

Les géniaux inventeurs de la Société Edison cherchent à concevoir le véhicule de l'avenir. Quatre types de concept ont été développés et les prototypes construits. Le toit du centre de recherche est le théâtre des premiers essais, chaotiques pour le moins, de ces nouveaux et très audacieux véhicules.

Le professeur *Zacharias* doit choisir le meilleur concept et donc le modèle que la société développera sur ses bords de montage ; les trois autres prototypes seront irrémédiablement abandonnés. Ses collègues ont des avis tranchés, surtout en faveur des véhicules sur lesquels ils ont travaillé. Le professeur a donc conçu une sorte de test qui permettra à chacune des équipes de développement de défendre le véhicule qu'elles ont conçu.



Les joueurs représentent les collègues du professeur et usent de leur influence pour aider leur véhicule préféré. Ainsi, le test sera gagné par l'équipe (dans le jeu à 4 joueurs) ou le joueur (jeu à 2 ou 3 joueurs) qui influencera le jeu le plus efficacement.

Règles du jeu

Les règles qui suivent sont celles du jeu standard. Il existe des règles avancées décrites à la fin du présent livret.

Contenu

1 plateau de jeu	72 cartes de transaction
4 véhicules de prototype en métal	7 cartes de classement des favoris
1 Tableau Compteur	4 cartes favoris
4 marqueurs de score (+ 8 étiquettes)	1 carte premier joueur
1 planche d'explication du jeu	1 livret de règle
30 jetons (plaques d'égout et flaques d'huile)	1 bloc de feuilles de score

Attention : avant la première partie, enlevez soigneusement les cartes et les jetons de leur support. Collez deux étiquettes pour chaque véhicule sur les faces opposés des quatre marqueurs de score.



4. Fin de la partie et évaluation finale

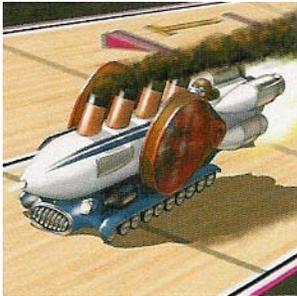
De la même façon, le jeu se termine dès qu'un joueur ne peut jouer aucune carte de transaction ; on évalue une dernière fois les véhicules. Puis les joueurs découvrent leurs feuilles de marque. Chaque joueur note dans la quatrième colonne de sa feuille de marque les points de chaque. Il multiplie chaque score avec le coefficient qu'il a inscrit au début du jeu dans la troisième colonne pour chaque véhicule. Il calcule le résultat dans la dernière colonne et peut maintenant additionner les résultats pour tous les véhicules pour obtenir son total. Le joueur avec le meilleur score est le vainqueur.

Le même principe de favori et d'attribution de points aux véhicules s'applique au jeu à trois joueurs (exceptée l'évaluation qui fonctionne comme dans le jeu à quatre joueurs et non pas celle du jeu à trois joueurs ; en effet l'exception de la voiture Zeppelin n'a pas lieu d'être). Pour le jeu avancé à deux équipes, la préparation est la même que dans le jeu avancé pour 4 joueurs mais on ne donne qu'une page de bloc de marque à chacune des deux équipes.



Règle disponible sur le site : desjeuxetdesjoueurs.com
Visitez-le : d'autres règles sont disponibles





Chaque joueur reçoit d'abord en secret son véhicule favori. Pour cela, les 4 cartes de favori sont mélangées faces cachées. Chaque joueur tire une carte qu'il regarde sans la montrer aux autres joueurs ; il la garde face cachée devant lui. Sur sa feuille de marque, il inscrit derrière le véhicule, dans la deuxième colonne, "F" pour favori. De fait, aucun des joueurs ne peut avoir le même favori.



2. Pronostics sur les véhicules

Maintenant, chaque joueur lui-même fixe le coefficient multiplicateur qu'il va attribuer aux véhicules. Chaque joueur a à sa disposition 10 points qu'il peut répartir sur les quatre véhicules. Il doit mettre plus de points sur son favori que sur chaque autre véhicule.

Par exemple : 5 points sur le favori, 2, 2 et 1 points sur les autres véhicules. Il est même autorisé de tout mettre sur le favori. Le joueur note les coefficients qu'il attribue aux véhicules respectifs, dans la troisième colonne de sa feuille de marque. Les joueurs peuvent consulter à tout moment leurs notes au cours de jeu.

