

# CRASH'EM

**Auteur** : Michel Baudoin

**Durée** : 30 minutes

**Âge** : À partir de 8 ans

**Nombre de joueurs** : 3 à 6

## CONTENU

1 Livret de règles

① 1 plateau de jeu

② 6 miniatures de Monster Truck

③ 6 cubes en bois

④ 36 jetons de dégâts

⑤ 36 cartes de course

⑥ 18 cartes améliorations

## BUT DU JEU

Les joueurs vont se défier dans une arène de destruction derby. Chaque joueur doit essayer de s'écraser dans les voitures des autres pour les endommager et pour leur faire perdre des éléments importants.

Lorsque la voiture d'un joueur est totalement détruite, la partie est terminée, et le joueur qui a causé le plus de dégâts l'emporte.

## MISE EN PLACE

Placez le plateau de jeu au centre de la table. ①

Dans une partie à trois joueurs, utilisez le côté du plateau de jeu qui a la zone la plus petite. Pour tout autre nombre de joueurs, utilisez le côté qui a la plus grande zone de jeu. Chaque joueur choisit une couleur et prend la voiture, le cube et les jetons de dégâts correspondants.

Les joueurs placent leur voiture sur un des hexagones dans les coins du plateau, derrière les lignes blanches surlignées. ②

Le cube est placé sur la case « 1 » du compteur de vitesse ③ et les jetons de dégâts sont mélangés, face caché, pour former une pioche. ④

Mélangez et distribuez 6 cartes de course à chaque joueur, face cachée ⑤. Placez les cartes de course restantes à côté du plateau de jeu. Mélangez les cartes améliorations et formez une pile que vous placez à côté du reste des cartes de course. ⑥

Téléchargez l'application Timer Crash'em sur votre smartphone ou sur votre tablette et donnez le timer au premier joueur qui a été choisi au hasard. Il y a trois durées possibles pour une manche sur le timer.

Easy = 20 secondes,

Normal = 15 secondes,

Hardcore = 10 secondes.

## PRINCIPE DU JEU

### ÉTAPE 1 : PLANIFICATION

Lorsque tous les joueurs sont prêts, pressez le bouton du timer. Au troisième « bip », les joueurs prennent leurs cartes de course et ils en choisissent trois qu'ils placent, face cachée, à côté du plateau de jeu et dans l'ordre où ils veulent les utiliser (de gauche à droite). L'action choisie est celle qui se trouve en haut de la carte (celle qui sera la plus proche du plateau de jeu lorsque la carte sera retournée).

Dès que la corne sonne la fin, les joueurs doivent arrêter de choisir des cartes. Les joueurs qui n'ont pas placé trois cartes avant le bruit de la corne, doivent maintenant mélanger leurs cartes restantes et ils doivent placer au hasard les cartes manquantes jusqu'à en avoir trois devant eux. ⑦

Les cartes de course restantes dans les mains des joueurs sont défaussées, elles ne peuvent pas être gardées pour les manches suivantes.

## **ÉTAPE 2 : EXÉCUTION**

Tous les joueurs retournent leur première carte de course. Chaque carte de course possède une vitesse de réaction (le nombre dans le coin en haut à gauche). La carte qui a le nombre le plus petit, réalise son action en premier, suivie par le second nombre le plus petit et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes aient été utilisées.

### **P2**

Après avoir réalisé son action de course, votre voiture va se déplacer d'un nombre d'hexagone qui sera égal à la valeur de votre compteur de vitesse (sauf lorsque vous jouez l'action « reculer » (reportez-vous à la partie sur les cartes de course pour plus de détails).

Dans cet exemple, la vitesse est de 1.

Ce déplacement prend toujours place après l'exécution de chaque carte de course et cela doit être considéré comme faisant partie de la même action.

Ne commencez pas le tour du joueur suivant tant que le joueur dont c'est le tour n'a pas terminé son déplacement obligatoire.

Après qu'un joueur a fini son tour, remettez sa carte dans la pioche. Dès que chaque joueur a réalisé son action, répétez la phase d'exécution pour toutes les cartes suivantes des joueurs. Lorsque toutes les actions sont terminées, mélangez toutes les cartes de courses et distribuez-en à nouveau à chaque joueur. Le timer est ensuite donné au joueur suivant et une nouvelle manche peut commencer lorsque le timer est à nouveau lancé.

