

START

MARIA KARTAS H

LES RÈGLES DU JEU

NOMBRE DE JOUEURS: 3 À 6

DURÉE: 15 À 30 min

SYNOPSIS :

SOYEZ LE PREMIER À FRANCHIR LA LIGNE DU CIRCUIT DE MARIA KART. MAIS ATTENTION À LA CONCURRENCE QUI SERA DURE. DES OBJETS SERONT À VOTRE DISPOSITION. UTILISEZ LES À BON ESCIENT, ÉTABLISSEZ UNE STRATÉGIE ET PEUT ÊTRE UNE ALLIANCE POUR DÉTRÔNER LE PREMIER !

BUT DU JEU:

ÊTRE LE PREMIER À FRANCHIR LA LIGNE D'ARRIVÉE.

CONTENU DU JEU:

80 CARTES, DONT:

CARTES VITESSE: 18 CARTES 200, 14 CARTES 400, 8 CARTES 600

CARTES BONUS: 2 CARTES SOLEIL, 4 CARTES BANANE, 3 CARTES CROCODILE, 3 CARTES CASPER, 5 CARTES PASTÈQUE, 2 CARTES TRIPLE PASTÈQUES, 4 CARTES BOMBES

CARTES MALUS: 1 CARTE RECULE !!!, 2 CARTES RECULE !, 3 CARTES RECULE, 3 CARTES RECULE, 3 CARTES PANNEAU STOP, 2 CARTES REVERSE, 2 CARTES DONATION GÉNÉREUSE, 4 CARTES SENS INTERDIT

1 PLATEAU

1 RÈGLE DU JEU

6 PIONS EN FORME DE VOITURE

10 DÉTONS BOMBES

PRÉPARATION DU JEU:

- MÉLANGER PUIS DISTRIBUER 6 CARTES À CHAQUE JOUEUR, FACES CACHÉES.
- CHAQUE JOUEUR REGARDE SES CARTES ET LES GARDE EN MAIN.
- PLACER LE RESTE DE CARTES AU CENTRE DU PLATEAU, FACES CACHÉES. CETTE PILE FORME LA PIOCHE.
- PLACER LES VOITURES SUR LA CASE DÉPART (CASE HACHURÉE).
- LE PLUS ÂGÉ COMMENCE. LA PARTIE SE DÉROULE ENSUITE DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.

TOURS DE JEU

- LORS DE VOTRE TOUR, VOUS POUVEZ UTILISER UNE OU DEUX CARTES: UNE CARTE DE DÉPLACEMENT ET UNE CARTE OBJET (BONUS/MALUS) (VOUS NE POUVEZ PAS AVANCER DEUX FOIS, NI UTILISER DEUX OBJETS). PLACEZ LA OU LES CARTES UTILISÉES FACE VISIBLE À CÔTÉ DE LA PIOCHE. CE TAS CONSTITUE LA DÉFAUSSE. DÉPLACER VOTRE PION DU NOMBRE DE CASE INDIQUÉ SUR VOTRE CARTE « DÉPLACEMENT » EN TENANT COMPTE DE L'ÉCHELLE SUIVANTE: 100 = 1 CASE.
- SI VOUS ARRIVEZ SUR UNE CASE VERTE, PIOCHEZ UNE CARTE.
- LES CASES ROUGES ONT LE MÊME EFFET QUE LES CARTES « BOMBES ».
- LES CASES JAUNES ONT LE MÊME EFFET QUE LES CARTES « BANANES ».
- LES CASES VIOLETTES ONT LE MÊME EFFET QUE LES CARTES « DONATIONS GÉNÉREUSES ».
- QUAND DEUX JOUEURS SE RETROUVENT SUR LA MÊME CASE, ILS SE PERCUTENT ET ÉCHANGENT LEURS PAQUETS DE CARTES.
- À LA FIN DE VOTRE TOUR, PIOCHEZ UNE CARTE. S'IL N'Y A PLUS DE PIOCHE, RETOURNEZ LA DÉFAUSSE PUIS MÉLANGEZ- LA. CE NOUVEAU TAS CONSTITUE UNE NOUVELLE PIOCHE.
- POUR ACCÉDER AU RACCOURCI, IL FAUT ÊTRE SUR LA CASE INDIQUÉE PAR LA FLÈCHE AVANT D'UTILISER UNE CARTE.

DESCRIPTIF DES CARTES

CARTES VITESSES :



LES CARTES DE VITESSE SERVENT À
AVANCER DU NOMBRE DE CASE INDIQUÉ.
(100 = 1 CASE)

CARTES MALUS :



PANNEAU STOP :
LE JOUEUR CHOISI SAUTE SON TOUR, IL NE
PEUT DONC NI AVANCER, NI UTILISER D'OBJET.



SENS INTERDIT :
UTILISEZ CETTE CARTE QUAND UN JOUEUR
VEUT UTILISER UN OBJET DE TYPE "BONUS". LA CARTE
PERDRA SON EFFET.



SENS INVERSE :
RECULEZ DU NOMBRE DE CASE INDIQUÉ.