3. La course

Lorsque tous les joueurs ont noté les coefficients des véhicules, la course commence. Les mêmes règles régissent les mouvements et les évaluations. Cette technique du favori et d'attribution de coefficient à chaque véhicule est particulièrement intéressante après quelques parties traditionnelles : il est particulièrement délicat de s'apercevoir en fin de partie que votre favori (coefficient 4 pour vous (4-2-2-1 par exemple) est aussi coefficient 4 pour un de vos adversaires (5-4-1 ou 6-4 par exemple).



Cartes de transaction

Chaque joueur a un jeu identique de 18 cartes de transaction, 6 de chaque type. Il y a trois types de carte : choix du véhicule, distance à parcourir et direction. En effet le mouvement des prototypes est contrôlé par les cartes de transaction. A chaque tour, les joueurs choisiront une carte de chaque type et déplaceront ensuite un des prototypes selon la distance et la direction choisie.

Les *cartes de choix* représentent deux des quatre prototypes. L'un des deux se déplacera. La carte de l'exemple ci-contre permettra de déplacer soit la motocyclette à voile soit la fusée à vapeur. A noter que cette association par paire est unique : la fusée à vapeur sera donc associée sur une autre carte avec la voiture Zeppelin et sur une autre carte encore avec le rouleau-propulseur.



Les *cartes de distance* sont numérotées de 1 à 6. La carte jouée indique de combien de cases le prototype choisi sera déplacé sur le plan de jeu. Le véhicule doit être déplacé exactement de cette distance.

La carte de distance avec la valeur 2 possède un marqueur de compte. Cette carte est importante car lorsqu'elle est jouée, tous les véhicules sont évalués à la fin du tour de jeu c'est à dire après que le prototype choisi a été déplacé. Nous expliquerons plus après dans les règles en quoi consiste l'évaluation.

Les *cartes de direction* indiquent la direction que le véhicule prendra, ou plus exactement si il enclenche la marche avant ou arrière. Chaque joueur en



possède quatre qui indiquent la marche avant (carte de droite) et deux qui indiquent la marche arrière. A noter : si un véhicule se déplace en arrière, il ne se retourne pas, mais utilise la marche arrière pour reculer.



Le plateau de jeu

Le plateau représente une piste d'essais ovale de 23 cases. Il existe une 24^{ème} case au centre de la piste avec une plaque d'égout numérotée 15. Avant chaque partie, les joueurs combent les trous des cases avec les jetons représentant les plaques ou les flaques d'huile comme présenté ci dessous.



Les nombres sur les plaques montrent la valeur de la case si les véhicules y sont évalués, soit à l'occasion du jeu d'une carte de distance 2, soit lorsqu'un véhicule parvient sur une flaque d'huile, soit à la fin de la partie.

Quelques jetons représentent des flaques d'huile. Si un véhicule finit son mouvement sur un flaque d'huile, il dérape à 180°, faisant de fait demi-tour par rapport à sa direction initiale. Quand un véhicule finit son mouvement sur une flaque d'huile, tous les véhicules sont évalués. A noter que la valeur d'une flaque d'huile est de zéro. Si un véhicule se déplaçant en arrière par rapport au déplacement normal finit son mouvement sur une flaque d'huile, il dérape à nouveau et se retrouve dans le sens normal de la course, c'est à dire dans le sens des aiguilles d'une montre.



Règles optionnelles

Jeu avancé

Préparation

Les joueurs conviennent entre eux de la méthode de placement des plaques d'égout et des flaques d'huile par exemple complètement au hasard ou mieux d'après la couleur de leur verso ; dans chaque emplacement, on place un jeton dans le sens d'une aiguille d'une montre en partant de la case départ, puis on les découvre. On place d'abord les jetons à dos jaunes, puis les verts et finalement les bleus. Les jetons à dos rouge ne sont pas nécessaires et sont remis dans la boîte.

Les joueurs conviennent avant le début de jeu, si les cartes de transaction, comme dans le jeu standard, doivent être visibles ou si les joueurs peuvent les cacher. Chaque joueur reçoit une feuille du bloc de marque qu'il plie une fois le long de la ligne du milieu. Sur l'intérieur de la feuille, il peut écrire sans que les autres joueurs puissent voir.

