



Qui remportera cette course diabolique où tous les coups sont permis, surtout les plus vaches !

Le rallye hasardeux ou La course infernale

Est un jeu qui combine parcours, cartes surprises, pions et dé pour des parties toujours différentes et beaucoup de plaisir à partir de 2 et jusqu'à 6 joueurs.

Pour la première fois

Ce jeu est une fabrication doublement artisanale. D'abord, il est réalisé en amateur sous forme de fichier à imprimer. Ensuite, il vous appartient de construire le jeu en imprimant et plastifiant les feuilles de cartes et en les découpant.

Vous aurez également besoin d'autant de pions qu'il y a de joueurs (de 2 à 6 joueurs) et un dé classique à 6 faces (1 à 6).

Lorsque vous aurez réalisé cette activité bricolage avec vos enfants, vous pourrez faire durer le plaisir en jouant votre première partie.

Les cartes

Le jeu est composé de 100 cartes :



46 cartes « route »

Dont 6 cartes « passage secret ».

3 entrées (rouge)

3 sorties (vert)

1 carte « ligne de départ »

47 cartes « Surprise »

6 cartes « compteur de tours »

Mise en place de la partie

Séparez les cartes « *surprise* » des cartes « *route* ».

Chaque joueur choisit son bolide (qui peut être un simple pion ou une petite voiture en fonction de ce que vous avez dans vos trésors) et une carte « *compteur de tour* ». Il reçoit 2 cartes « *surprise* » et le reste est mis en pile face cachée.

Avec les cartes « *route* », réalisez un circuit de 15 à 45 cartes (plus le circuit est long plus la partie sera longue).

Le circuit débute avec la carte « *ligne de départ* ». De là, faites un serpentín, une spirale, une boucle, ou même une ligne droite. Les cartes « *route* » sont posées face cachée et les flèches orientées dans le sens du circuit. Si le circuit est fermé, la dernière carte « *route* » est à côté de la carte « *ligne de départ* ».

Placez les cartes « *passage secret* »

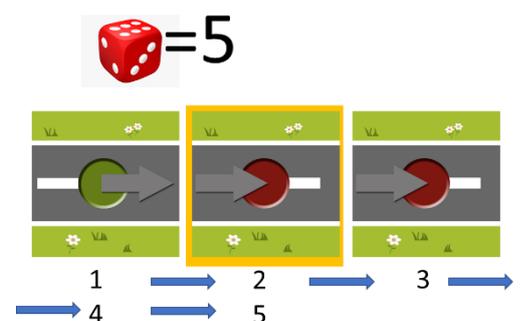
Les cartes « *passage secret* » sont ajoutées au circuit une à une en suivant la procédure ci-dessous. Le nombre de carte dépend de la longueur du circuit :

- Pour 10 à 15 cartes « *routes* » vous avez 1 « *passage secret* » (une carte verte et une carte rouge),
- Pour 15 à 30 cartes routes vous avez 4 cartes « *passage secret* » (il se peut qu'il y ait plus de sorties que d'entrées (c'est le hasard qui décide)
- Au-delà de 30 cartes routes vous avez les 6 cartes « *passage secret* »

Avant d'être placées sur le circuit, les cartes « *passage secret* » sont alignées sur le côté. Toute autre méthode de placement aléatoire est bonne aussi.

Dans l'ordre et jusqu'au placement de tous les passages nécessaires, un joueur :

1. désigne sur le circuit la carte « *route* » où il souhaite placer une carte « *passage secret* »,
2. lance le dé
3. sur la ligne des cartes « *passage secret* » compte le nombre de cartes correspondant aux points du dé. S'il arrive au bout de la ligne il continue à compter depuis le début de la ligne (voir exemple ci-contre). La carte d'arrivée sera placée (face avec les cadenas visible) à la place de la carte désignée à l'étape 1 et la carte désignée sera ajoutée à la fin du circuit.



Au joueur suivant de continuer.

Que le rallye commence !

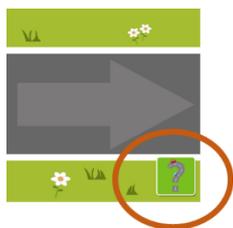
Vous êtes prêt pour commencer cette course infernale qui se déroulera en 4 tours de circuit.

