

Objectif

- Être le premier à franchir la ligne d'arrivée.

Mise en place

Chaque joueur

- Carte voiture + voiture associée + Aide de jeu
- **Tableau de bord (TdB)** suivant météo
- Marqueurs **Vitesse** associés dont marqueur « 0 » du même côté que le marqueur de **Manche** principal (blanc) ←

Commun

- Faire un circuit avec la piste de départ (libre ou proposé)
- Attacher le box
- Jetons **Dégâts** dans le sac + Jetons **Focus** à côté
- Marqueur de **Manche** côté blanc
- Voitures départ dans l'ordre au hasard (1^{er} joueur à l'intérieur du 1^{er} virage)

Informations générales

Ordre des joueurs suivant : *Vitesse la + élevée > Position la plus avancée > Intérieur (virage courant ou suivant)*

Description du tableau de bord

- **A** : Type de voiture
- **B** : Type de pneus
- **C** : Météo
- **D** : Nombre de dés maximum
- **E** : Nb ☹ pour perte de contrôle
- **F** : conséquences suivant zone



Déroulement d'un tour : pour le joueur actif

Choisir ses dés (suivant nombre maximum de dés indiqués sur le **tableau de bord**)

- ☠ Dés noirs : passage de vitesse dans l'ordre en fonction de la vitesse actuelle (+1 ou -1)
- ☹ Dés blancs : même vitesse (interdit à vitesse 0) **Note : interdit de réduire vitesse à 0**
- ☠ Dés rouges : pour un freinage plus important que (-1) : 1 dé rouge par pallier supplémentaire (6 → 2 dés rouges → 3)

Résoudre les dés : 2 options pour les jets de dés

- Prudent**
 - o Dés lancés un par un dans l'ordre → Arrêt possible quand on le souhaite (par exemple si on a 2 ☹)
 - o Défausse possible jetons **Focus** = Sécuriser un dé (pose au lieu de le lancer) (1 pour le 1er dé, 2 pour le 2nd dé, etc.)
- Risqué**
 - o Dés lancés simultanément → Donne au joueur 1 jeton **Focus** par dé lancé sauf dés rouges (même si perte de contrôle)

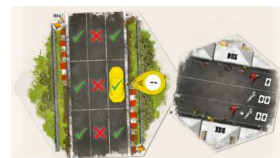
Perte de contrôle si ☹ dés + ☹ piste ≥ 3: voiture positionnée sur case provoquant perte de contrôle → Résolution suivant **tableau de bord**

- **1^{er} chiffre** : vitesse courante ; **2nd chiffre** : vitesse suite perte de contrôle (0 = tête à queue ; 00 = sortie de piste = perte prochain tour)
- **Colonnes suivantes** : nombre de pions dégâts à piocher suivant zone courante ☹☹☹☹☹ → Pions piochés suivants :

	Vitesse	Jeton placé sur TdB . Nb de dés Vitesse autorisé réduit suivant nb jetons Dégâts .
	Freins	Jeton placé sur TdB . Nb de dés Freins autorisé réduit suivant nb jetons Dégâts .
	Gaz	Jeton placé sur TdB . Nb dés Gaz autorisé réduit suivant nb jetons Dégâts .
	Météo	Tous les joueurs retournent leur TdB .
	Drapeau jaune	Jeton placé à côté de la voiture. Interdiction de doubler voiture en vitesse > 0
	Drapeau vert	Aucun effet.

Arrêt aux stands

- Finir en vitesse 1 sur section sans restriction **Vitesse** ni symbole ☹, ni sur ligne centrale si tuile à 3 voies
- Poser marqueur **Vitesse** 0 ou 00 sur case de la voiture selon zone des Stands choisie (pour redémarrage)
- Poser la voiture sur une des 3 zones de la tuile Stands + Poser un marqueur Vitesse



Zone	Action	Vitesse
Changements de Pneus	Changer TdB (même couleur, même catégorie, Pneus différents)	0
Réparer sa voiture	Ôter tous les jetons Dégâts	00 puis 0
Réparer / Changer Pneus	Changer TdB (même couleur, même catégorie, Pneus différents) ; Ôter tous les jetons Dégâts	00 puis 0

Virages	Normal	Dangereux	Serré	Serré avec symbole ☹
	vitesse maxi indiquée sur cases : perte de contrôle si vitesse supérieure	vitesse maxi indiquée dans triangle avec « ! » : le joueur prend 1 ☹ s'il est à la vitesse maxi	vitesse maxi indiquée pour entrée et sortie case (entrée et sortie diagonale possible pour éviter la restriction)	le joueur prend 1 ☹ s'il entre ou sort par la même voie

Dépassement d'une voiture : vitesse du véhicule qui dépasse ≥ vitesse du véhicule dépassé (sur case de même niveau)

Blocage : si pas possible d'avancer, alors pas possible d'avancer. Attention : possible de se faufiler en diagonale entre 2 voitures

Fin de tour : mouvement terminé **OU** mouvement bloqué **OU** Perte de Contrôle

- Si marqueur de **Manche** blanc, placer marqueur **Vitesse** côté noir : et vice-versa



Lorsque le dernier joueur a joué : retourner le marqueur de **Manche**

Fin de partie

Condition : Dès que tous les joueurs ont atteint la ligne

Vainqueur : suivant classement