Déroulement du jeu

1. Attribution des favoris

SPIELER:

FAHRZEUG	FAVORIT	GESETZTE PUNKTE	WERTUNGS-PUNKTE	GESETZTE PUNKTE X WERTUNGSPUNKTE
				
				
				
				
Summe		10		

Jeu pour 2 joueurs

Préparation

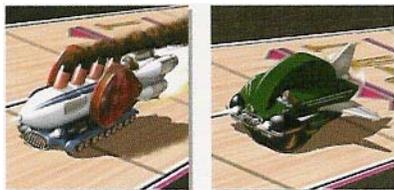
Ces règles pour 2 joueurs nécessitent une bonne connaissance du jeu à 4 joueurs.

Les préparatifs sont les mêmes que dans le jeu à 4 joueurs, avec les modifications suivantes :

1. Les cartes favori sont brouillées et distribuées face visible à chaque joueur à raison de deux ; elles restent visibles pendant toute la partie.
2. Remettez les deux paquets inutiles de cartes de transaction et les sept autres cartes de classement dans la boîte.

Mouvement

Les joueurs jouent alternativement leurs cartes de transaction, en commençant par le premier joueur. Le premier joueur joue une carte de transaction, le deuxième joueur joue ensuite une carte de transaction d'un type différent, puis le premier joueur joue une carte de transaction du type manquant. Le deuxième joueur déplace alors (si c'est possible) l'un des véhicules apparaissant sur la carte de choix. Les mêmes règles de mouvement s'appliquent que dans le jeu à 4 joueurs. Après chaque tour, le premier joueur change comme dans le jeu à 4 joueurs.

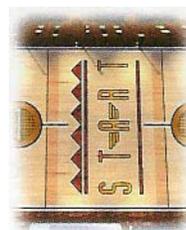


Evaluation des véhicules

L'évaluation des véhicules est traitée comme dans le jeu à 4 joueurs.

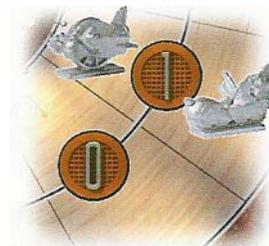
Fin de la partie et évaluation finale

Le jeu se termine aux mêmes conditions que dans le jeu à 4 joueurs. De la même façon, on effectue une évaluation finale. Après cela, chaque joueur additionne le score de ses deux véhicules. Le joueur avec le meilleur score est le vainqueur.

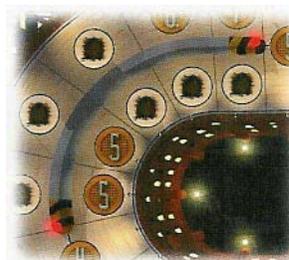


La case de départ est plus grande que les autres cases. Par conséquent, elle peut contenir les quatre véhicules. Lorsque les véhicules doivent être évalués, la valeur de la case START est de zéro ; les véhicules qui s'y trouvent ne marquent donc pas de point.

Une mince bande centrale divise les cases de la piste d'essai en deux couloirs. Ainsi, seulement deux véhicules sont autorisés à s'arrêter dans chaque case, un véhicule dans chaque couloir. En déplaçant les véhicules, il faut donc prendre soin



d'indiquer quel couloir ils empruntent. En se déplaçant, les véhicules peuvent franchir librement la bande centrale, sauf sur les cinq cases où cette bande centrale est remplacée par une barrière, qui ne peut pas être traversée.



Au milieu de la piste d'essai se trouve un emplacement marqué de la valeur 15. Cet emplacement peut être atteint en prenant la rampe de la case marquée avec le score de 8 (la rampe n'est pas comptée dans le mouvement). L'emplacement central ne peut être atteint que par un compte exact. Un véhicule arrivant sur la case 8 avec trop de points de déplacement doit continuer vers la case -10.



Un véhicule parvenant à la case 15 reçoit immédiatement 15 points, mais ne pourra plus être déplacé et ne sera plus évalué durant le reste de la partie. Seul un véhicule peut occuper la case 15. Dès que cette case est occupée, elle est interdite aux autres véhicules. Deux cases de la piste d'essai (photo de gauche) sont pré-imprimées avec les valeurs 8 et -10. Entre ces deux cases se trouve une barrière, figurant un changement de hauteur. Les véhicules ne peuvent passer

la barrière que dans le sens des aiguilles d'une montre. Un véhicule qui passe la barrière, gagne un point de mouvement en raison du dénivelé et arrive donc sur la case suivant celle notée -10.