Le dernier joueur à avoir croisé un escargot commence et puis les autres joueront dans le sens horaire.

Le joueur lance le dé et se déplace du nombre de cartes (cases) correspondant. Il retourne la carte « *route* » d'arrivée (qui peut être face cachée ou face visible) et exécute *l'effet de course* (voir détail plus bas).

Si la case d'arrivée est déjà occupée par un autre joueur, la carte route n'est pas retournée et si elle coté face (coté « *effet de course* »), l'effet s'applique à lui.

Certains effets de course impliquent le déplacement d'autres véhicules. Dans ce cas, les autres véhicules n'activent pas les effets de course de la carte « *route* » d'arrivé. En revanche, si des joueurs arrivent sur une carte « *route* » côté face (effet de course visible) la carte est retournée face cachée (coté route).



Si la carte porte le symbole surprise le joueur prend la première carte « *surprise* » de la pile. Si c'est le cas pour plusieurs joueurs, les cartes « *surprise* » sont prise dans le sens horaire.

Cartes surprises

Les cartes surprises peuvent être jouées à tout moment. Même si ce n'est pas le tour du joueur.

Un joueur ne peut avoir plus de 3 cartes « *surprise* » dans sa main. Si cela arrive il doit soit en placer une sur le circuit soit sur la pile de défausse.

Pour plus d'action, si un joueur fait un 6, il peut prendre une carte surprise supplémentaire. S'il fait un 1, le dernier joueur reçoit une carte surprise.

Les Passages Secrets

Dans cette course infernale, il existe des passages secrets qui peuvent vous avancer ou vous ralentir. Avant d'emprunter un passage secret, vous devez l'ouvrir grâce aux clés des cartes « *surprise* ». Il vous faudra une clé par cadenas sur la carte « passage secret ». **Attention, vous devez commencer par ouvrir une sortie et puis seulement une entrée ou une sortie.**

Lorsque la carte « *passage secret* » a le nombre de clés égale au nombre de cadenas, les cartes « *clés* » sont défaussées et la carte « *passage secret* » est retournée pour laisser apparaître la « *taque d'égout* » qui mène au passage secret.

Ensuite, le joueur qui s'arrête sur une case *entrée de passage secret* (point rouge) doit emprunter le passage et ressortir par une case *sortie de passage secret* (point vert) ouverte. Emprunter un passage secret se fait toujours sur le même tour de circuit (la carte « *compteur de tour* » ne peut pas être modifié comme c'est le cas en fin de tour, voir chapitre « *fin de tour* »).

Attention, certains passages secrets peuvent vous faire reculer.

Fin de tour

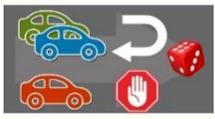
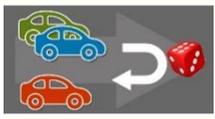
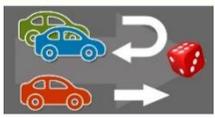
Lorsqu'un joueur franchit la dernière carte du circuit, il tourne sa carte « *compteur de tour* » d'un quart de tour et continue sa course par la première carte du circuit (la carte « *ligne de départ* »).

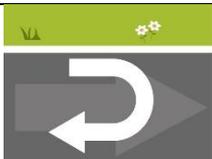
Fin de partie

Le premier joueur qui franchit la ligne d'arrive (carte « *ligne de départ* ») après 4 tours est déclaré vainqueur. Les autres joueurs seront classés dans l'ordre de leur arrivé.

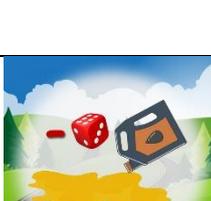
Les effets de course

Toutes les cartes ne sont pas représentées ici, mais vous en déduirez très vite l'effet sur base de celles présentées.