## **CARTES DE COURSE**

### **PILOTAGE (STEERING)**

L'utilisation d'une carte de pilotage va vous permettre de tourner votre voiture d'une ou deux cases sur la droite ou sur la gauche, selon la carte utilisée.

La direction vers laquelle vous tournez votre voiture s'appuie sur la direction vers laquelle votre voiture pointe actuellement. Cela peut vous aider de penser à un tour à droite comme un tour dans le sens horaire pour votre voiture.

Voici le résultat après avoir utilisé l'action de pilotage vers la gauche alors que le compteur de vitesse était sur 2.

### **ACCÉLÉRATION (GEAR UP)**

Lorsque vous utilisez l'action accélération, avancez le marqueur de vitesse d'une case sur le compteur, ce qui signifie que la voiture avancera d'une case supplémentaire après chaque action.

Après cet exemple, la voiture avancerait de 2 cases.

### **RECULER (REVERSE)**

Lorsque vous utilisez l'action reculer, la voiture va reculer d'un hexagone. Ne réalisez pas l'action du compteur de vitesse après cette action.

## DEMI-TOUR (U-TURN)

Lorsque vous faites un demi-tour cela signifie que la voiture fait une rotation de 180 degrés pour faire face à la direction opposée à celle de départ.

## NITRO

Lorsque vous utilisez la Nitro, la voiture avance de deux hexagones. Ensuite, vous devez toujours effectuer votre déplacement lié au compteur de vitesse.

## ACCIDENTS

### ACCIDENT CONTRE UN MUR

Un accident contre un mur survient lorsque vous êtes supposé avancer et qu'il y a une ligne blanche et rouge devant votre voiture. Votre voiture arrêtera d'avancer pour cette action et vous perdez une case de vitesse sur votre compteur de vitesse.

Après l'accident de la voiture contre le mur, celle-ci rétrograde d'une vitesse sur le compteur de vitesse.

### ACCIDENT DE VOITURE

Un accident de voiture se produit, lorsque pendant votre tour, vous êtes supposé vous déplacer sur une case qui est déjà occupée par une autre voiture. Votre voiture va s'arrêter pour cette action (c'est à dire qu'elle ne sera pas déplacée sur l'hexagone de l'autre voiture). La voiture contre laquelle vous avez butée, est déplacée d'une case dans la direction de déplacement de votre voiture et elle rétrograde d'une vitesse sur son compteur de vitesse (si lors du déplacement de l'autre voiture, celle-ci devait arriver au-delà d'un mur ou dans une autre voiture, ne la déplacez pas).

Comme la voiture jaune a activé une action nitro, elle a une vitesse de 3 pour ce tour, mais elle ne se déplace pas car elle a un accident avec la voiture verte. La voiture verte est poussée sur une case plus loin et elle rétrograde d'une vitesse.

Donnez au joueur avec lequel vous avez eu un accident un de vos jetons de dégâts, pris au hasard dans votre pile de jetons face cachée. Cela représentera la partie de sa voiture qui a cassé lors de votre accident.

Jaune a eu un accident avec le joueur bleu, il place un de ses jetons de dégâts face cachée sur la piste de dégâts du joueur bleu.

À la fin de la manche, tous les jetons de dégâts présents sur la piste de dégâts des joueurs, sont retournés face visible.

Les joueurs ne pourront plus utiliser les actions décrites sur leur piste de dégâts pour le reste de la partie. Si un joueur joue quand même une de ces actions, l'action n'est pas réalisée mais la voiture avancera toujours selon la vitesse de son compteur de vitesse. Si vous avez de la chance, vous pouvez recevoir un jeton de dégâts vierge.

Le joueur vert a programmé l'action « pilotage tournez deux fois à droite », mais cela ne va pas fonctionner car il a reçu le jeton de dégâts « pilotage : tournez deux fois à droite » lors d'une manche précédente. La voiture avance quand même d'un nombre d'hexagone égal à la vitesse du compteur de vitesse.

## P3

### AMÉLIORATIONS

Les joueurs reçoivent une carte d'amélioration lorsqu'ils roulent ou s'arrêtent sur une case

amélioration pendant leur tour de jeu. Vous ne recevez pas de carte d'amélioration lorsque votre voiture est poussée sur une case amélioration à la suite d'un accident.