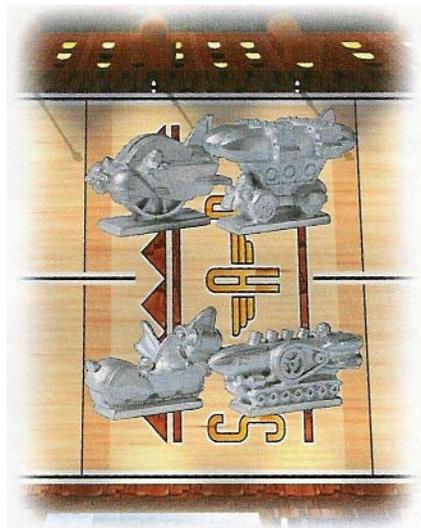
Exemple : la fusée à vapeur est sur la case 8 à côté de la barrière et est choisie pour être avancé de deux cases. La fusée ne peut être déplacée à la case 15, car son mouvement (2) est trop important. Elle est donc déplacée de trois cases après la barrière, gagnant une case grâce au dénivelé, à la case numérotée 3. Son marqueur est avancé de trois sur le plateau de marque car c'est une carte de distance 2 qui a été jouée et qui entraîne donc l'évaluation de tous les véhicules.

Attention : les véhicules se déplaçant en sens inverse des aiguilles d'une montre, que ce soit en se déplaçant en marche arrière pour un véhicule tourné dans le sens de la course, ou en marche avant pour un véhicule ayant subi un retournement sur une plaque d'huile, ne peuvent se déplacer au delà de la case -10. Si un véhicule ne peut être déplacé totalement du nombre sélectionné dans la direction sélectionnée, on ne peut pas le choisir pour ce mouvement.

Jeu pour 4 joueurs

Préparation

1. Associez les joueurs par deux. Le jeu à quatre joueurs se joue avec deux équipes de deux joueurs chacune. Les joueurs d'une même équipe doivent être assis en face l'un de l'autre.
2. Placez les 4 véhicules sur la case de départ pointés dans la même direction que les flèches.
3. Placez les 4 marqueurs de compte sur la case 0 (face rouge contre la table).
4. Placez les jetons sur le plateau comme indiqué dans la vue d'ensemble du jeu (les jetons inutilisés ne sont employés que dans le jeu avancé).
5. Séparez les cartes de transaction (les dos sont différents) en quatre piles de 18 cartes. Chaque joueur prend une pile. Elle constitue "la main" du joueur pour la partie : chaque main est identique.



Jeu pour 3 joueurs

Préparation

Les préparatifs sont identiques à ceux du jeu à 4 joueurs mis à part que seules les trois cartes de classement ne comportant que trois véhicules sont données à chaque joueur (face cachée).

Déroulement du jeu

Bien que seulement 3 véhicules apparaissent sur les cartes de classement, la voiture Zeppelin participe aux essais et peut donc être évaluée dans le cas où un joueur jouant une carte 2 décide de ne pas évaluer les autres véhicules mais seulement la voiture Zeppelin.



Mouvement

Les cartes de transaction sont jouées comme dans le jeu à 4 joueurs. Après que le troisième joueur a joué sa carte de transaction, c'est le joueur de départ qui déplace un des deux véhicules de la carte de choix ; les mêmes règles de mouvement s'appliquent.

Evaluation des véhicules

Si un joueur joue sa carte de distance 2, il peut choisir d'évaluer ou non les véhicules. Si le joueur décide de ne pas les évaluer, il met la carte de distance 2 face cachée devant lui sur la table au lieu de la défausser. Cela sert à rappeler aux joueurs ceux qui ont renoncé à évaluer les véhicules pour préférer évaluer la voiture Zeppelin à la fin de la partie. Quand un joueur qui vient de jouer une carte de distance 2 choisit d'évaluer normalement les véhicules, la carte est défaussée comme d'habitude. Autrement, les véhicules sont évalués comme dans le jeu à 4 joueurs. Les évaluations de véhicule déclenchées par des flagues d'huile fonctionnent comme dans le jeu à 4 joueurs.

Fin de la partie et marque finale

La fin de partie et l'évaluation finale sont les mêmes que dans le jeu à 4 joueurs. En plus, tous les joueurs qui n'ont pas évalué de véhicules en jouant leur carte 2, soit qu'il aient joué leur carte et aient renoncé à marquer, soit qu'ils n'aient pas joué leur carte 2, ajoutent le score de la voiture Zeppelin à leur score total sans le multiplicateur. Le score, positif ou négatif, est ajouté que les joueurs le veulent ou non.