	<p>Je lance le dé et tous les autres joueurs reculent du nombre de cases correspondant. Moi je reste sur place</p>
	<p>Je lance le dé et tous les joueurs (même-moi) reculent du nombre de cases correspondant.</p>
	<p>Je lance le dé et tous les autres joueurs reculent du nombre de case correspondant. Moi j'avance du même nombre de cases</p>

	<p>Passage du gué d'une rivière. Pour le franchir, au prochain tour, je dois faire 4 sinon, je recule du nombre de cases du dé.</p>
	<p>Passage du gué d'une rivière. Pour le franchir, au prochain tour, je dois faire 5 pour continuer, sinon je reste bloqué, mais à chaque tour où je lance le dé en restant sur cette case, je peux prendre une carte surprise.</p>
	<p>Je lance le dé et le joueur que je choisis (sauf moi évidemment) recule du nombre de cases correspondant. Moi je reste sur place.</p>
	<p>J'échange ma place avec le dernier joueur sur le circuit, c'est-à-dire le joueur le plus proche de la case départ (indépendamment du tour dans lequel il se trouve). Comme le symbole surprise est présent, je prends une carte surprise (avant mon action) et comme le dernier joueur arrive sur cette carte, il prend aussi une carte surprise. La carte n'est pas retournée face cachée (elle le sera lorsqu'un autre joueur arrivera dessus).</p>
	<p>J'échange ma place avec le premier joueur sur le circuit, c'est-à-dire le joueur le plus éloigné de la case départ (indépendamment du tour dans lequel il se trouve).</p>
	<p>J'échange ma place avec n'importe quel joueur sur le circuit, sauf le premier (indépendamment du tour dans lequel il se trouve). Comme le symbole surprise est présent, je prends une carte surprise (avant mon action) et comme le dernier joueur arrive sur cette carte, il prend aussi une carte surprise. La carte n'est pas retournée face cachée (elle le sera lorsqu'un autre joueur arrivera dessus).</p>
	<p>Au prochain tour, je partirai en arrière. Sauf bien sûr si un autre joueur me fait aller en arrière, alors j'irai de l'avant.</p>

Les cartes « surprise »

	<p>J'accède au passage secret même si je m'arrête sur la case avant ou après le passage. Il faut qu'il soit ouvert. La carte est à poser sur l'entrée du passage et reste jusqu'à ce que le passage soit à nouveau verrouillé. Cette carte peut profiter à tous les joueurs.</p>
	<p>En défaussant cette carte, je suis protégé des retours en arrière, de l'huile ou des punaises sur la route.</p>
	<p>Une clé qui permet de déverrouiller un cadenas des passages secrets. Elle sera défaussée lorsque le passage sera ouvert.</p>
	<p>Aye, des punaises sur la route ! Impossible d'aller plus loin. Je reste bloqué pour 2 tours. Sauf si je défausse un bouclier. Cette carte sera défaussée au moment où je repartirai (lors du 3^{ème} tour). Si d'autres joueurs passent par là pendant que je suis bloqué, ils resteront aussi bloqués.</p>
	<p>Aye, de l'huile sur la route impossible d'aller plus loin. Pire, je lance le dé et je pars en arrière du nombre de case indiqué. Sauf si je défausse un bouclier. Cette carte est défaussée au moment où elle produit son effet. Sauf si je suis le dernier, alors je peux garder la carte dans mon jeu.</p>
	<p>Aye, de l'huile sur la route impossible d'aller plus loin. Pire, je pars en arrière de 5 cases comme indiqué sur la carte. Sauf si je défausse un bouclier. Cette carte est défaussée au moment où elle produit son effet. Sauf si je suis le dernier, alors je peux garder la carte dans mon jeu.</p>
	<p>Bouclier de protection contre les punaises sur la route.</p>
	<p>Bouclier de protection contre l'huile sur la route.</p>

	<p>En défaussant cette carte, je peux permuter 2 cartes du circuit (n'importe lesquelles). En plus d'être permutées, elles seront retournées.</p>
	<p>En posant cette carte sur un « passage secret » (entrée ou sortie), je verrouille le passage (en retournant la carte coté cadenas) qui devra être à nouveau ouvert avec des clés. Attention, il doit toujours rester au moins une sortie ouverte.</p>

Pour aller plus loin

Je serai heureux de recevoir vos feedbacks, suggestions ou même idées pour améliorer, transformer ou adapter ce jeu.

N'hésitez pas à m'écrire : info@pierredelvaux.be

J'apprécierai également de recevoir vos photos des vos plus belles parties.

Bon amusement !