

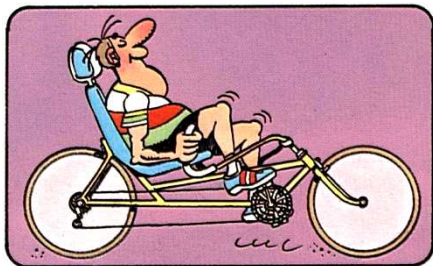
Source

Traduction reprise de l'aide diffusée sur le site de François HAFFNER : <http://jeuxsoc.fr>

Mode opératoire

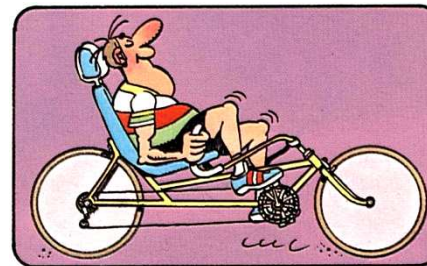
1. Imprimer sur du papier 160g ou 120g
2. Plastifier
3. Couper sur le trait central en pointillés
4. Marquer les pliures à l'aide d'un outil pointu sur le trait situé entre le recto et le verso
5. Plier sur les pliures ☺
6. Encoller le verso
7. Plier et coller le recto au verso
8. Couper au Cutter en suivant les traits autour du texte
9. Arrondir les coins à l'aide de l'outil adéquat (j'appelle cela la perforatrice à coins)

Traduction des cartes



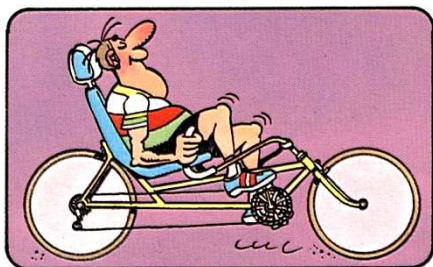
Vos hémorroïdes vous gênent beaucoup aujourd'hui !

Jetez à nouveau le dé, mais un seul. Le coureur ne peut avancer que du montant de ce seul dé.



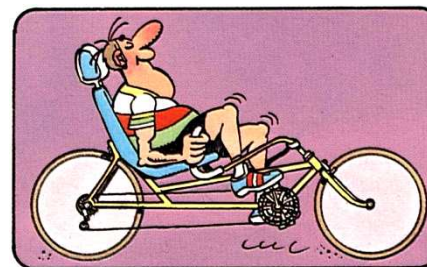
Votre nouveau casque est léger et sûr. Il semble même vous donner une force supplémentaire !

Le coureur reçoit une nouvelle carte d'énergie



Votre pneu est à plat et le fourgon d'assistance n'est pas là !

Le coureur s'assoit au bord de la route pendant la fin de ce tour.



La négociation de votre contrat vous turlupine ! Vous y pensez sans cesse et cela vous mine !

Le coureur doit renoncer à une de ces cartes d'énergie.

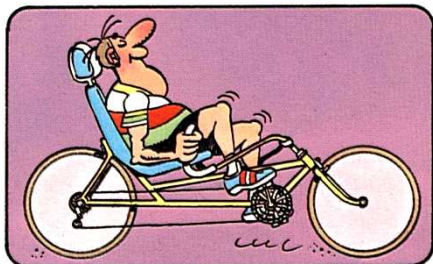


Joueurs 2 à 4
Age 12 ans
Durée 1:00

Um Reifenbreite
2/4

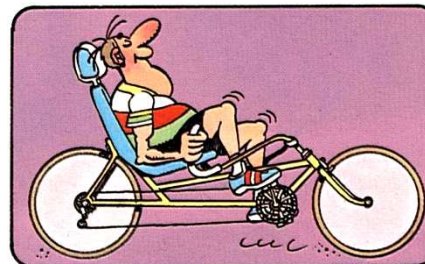
UM REIFENBREITE

20/11/08



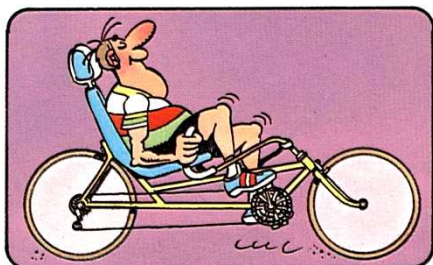
Vous vous êtes entraîné comme personne d'autre en vue de cette course. Et vous êtes payé de retour !

Le coureur reçoit une nouvelle carte d'énergie.