Bénédicte et Charles reçoivent $3 \times 38 = 114$ points pour la fusée à vapeur, $2 \times 21 = 42$ points pour la voiture Zeppelin, $1 \times 32 = 32$ points pour le rouleau propulseur et $0 \times 11 = 0$ points pour la motocyclette à voile. Bénédicte et Charles finissent la partie avec $114 + 42 + 32 = 188$ points.

Partie en individuel pour 4 joueurs

Les joueurs peuvent vouloir jouer individuellement plutôt qu'en équipes. Il suffit alors de distribuer les quatre cartes de classement, une à chaque joueur. Les joueurs jouent alors individuellement, essayant d'obtenir le meilleur score pour leurs véhicules préférés.

Quelques conseils

En jouant par équipes, une des premières choses que vous pouvez faire est de déterminer quels véhicules l'autre équipe favorise. Par exemple, il se peut que votre véhicule "2" soit leur véhicule "3" ; tirez-en les conséquences car si votre véhicule "2" fait plus de points que votre véhicule "3"...

En jouant en individuel, vous savez que votre "2" est le "3" d'un autre joueur, donc vous devez vous concentrer sur l'obtention de bonnes marques pour votre véhicule "3". Puisque vous ne contribuez que pour 25 % à chaque mouvement, vous trouverez beaucoup plus difficile de maîtriser la course.

Souvent le troisième joueur peut forcer le choix du quatrième joueur en jouant une carte qui rend impossible le déplacement d'un des deux véhicules sur la carte de choix. Le quatrième joueur doit alors déplacer l'autre véhicule.

Le deuxième joueur est tout particulièrement en position d'aider son équipe car c'est son partenaire qui fera le choix final de mouvement. Une bonne tactique peut parfois forcer un troisième choix négatif pour le joueur qui le fait : soit il aide votre équipe, soit il désavantage la sienne.

En choisissant de jouer toutes ou la plupart des cartes d'un type de transaction, on peut tenter de raccourcir le jeu. Bien sûr, une telle tactique a tendance à augmenter les possibilités des autres joueurs.

Si plusieurs évaluations sont réalisées consécutivement, des véhicules individuels peuvent parfois marquer un nombre important de points. Il faut donc être attentif à ce que des véhicules ne possèdent pas une trop grande avance, à moins, bien sûr, qu'il ne s'agisse de votre véhicule "3" !

Après quelques parties, vous découvrirez de nouvelles stratégies. Nous vous souhaitons beaucoup de succès et plaisir à ces découvertes !



6. Remettez les trois cartes de classement avec 3 véhicules dans la boîte de jeu. Brouillez les quatre cartes de classement comportant les 4 véhicules et donnez-en une à chaque équipe face cachée ; remettez les deux autres, sans les regarder, dans la boîte. Les deux joueurs de chaque équipe regardent chacun la carte de leur équipe sans la révéler aux adversaires. Les cartes de classement montrent les 4 véhicules avec un numéro (de 0 à 3) à côté de chacun. Aucun véhicule n'a le même nombre sur deux cartes. À la fin de la course, chaque équipe multipliera les scores de chaque véhicule par le coefficient multiplicateur sur leur carte de classement.
7. L'équipe avec le meilleur score gagne le jeu. Les cartes de classement sont toujours maintenues face cachée durant la partie, mais les joueurs peuvent regarder leur carte à tout moment durant le jeu pour se rappeler quels véhicules ils doivent favoriser.
8. Le joueur assis le plus prêt de la case de départ est le premier joueur au début de la partie. Il prend la carte de premier joueur.
9. Remettez les quatre cartes favoris et le bloc d'évaluation dans la boîte de jeu ; ils ne sont pas utilisés dans le jeu standard.

Le jeu

Mouvement des véhicules

Le mouvement normal des véhicules est dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur de départ choisit n'importe laquelle de ses cartes de transaction (choix, distance ou direction) et la pose face visible devant lui sur la table. Dans notre exemple le joueur choisit une carte véhicule.

Le joueur à sa gauche choisit ensuite une carte de transaction d'un type différent du premier joueur et la pose également devant lui sur la table (ici, c'est une carte de direction). Le troisième joueur choisit une carte de transaction du type non encore joué et la pose face visible devant lui sur la table (carte de distance 5 dans le cas présent).

