de la manche marque 0 point pour cette manche.

La totalité des cartes est mélangée en une pile unique, et on recommence une nouvelle manche en distribuant 1 carte à chacun.

6- MANCHES DE NUIT

Les manches 3 et 4 représentent la période nocturne de la course, avec son lot d'incertitudes et sa visibilité réduite... Pour représenter cela, 5 cartes sont retirées au hasard de la pioche avant de la constituer, et placées cachées en dehors du jeu. La manche devient alors bien moins prévisible, puisque certaines cartes ne sont plus présentes.

7- FIN DE PARTIE

Lorsque la sixième manche est terminée, on note les points de chaque joueur sur le bloc score. Les joueurs ayant subi une Surchauffe lors de ce dernier tour sont éliminés de la partie !

Le joueur encore en jeu avec le plus haut total de points est déclaré vainqueur ! En cas d'égalité, on donne l'avantage à celui qui a démarré la partie en dernier, lors du tout premier tour de jeu.

Note : Lors de la légendaire course de 1966, Ken Miles, sur Ford, qui avait ralenti lors du dernier tour pour franchir la ligne en compagnie des 2 autres voitures de son écurie, fut rétrogradé en 2ème position, conformément au règlement, car l'un de ses coéquipiers avait commencé la course derrière lui sur la grille de départ...