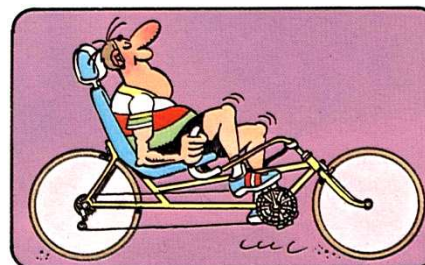
Profitant d'un vent favorable, vous avez ménagé vos forces. Maintenant, vous donnez tout !

Le coureur peut avancer de deux cases supplémentaires. Aucun autre coureur ne peut suivre.



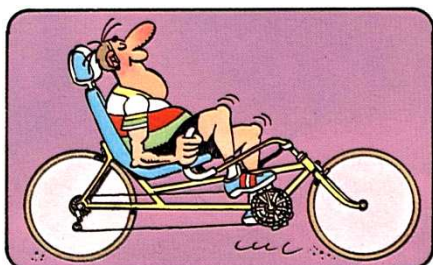
Toute votre famille est venue vous encourager au bord de la route ! Cela vous stimule !

Le coureur peut avancer de trois cases supplémentaires.



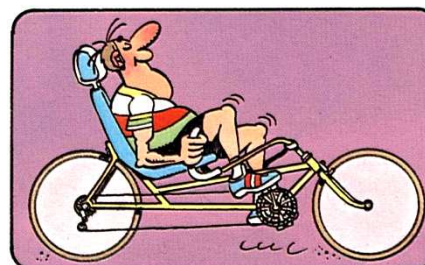
Vous traversez votre ville natale !

L'inspiration permet à votre coureur d'avancer de trois cases supplémentaires.



Vous êtes à l'aise à la vitesse supérieure !

Le coureur reçoit une nouvelle carte d'énergie.



Vous passez à la vitesse supérieure !

Le coureur avance de 4 cases supplémentaires.

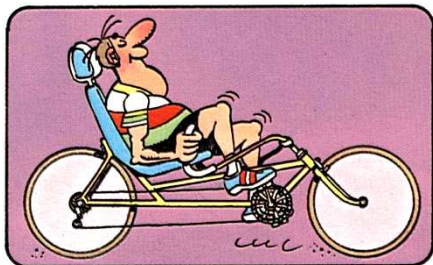


Joueurs 2 à 4
Age 12 ans
Durée 1:00

Um Reifenbreite
3/4

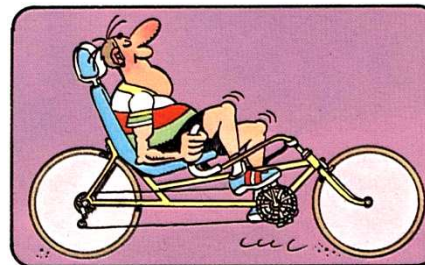
UM REIFENBREITE

20/11/08



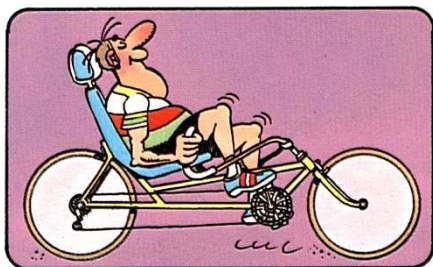
Vous avez étudié attentivement la course et avez ménagé intelligemment vos forces.

Vous jetez à nouveau un dé et ajoutez ce dé à votre résultat.



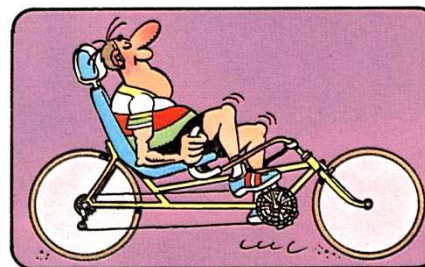
Vous sprintez.

Le coureur avance de quatre cases supplémentaires. Aucun autre coureur ne peut suivre.



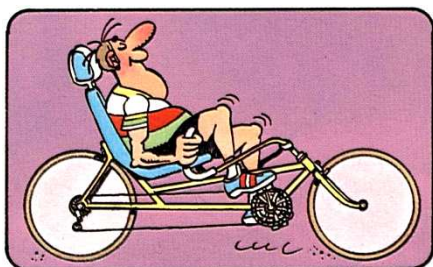
On vous accuse de vous être accroché à un véhicule accompagnateur. Toutes vos protestations sont vaines.