Lorsque les trois premiers joueurs ont joué leurs cartes de transaction, le quatrième joueur exécute le mouvement ; il choisit l'un des deux véhicules de la carte de choix et le déplace selon les cartes de direction et de distance qui ont été posées.

Exemple : Bénédicte est la première joueuse. Elle joue la carte de choix avec la fusée à vapeur et la voiture Zeppelin. Isabelle peut jouer soit une carte de distance soit une carte de direction. Elle choisit la carte de direction marche avant.



Charles, le partenaire de Bénédicte ne peut donc jouer qu'une carte de distance et choisit celle marquée 5. Thierry, le partenaire d'Isabelle doit maintenant déplacer soit la fusée à vapeur soit la voiture Zeppelin de 5 cases en marche avant. Il choisit la fusée à vapeur et la déplace de 5 cases en avant.



Le véhicule doit être déplacé exactement du nombre de cases indiqué sur la carte de distance. Si un des deux véhicules ne peut être déplacé de la distance totale, c'est l'autre véhicule qui doit être déplacé. Si aucun des deux véhicules ne peut être déplacé, le tour se termine sans déplacement.

Les véhicules peuvent changer de couloir en avançant de case en case (afin de ne pas heurter d'autres véhicules) sauf dans le secteur ou la bande est remplacée par la barrière. Si une case est occupée (deux véhicules dans une case, voire un seul véhicule sur une des 5 cases munies de la barrière centrale) aucun véhicule ne peut ni s'y arrêter ni même la traverser.

Quand le tour est fini, soit après le mouvement, soit quand aucun mouvement n'est possible, les cartes de transaction qui ont été jouées sont écartées sur les emplacements prévus du plateau. Le premier joueur passe la carte de premier joueur à son voisin de gauche, qui devient le premier joueur pour le tour suivant.

Phase d'évaluation : score des véhicules

Les véhicules sont évalués plusieurs fois pendant la course d'essai : quand la carte de distance "2" est jouée, quand un véhicule finit son tour sur une flaque d'huile et à la fin de la partie. On évalue toujours après le mouvement (s'il y en a un). Durant cette phase, tous les véhicules marquent le nombre de points indiqué sur leur case.



Leur marqueur de compte est avancé (ou reculé) sur le plateau de marque en conséquence. Les véhicules sur la case 15, les flaques d'huile ou la case départ

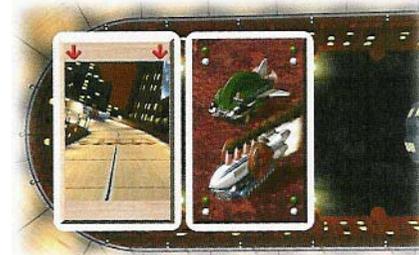


ne marquent aucun point. Pendant les comptes, il est possible que le score d'un véhicule baisse en dessous de zéro. Lorsque cela arrive, retournez le marqueur de ce véhicule du côté rouge pour enregistrer le score négatif. Placez le marqueur sur la case appropriée et où il indique maintenant des points négatifs. Si le véhicule

reçoit des points suffisants pour revenir au-dessus du zéro, on le retourne à nouveau pour montrer son côté multicolore. Si le score d'un véhicule excède 48, marquez-le et continuez à partir de 1.

Fin du jeu et score final

Le jeu se termine dès qu'un joueur ne peut pas jouer une carte de transaction du type exigé. Cela peut arriver parce qu'il a seulement des cartes de types ayant déjà été joués à ce tour. Quand cela arrive, le jeu se termine sans mouvement sur ce tour. Les véhicules sont évalués une dernière fois.



Après cette évaluation, les équipes révèlent leurs cartes de classement. Chaque équipe multiplie le nombre inscrit à côté du véhicule sur leur carte de classement par le score enregistré pour ce véhicule sur le plateau de marque, qu'il soit positif ou négatif. La somme de ces produits est le score total de l'équipe. L'équipe avec le meilleur score est l'équipe gagnante.

Exemple : à la fin du jeu, la fusée à vapeur a marqué 38 points, le rouleau propulseur 32, la voiture Zeppelin 21 et la motocyclette à voile 11. Bénédicte et Charles révèlent leur carte de classement. Elle montre la fusée à vapeur avec 3, la voiture Zeppelin avec 2, le rouleau propulseur avec 1 et la motocyclette à voile avec 0.

