

Tic'auto

Une course de bolides sur table

MATÉRIEL

- 6 bolides.
- 2 plots départ/arrivée.
- 4 cubes bonus argent.
- 2 cubes bonus doré.
- 1 pion missile.
- 3 pions tache d'huile.
- 6 cartes boîte de vitesses.
- 26 cartes bonus.

BUT DU JEU

Faites des pichenettes pour déplacer votre bolide. Utilisez à bon escient les cartes bonus, pour franchir la ligne d'arrivée en premier.

MISE EN PLACE

Construisez un circuit sur une table ou au sol selon votre imagination, en plaçant les cubes bonus sur 2 zones choisies. Les cubes doivent être distant de 5 ou 10 cm les uns des autres.

Déterminez le nombre de tours de circuit à parcourir. Choisissez un bolide et placez-le sur la ligne de départ puis mettez votre carte boîte de vitesses en première. Prenez chacun 1 carte TORNADO et piochez en 1 après avoir mélangé les cartes bonus. Le reste est posé face cachée.

Tirez au sort l'ordre des joueurs ou faites la séance de qualification. Gardez cet ordre pour tous les tours.



SEANCE DE QUALIFICATION

Faites une pichenette sur votre bolide situé sur la ligne de départ pour l'approcher au plus près du bord opposé du circuit, sans en sortir. L'ordre de départ se fait en fonction des positions.

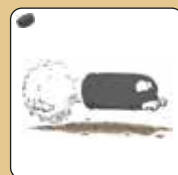
A VOS MARQUES, PRET, TIQUER

1. Jouez autant de cartes bonus que vous voulez durant votre tour. Une carte jouée est défaussée.

2. Tiquez votre bolide : la boîte de vitesse indique le nombre de pichenettes à faire. Si vous touchez un cube argent piochez 1 carte, pour un cube doré prenez en 2. Si vous en touchez un deuxième sur cette zone, cela est sans effet et le cube reste. Les cubes touchés sont retirés du circuit et sont remplacés lorsque que le dernier joueur commence un nouveau tour. Avant chaque pichenette vous pouvez effectuer une rotation du bolide pour l'orienter à votre convenance. Si vous touchez quelque chose ou si vous faites une sortie de piste, lisez le paragraphe ACCIDENT.

3. Si vous n'avez pas eu d'accident, passez à la vitesse supérieure en tournant votre carte vitesse.

CARTES BONUS



MISSILE

Placez le pion missile à 1 cm de votre bolide et faites une pichenette pour en toucher d'autres. Tout bolide touché perd une vitesse.



TORNADO

Téléportez votre bolide d'une largeur de boîte.



BOOST

Faites une pichenette supplémentaire.



BONNE ETOILE

Les accidents n'ont pas d'effet ce tour - ci. Attention : jouez la carte au préalable.



ACCIDENT

Si votre bolide touche quelque chose (bolides, cartes, obstacles ...) ou se retourne sur le flan, votre tour s'arrête immédiatement et vous rétrogradez d'une vitesse mais pas moins que la première. S'il s'agit d'un des poteaux d'arrivée alors le bolide ne passe pas la ligne et il est replacé sur sa dernière position ainsi que le poteau. Si votre bolide sort du circuit, votre tour s'arrête immédiatement et vous rétrogradez en première vitesse. Repositionnez-le à 1 cm de sa sortie.

PRECISIONS

Les cartes posées sur la table et tout autre élément font partie du circuit et sont des obstacles à ne pas toucher avec son bolide.

Le bolide doit franchir la ligne d'arrivée entièrement et il n'est pas autorisé de la passer en sens inverse.

Si votre bolide se trouve à moins de 2.5 cm (diamètre du pion tache d'huile) d'un obstacle, il ne peut pas l'orienter ce coup-ci.

BON DEPART

Vous faites un bon départ si vous touchez le pion missile qui est placé à 1 m de distance de votre bolide. Dans ce cas, vous bénéficiez d'une pichenette supplémentaire lors du premier tour.

POUR LES ENFANTS DE MOINS DE 7 ANS

N'utilisez pas les cartes BONUS.