DONATION GÉNÉREUSE :
POSEZ CETTE CARTE DEVANT L'UN DE VOS
ADVERSAIRES. LE DERNIER DE LA COURSE PIOCHE DANS VOTRE
MAIN UNE CARTE AU HASARD.

CARTES BONUS :



SOLEIL :
VOUS IMMUNISE CONTRE UNE
ATTAQUE (MALUS) ENNEMIE.



CASPER :
HANTEZ UN JOUEUR ET VOLEZ LUI DEUX CARTES.



BOMBE :
ATTENTION TERRAIN MINÉ ! DÉPOSEZ UN DETON
BOMBES SUR VOTRE CASE OU LES CASES ADJACENTES. LA
PROCHAINE PERSONNE SE TROUVANT SUR CETTE CASE
PERD DEUX CARTES AU HASARD, VOUS COMPRIS. (IL EST
POSSIBLE QUE VOUS EXPLODIEZ À CAUSE DE VOTRE PROPRE
BOMBE SI UN JOUEUR VOUS FAIT RECULER)



BANANE :
VOUS BLOQUEZ UNIQUEMENT L'AVANCÉE D'UN JOUEUR
PENDANT UN TOUR, CELUI-CI PEUT TOUJOURS UTILISER DES
OBJETS.



PASTÈQUE :
AVANCEZ D'1 CASE EN PLUS !



PASTÈQUE X3 :
AVANCEZ DE 3 CASES EN PLUS !!!



CROCODILE :
VOUS RÉDUISEZ DE MOITIÉ
L'AVANCÉE D'UN JOUEUR. (EX: SI UN
JOUEUR UTILISE UNE CARTE 200 ET QUE
VOUS UTILISEZ UN CROCODILE, AU LIEU
D'AVANCER DE 2 CASES IL AVANCERA QUE
D'UNE CASE).

CARTE SPÉCIALE :



REVERSE :
RENOIE LE MALUS AU JOUEUR QUI
VOUS L'A ENVOYÉ (UTILISABLE MÊME SI
CE N'EST PAS VOTRE TOUR DE JEU).

CAS PARTICULIERS :

- SI IL Y A PLUS DE 2 JOUEURS SUR LA MÊME CASE, LES VOITURES SE PERCUTENT ET CHAQUE JOUEUR DONNE SES CARTES AU JOUEUR À SA DROITE.
- QUAND UN JOUEUR UTILISE UNE PASTÈQUE OU UNE TRIPLE PASTÈQUE ET FINIT SUR UNE CASE BONUS, CELUI-CI N'EST PAS PRIS EN COMPTE. À L'INVERSE, SI ON TOMBE SUR LE MALUS, IL EST PRIS EN COMPTE. DE MÊME SI L'ON RECULE SUR UN BONUS OU UN MALUS.
- SI UN JOUEUR EST À LA CASE DÉPART, IL NE PEUT PAS SUBIR DE MALUS.
- SI UN JOUEUR DOIT RECULER À UN EMBRANCHEMENT, IL RETOURNE DANS LE SENS OÙ IL EST VENU
- SI UN JOUEUR N'A PLUS DE CARTE DANS SA MAIN À LA FIN DE SON TOUR, IL EN PIOCHE 3.
- SI UN JOUEUR (A) POSE UNE BOMBE SUR SA CASE, PUIS QU'UN AUTRE JOUEUR (B) AVANCE OU RECULE ET SE RETROUVE SUR LA CASE DU JOUEUR (A), LA BOMBE EXPLOSE.
- SI DEUX JOUEURS (A ET B) SONT DERNIERS ET SUR LA MÊME CASE, ET QU'UN JOUEUR (C) MET UNE CARTE « DONATION GÉNÉREUSE » À UN AUTRE JOUEUR (D), CE DERNIER DEVRA DONNER UNE CARTE AUX DEUX DERNIERS JOUEUR (UNE POUR A ET UNE POUR B).

MODE EXPERT :

POUR ENCORE PLUS DE FUN, ADOUTONS PLUS DE RÈGLES !!!

- **IL EXISTE 3 ENVIRONNEMENTS PRÉSENTS SUR LE PLATEAU: LE ROYAUME DES CHAMPIGNONS, LE ROYAUME DES FEUILLES ET LE ROYAUME DES FLEURS. LES JOUEURS NE PEUVENT UTILISER QUE CERTAINS BONUS EN FONCTION DE LEUR EMPLACEMENT SUR LE PLATEAU.**
DANS LE ROYAUME DES CHAMPIGNONS, LES JOUEURS NE PEUVENT PAS UTILISER DE BANANES OU CROCODILES.
DANS LE ROYAUME DES FEUILLES, LES JOUEURS NE PEUVENT PAS UTILISER DE CROCO OU DE PASTÈQUES/ TRIPLES PASTÈQUES.
DANS LE ROYAUME DES FLEURS, LES JOUEURS NE PEUVENT PAS UTILISER DE PASTÈQUES/ TRIPLES PASTÈQUES ET BANANES.
- **SI VOUS ÊTES SUR UNE CARTE ADJACENTE À UNE BOMBE, CELLE-CI EXPLOSE.**
- **SI VOUS N'AVEZ PLUS DE CARTE À LA FIN DE VOTRE TOUR, PIOCHEZ EN 2.**