Le coureur doit tirer une carte photo et noter le numéro sur la carte de score.



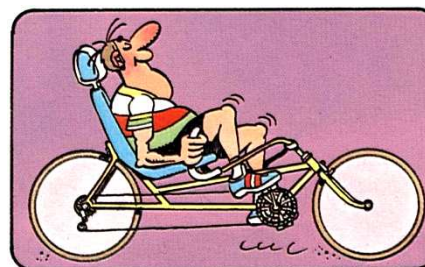
Vous causez une chute monstrueuse !

Le coureur tombe et ne se déplace pas à ce tour. La chute l'ayant fatigué, il doit renoncer à une de ses cartes d'énergie. Tous les coureurs qui n'ont pas encore joué tombent aussi et ne peuvent se déplacer à ce tour.



Vous forcez l'allure et personne ne peut suivre !

Le coureur avance de deux cases supplémentaires. Aucun autre coureur ne peut suivre.



Vous causez une chute !

Tous les coureurs qui tombent ne se déplacent pas à ce tour.



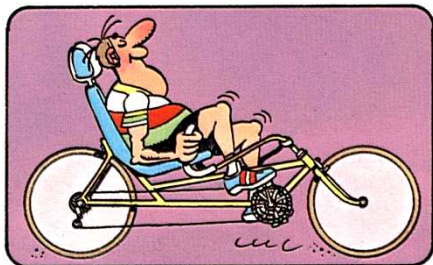
Joueurs 2 à 4
Age 12 ans
Durée 1:00

Um Reifenbreite

4/4

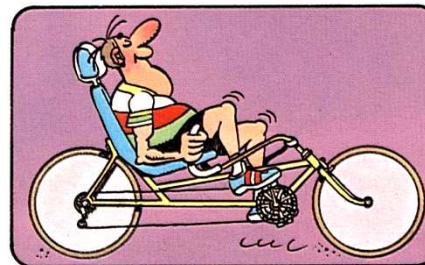
UM REIFENBREITE

20/11/08



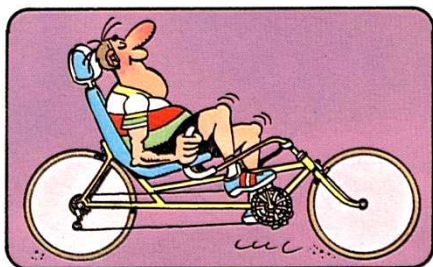
Vous causez une chute !

Tous les coureurs qui tombent ne se déplacent pas à ce tour.



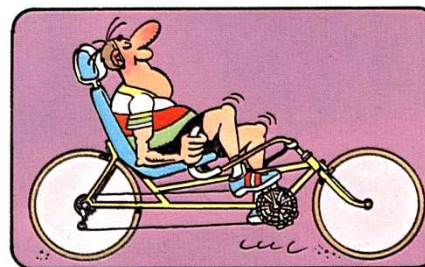
Vous causez une chute !

Tous les coureurs qui tombent ne se déplacent pas à ce tour.



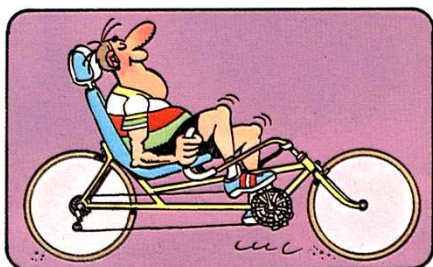
La chaleur est trop accablante. Vous êtes totalement épuisé.

Le coureur ne se déplace pas et se repose pendant un tour.



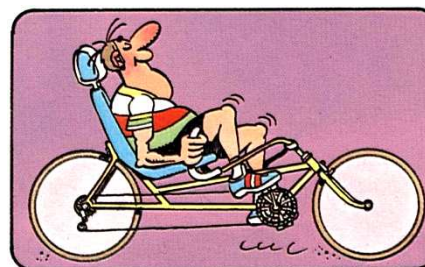
La route est humide et glissante. Votre coureur roule prudemment.

Jetez à nouveau le dé, mais un seul. Le coureur ne peut avancer que du montant de ce seul dé.



Vos jambes sont comme du pudding aujourd'hui ! Votre allure est de plus en plus lente.

Le coureur doit renoncer à une de ses cartes d'énergie



Vous surestimez votre force !

Le coureur avance de 4 cases supplémentaires, mais il doit renoncer à une carte d'énergie.

