

## Bug Race

### Les règles du jeu

#### Le Jeu

Les courses d'insectes sont vraiment des divertissements spectaculaires. Ces petites bêtes à 6 pattes courent le long de la piste en essayant de ne pas trébucher et de ne pas avoir une patte qui traîne derrière eux. Pour la victoire, les plus gâtés recevront une belle pomme bien rouge et bien juteuse. Le joueur qui arrive à faire passer son insecte (ou robot-insecte) la ligne d'arrivée en premier, remporte la partie.

#### Mise en Place

Tout d'abord, assemblez la zone de jeu. Elle est constituée de 9 parties qui une fois assemblées ressembleront à une croix. Pour commencer placez la partie centrale de la zone de jeu, la carrée avec la pomme dessus, ensuite on y ajoute quatre pistes constituées de deux parties droites. S'il y a moins de quatre joueurs il n'est pas nécessaire d'assembler toutes les pistes, deux ou trois cela peut aller. Comme vous l'avez remarqué, les images de chaque côté des pistes sont différentes. Vous pouvez faire une piste en forêt ou bien une course dans l'espace à bord d'une station spatiale. Le côté que vous décidez de construire n'a pas d'importance car cela n'a pas du tout d'impact sur la partie.

Dès que la zone de jeu est assemblée, chaque joueur prend un insecte ainsi que les six jetons de pattes correspondants à la couleur de l'insecte. Vous pouvez placer le corps de l'insecte avec n'importe quel côté visible car un insecte robot peut aussi très bien courir sur la piste de la forêt, tout comme les insectes classiques peuvent courir dans la station spatiale.

Après cela les joueurs placent leurs insectes sur une des pistes de course devant la ligne de départ, et ils placent les pattes comme indiqué sur l'image 1.

Les cartes du jeu doivent être bien mélangées et placées à côté de la zone de jeu avant le début de la partie.

#### Déplacement des Insectes

Les insectes se déplacent en avançant vers le centre de leur piste de course respective. Les pistes possèdent des segments et les insectes ne peuvent se déplacer que sur ceux-ci. Entre les segments, sur les côtés de la piste vous avez des emplacements pour les jetons de pattes. Pour pouvoir bouger les insectes devront mettre leurs pattes aux bons endroits. **La règle importante c'est que l'insecte ne peut pas perdre ses pattes.** Les pattes doivent se trouver près du corps de l'insecte ou en diagonale de celui-ci. On déplace d'abord les pattes de l'insecte et ensuite le corps (voir image 2).

#### P2

L'insecte peut être déplacé.

L'insecte ne peut pas être déplacé.

Les cartes spéciales détermineront quelles pattes pourront être bougées. La carte montre la silhouette d'un insecte et six de ses pattes mais aussi les pattes qui peuvent être déplacées en utilisant cette carte.

Différentes cartes permettront aux joueurs de déplacer différentes pattes. En jouant une carte vous ne pouvez jouer que les pattes indiquées sur cette carte. Vous pouvez déplacer toutes les pattes indiquées par la carte ou bien quelques unes. On déplace une patte à la fois. Parfois, il se peut qu'un emplacement soit déjà occupé par une autre patte de l'insecte. Dans ce cas vous

ne pouvez pas bouger la patte. L'insecte ne peut pas sauter par dessus ses propres pattes cela aurait pour effet qu'il s'emmêle et qu'il chute.

Toutes les pattes peuvent être déplacées.

La patte de droite ne peut pas être déplacée.

A n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez déplacer le corps de l'insecte si ses pattes le permettent. L'insecte peut être avancé entre des cartes jouées et même entre le déplacement de pattes d'une seule carte.

### Tours de Jeu

Ce jeu se déroule sous forme de tours de jeu. Chaque tour est composé de deux phases :

1. Chaque joueur prend deux cartes de la pioche. Il en garde une pour lui et il passe la seconde à son voisin. S'il n'y a que deux joueurs ils échangent simplement leur deuxième carte. S'il y a trois ou quatre joueurs pour une manche ils passent leur deuxième carte à leur voisin de droite, pour la manche suivante ils passent leur carte à leur voisin de gauche, puis pour la manche d'après à nouveau à leur voisin de droite et ainsi de suite.

2. Chaque joueur choisit de jouer une de ses deux cartes et déplace les jetons de pattes de son insecte (et l'insecte aussi si possible) selon ce qui est montré sur la carte jouée. Le joueur doit déplacer les pattes indiquées sur la carte s'il le peut. La deuxième carte est ensuite jouée et le joueur déplace les jetons de patte qui y sont indiqués. Dès que les deux cartes ont été jouées le tour de jeu est terminé.

Toutes les cartes jouées sont défaussées. Si la pioche est épuisée, mélangez les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche.

### Règles pour Joueurs Expérimentés.

*Essayez de piocher quatre cartes au début de chaque tour au lieu de deux. Gardez-en une et passez les trois autres à votre voisin de gauche. Quand vous recevez les cartes du joueur à votre droite, vous en gardez-une et vous passez les deux restantes à votre gauche. Vous continuez ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de carte à passer.*

*Quand vous avez obtenu quatre cartes de cette façon, jouez-en une par tour pendant la seconde phase. Lors de la manche suivante passez vos cartes à votre droite.*

### Fin de la Partie

La partie se termine lorsqu'un insecte a entièrement passé la ligne d'arrivée à la fin d'un tour. Seul le corps de l'insecte compte, ses pattes peuvent rester derrière lui. Le propriétaire de l'insecte est le vainqueur. Si vous le voulez vous pouvez continuer à jouer pour savoir qui finira deuxième, puis troisième.

Si plus d'un insecte passent la ligne d'arrivée à la fin du tour, on choisit le vainqueur selon les pattes de son insecte. L'insecte dont les pattes sont les plus avancées est déclaré vainqueur. On compare d'abord les pattes arrières, ensuite celles du milieu puis s'il y a égalité les pattes avant.

**Auteurs : A. Konnov, A. Shklyarov**

© "Right Games", 2014

**Remerciements particuliers : A. Palzev, Y. Tapilin**

**Traduction française : Stéphane Athimon, Natacha Athimon-Constant**