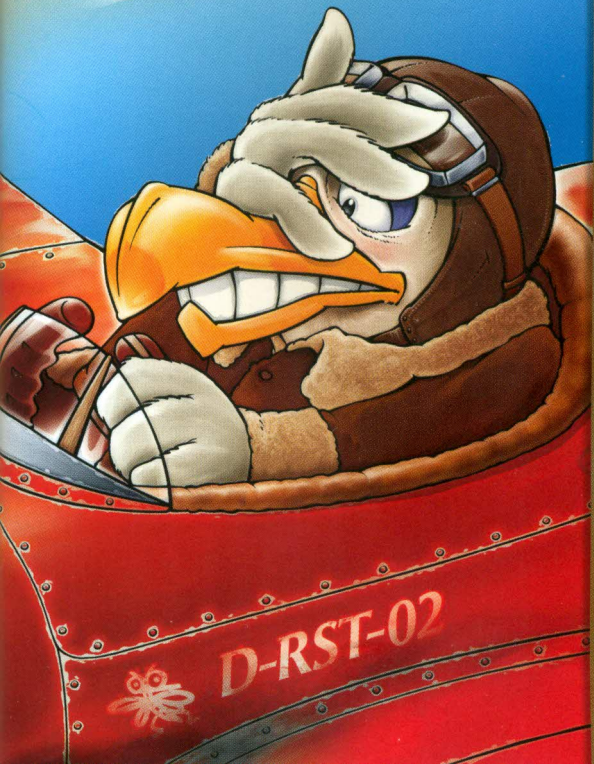


Crash Pilot



2



8



14



20



26

Crash Pilot



Nombre de joueurs: de 2 à 5
Age: à partir de 6 ans
Durée: environ 20 minutes



Matériel: 64 cartes 12 jeton Crash 1 plateau de jeu hexagonal

Idée du jeu

Au cours du jeu, des séries de cartes se forment sur chaque côté du plateau. Ces séries peuvent être de longueurs différentes, mais tout objet et toute couleur ne peuvent y être présent qu'une seule fois par série. A chaque tour, on retourne une nouvelle carte, et les joueurs tentent de trouver le plus vite possible dans quelle série il est possible de la placer. Le plus rapide peut ensuite jouer une de ses propres cartes. Le premier joueur qui aura épuisé son paquet de cartes sera vainqueur.

Préparation

Le plateau est posé au milieu de la table. On y voit les chiffres 1 à 6

Les 12 jetons Crash sont posés sur le bord de la table.

On mélange les 64 cartes. On retourne 12 cartes et on en place 2 sur chaque côté du plateau. Ces deux cartes forment le début d'une série. On peut mettre n'importe quelle carte à côté de n'importe quel côté du plateau. La seule chose importante est de respecter la **règle de base** du jeu : **dans chaque série, chaque objet et chaque couleur ne peut être présent qu'une seule fois**. Cette règle restera valable tout au long de la partie.

Attention: sur chaque carte, l'objet est représenté 2 fois. Ceci permet, au cours de la partie, de faire se chevaucher les cartes d'une même série pour prendre moins de place.

On distribue les 52 cartes restantes en fonction du nombre de joueurs:

- à 2 joueurs, on distribue 13 cartes à chaque joueur.
- à 3 joueurs, on distribue 9 cartes à chaque joueur.
- à 4 joueurs, on distribue 7 cartes à chaque joueur.
- à 5 joueurs, on distribue 6 cartes à chaque joueur.

Chaque joueur pose ses cartes, sans les regarder, en une pile **face cachée** devant lui.

Les cartes restantes sont posées en une pile face cachée à côté des jetons Crash et forment le paquet neutre.

