**RACER**

Déplacements :

* Déplacement orthogonaux, pas de diagonal
* Chacun son tour
* Si 1, droit de relancer et d’additionner une seule fois
* Si 6, déplacement dans une direction en ligne droite uniquement
* Si un joueur percute un mur, son déplacement s’arrête.

Placement des pions :

* Le joueur qui commence est placé à la case de départ située la plus à l’extérieur du plateau de jeu, le deuxième joueur sur sa droite, le troisième joueur à la droite du deuxième, etc…

Système de poussé :

* Lorsqu’un joueur arrive sur la même case qu’un autre, celui-ci s’arrête, et il choisit l’endroit où le joueur touché se retrouve projeté. Il est projeté d’une seule case. Il ne peut pas être projeté sur la case d’où provient le « bousculeur ».

(L’effet peut être en chaine)

Les bonus :

* Lorsqu’un joueur touche une case bonus, il relance son dé.

Les malus :

* Lorsqu’un joueur touche une case malus, son déplacement s’arrête.

Actions récurrentes :

* Déplacement
* Collision (avec un autre joueur ou mur)
* Laisser une flaque d’huile (si D6)