Le joueur jaune pioche une carte amélioration car il est passé par une case amélioration.

Les cartes améliorations peuvent causer des dégâts, mais elles ne sont pas considérées comme des accidents. Lorsque vous causez des dégâts à un autre joueur grâce à une carte d'amélioration, vous lui donnez un de vos jetons de dégâts, mais sa voiture n'est pas déplacée, ni ne perd de vitesse.

Les cartes d'amélioration peuvent être jouées juste avant ou juste après avoir réalisé l'action d'une de vos cartes de course, mais vous ne pouvez pas utiliser une carte d'amélioration pendant l'action dans laquelle vous l'avez reçue et vous ne pouvez pas en utiliser plus d'une par tour.

Le joueur jaune peut choisir d'utiliser l'amélioration avant ou après s'être déplacé. Il peut alors choisir de causer des dégâts soit au joueur bleu soit au joueur vert. Après leur utilisation, les cartes d'amélioration sont placées dans une pile de défausse. Si la pioche des cartes d'amélioration est épuisée, mélangez les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche. Vous avez une limite de trois cartes d'amélioration en main, lorsque vous en recevez une quatrième vous devez en choisir une que vous défaussez immédiatement.

#### FUSÉE (ROCKET)

Causez des dégâts à la première voiture qui se trouve dans une ligne directe devant vous. La distance à laquelle elle se trouve n'a pas d'importance.

#### FLAMMES (FLAMES)

Causez des dégâts à une voiture qui se trouve sur une des 4 cases derrière vous. S'il y a plusieurs voitures qui peuvent être touchées, choisissez celle que vous voulez toucher.

#### COUP DE FUSIL (SHOTGUN)

Causez des dégâts à une voiture qui se trouve sur une des 4 cases devant vous. S'il y a plusieurs voitures qui peuvent être touchées, choisissez celle que vous voulez toucher.

#### ONDE DE CHOC (SHOCKWAVE)

Causez des dégâts à une voiture qui se trouve sur une des 4 cases à côté de vous. S'il y a plusieurs voitures qui peuvent être touchées, choisissez celle que vous voulez toucher.

#### BOUCLIER (SHIELD)

Cette carte est jouée pendant le tour d'un autre joueur. Lorsque vous subissez des dégâts, jouez cette carte et vous ne recevez pas de jeton de dégâts. Vous pouvez toujours subir des accidents des autres joueurs comme d'habitude, la seule différence c'est que vous ne recevez pas de jeton de dégâts.

#### BOISSON ÉNERGÉTIQUE (ENERGY DRINK)

Tournez votre carte de course de 180 degrés. L'action qui était en bas de la carte est activée à la place de l'action qui avait été programmé au départ. Cela ne change pas le chiffre de la vitesse de réaction. Cette amélioration ne peut être jouée qu'au début de votre tour.

La boisson énergétique permet de faire tourner la carte de course avant qu'elle ne soit

activée.

## **FIN DE LA PARTIE**

Lorsqu'un joueur reçoit son cinquième jeton de dégâts sa voiture est complètement détruite et la partie se termine immédiatement. La partie se termine aussi immédiatement lorsqu'un joueur a donné l'intégralité de ses 6 jetons de dégâts.

À la fin de la partie vous recevez 1 point pour chaque jeton de dégâts présents sur la piste des dégâts des autres joueurs, multiplié par le nombre de joueurs qui ont au moins un de vos jetons.

S'il y a égalité, le joueur qui a le moins de jetons de dégâts sur sa piste est déclaré vainqueur. S'il y a toujours égalité, la victoire est partagée.

Jaune a donné deux jetons de dégâts à Bleu et 2 jetons de dégâts à Vert, ce qui lui donne un total de  $4 \text{ (jetons de dégâts)} \times 2 \text{ (joueurs qui ont subis des dégâts de sa part)} = 8$  points.

Vert a donné 1 jeton de dégâts à bleu, 1 jeton de dégâts à Rouge et 1 jeton de dégâts à Jaune, ce qui lui donne un total de  $3 \text{ (jetons de dégâts)} \times 3 \text{ (joueurs qui ont subis des dégâts de sa part)} = 9$  points.

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises :

WWW.WACKYWORKS.NL

INFO@WACKYWORKS.NL

© copyright 2016