

## Bouncy racers

Jeu de plateau

Jeu de course multijoueur

2 à 4 joueurs

### Déroulement d'un tour (règles de déplacement, règles de bonus/malus) :

On jette le dès 6 faces pour déterminer l'ordre des tours

Au début de son tour, le joueur jette son dé de mouvement et peut se déplacer sur la grille d'un nombre de cases inférieur ou égal au résultat du dé.

Ensuite, il jette un dé pour déterminer le perturbateur de son tour. Plus il est proche du chemin le plus court, plus il a de chances de récupérer un bonus. (se reporter aux grilles). Cette règle ne s'applique pas pour le premier tour de jeu.

Si un joueur décide de passer par la case d'un autre joueur, il arrête son déplacement, le remplace et le déplace dans la direction de son choix mais pas derrière.

A partir de 3 joueurs, à la fin de chaque tour de jeu (quand tous les joueurs ont joué), on change l'ordre d'action des joueurs en faisant passer le premier en dernier, le deuxième en premier, le troisième en deuxième, etc. (on peut s'aider d'un repère visuel). Aucun déplacement en diagonal n'est permis.

Résultat du dé	Grille rouge	Grille jaune	Grille verte
1	Vous échangez votre position avec le dernier joueur	Enlever 2 au résultat du dé	Le joueur le plus proche gagne 1 point de déplacement
2	Enlever 2 au résultat du dé	Le joueur le plus proche gagne 1 point de déplacement	Enlever 1 au résultat du dé
3	Le joueur le plus proche gagne 1 point de déplacement	Enlever 1 au résultat du dé	Ajouter 1 au résultat du dé
4	Enlever 1 au résultat du dé	Ajouter 1 au résultat du dé	Déplacer d'1 dans n'importe quelle direction le joueur le plus proche
5	Ajouter 1 au résultat du dé	Déplacer d'1 dans n'importe quelle direction le joueur le plus proche	Ajouter 2 au résultat du dé
6	Déplacer d'1 dans n'importe quelle direction le joueur le plus proche	Ajouter 2 au résultat du dé	Échanger la position avec le joueur devant soi, si on est premier, on ne peut pas être déplacé jusqu'à son prochain tour.

En cas de doute sur quel joueur est le plus proche ou devant soi, le choix est à la discrétion des joueurs.

### Actions récurrentes :

-Lancer le dé

- Consulter la grille des modificateurs
- Déplacer un pion dans l'espace de jeu
- Déplacer les indicateurs d'ordre du tour

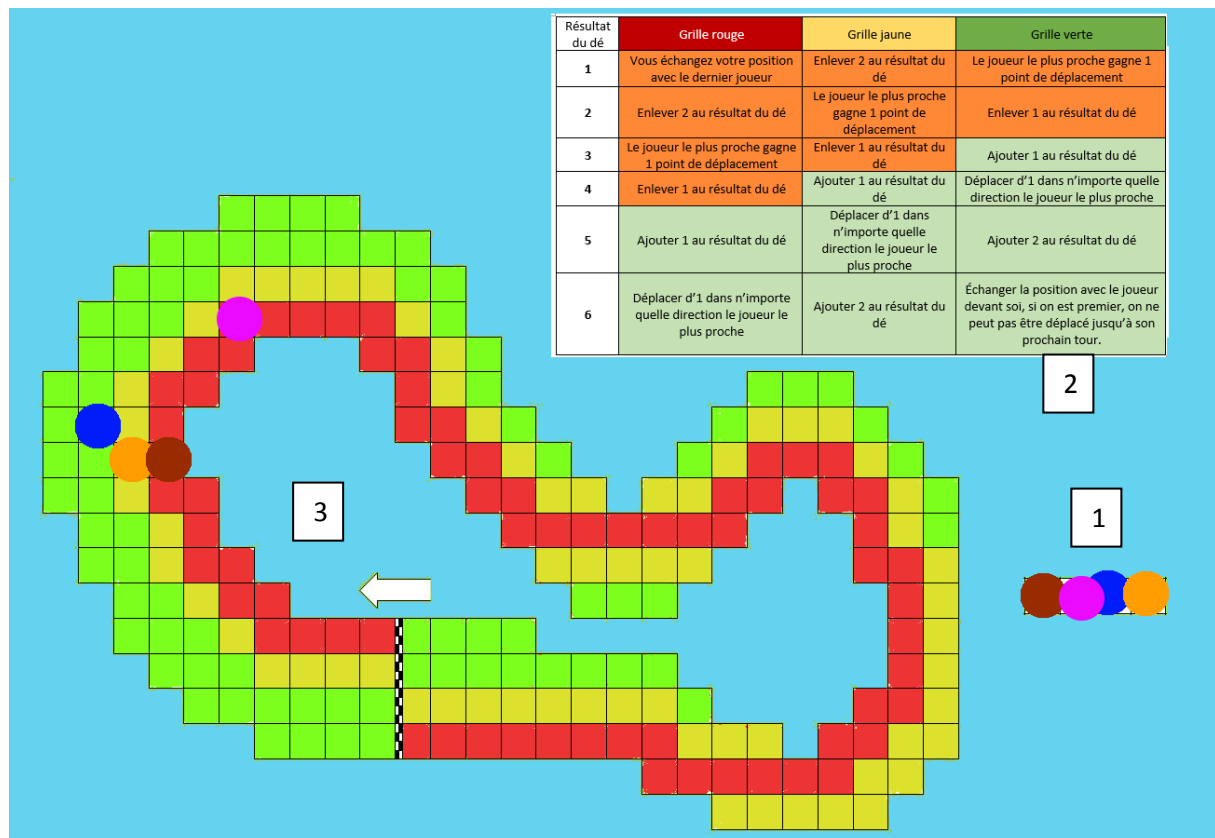
### Modifications après le play test :

Nous avons prévu un mécanisme d'aspiration où un joueur qui commençait un tour juste derrière un autre joueur avait un bonus de mouvement. Cela s'avérait peu pratique car cette mécanique était souvent oubliée au début du tour.

Auparavant, un joueur pouvait déplacer un autre joueur en passant par sa case et en perdant un point de déplacement. Cela pouvait bloquer des joueurs ayant fait un score de déplacement d'1. Nous avons donc remplacé cette mécanique.

Nous nous sommes rendus compte que des notions pouvaient parfois être difficiles à déterminer pour les joueurs. Nous avons donc précisé que les joueurs pouvaient choisir en cas de doute.

### Overview :



1 : Indicateur de l'ordre des tours

2 : Grille des malus/bonus

3 : Plateau de jeu

**Feedbacks :**

- Trop de cases vertes au début
- Réduire le nombre de perturbateur
- Pour le jeu papier, le système de rotation de tour est peu pratique
- Rendre le jeu un peu moins équilibré pour qu'il soit plus amusant