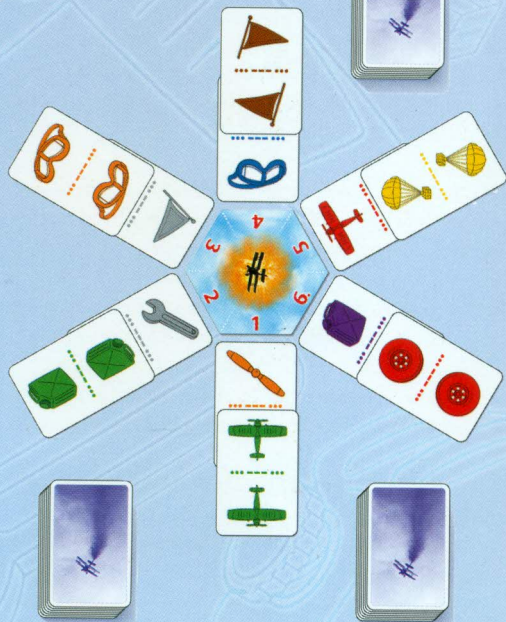
Exemple pour la préparation d'une partie à 3 joueurs.

paquet neutre



jeton crash

Alice



Lucas

Céline

On remarque que dans chaque série, il n'y a jamais deux objets et deux couleurs identiques.

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence. Il prend la première carte du paquet neutre et la retourne.

Important : le mouvement pour retourner la carte doit être rapide, de manière à ce que tous les joueurs puissent voir la carte **en même temps**.

Tous les joueurs cherchent alors, le plus rapidement possible, une série où ils pourraient placer la carte. Une carte ne peut être placée dans une série que si sa couleur et son objet ne se trouve pas déjà dans cette série. Le premier joueur qui pense avoir trouvé une telle série annonce clairement le numéro de cette série, par exemple "cinq". Si d'autres joueurs s'expriment ensuite, on n'en tient pas compte, seul la première annonce compte.

Puis on vérifie que la carte retournée peut effectivement être placée dans la série correspondant au premier chiffre annoncé et il y a 2 possibilités :

- ➔ la série annoncée est **bonne**. La carte peut donc y être posée. Le joueur qui a fait l'annonce retourne alors la première carte de **son paquet** et le jeu se poursuit : tous les joueurs cherchent dans quelle série cette nouvelle carte peut être placée, etc...
- ➔ la série annoncée est **fausse**. Le joueur qui s'est trompé prend **un jeton Crash** et la carte est placée sous le paquet neutre. Le joueur qui a pris le jeton Crash retourne la première carte du paquet neutre et le jeu se poursuit : tous les joueurs cherchent dans quelle série cette carte peut être placée, etc...

On joue toujours de la manière décrite ci-dessus. Au cours du jeu, les séries de cartes autour du plateau deviennent de plus en plus longues et les paquets des joueurs sont de plus en plus petits.

L'illustration montre différentes séries de différentes tailles. Une série peut contenir au maximum 8 cartes.



Si, au cours du jeu, un joueur prend un **troisième jeton Crash**, il est éliminé. Les autres joueurs continuent la partie jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné.

Impossibilité

Il peut arriver qu'une carte ne puisse aller dans **aucune** des 6 séries. Le premier qui annonce "Impossible!" peut alors retourner la première carte de son paquet pour le prochain tour. Une carte qui ne peut aller dans aucune rangée est remise sous le paquet neutre.

Attention: dans ce cas, si un joueur annonce un chiffre, il prend un jeton Crash. La carte qui n'allait dans aucune série est placée sous le paquet neutre et on retourne la première carte du paquet neutre. Si un joueur annonce "Impossible!" et que la carte retournée **peut quand même** être placée dans une série, alors ce joueur prend un jeton Crash. La carte retournée est placée sous le paquet neutre et on retourne la première carte de ce paquet pour le tour suivant.

Égalité

Si plusieurs joueurs annoncent **en même temps** la bonne série (ou "Impossible!"), il faut les départager. La carte qui vient d'être jouée est placée sous le paquet neutre, puis on retourne la première carte de ce paquet. Seuls les joueurs concernés par l'égalité jouent et tentent de trouver une série ou la carte pourrait être placée. La partie reprend ensuite normalement.

Fin de partie

Dès qu'un joueur retourne la dernière carte de son paquet, il gagne. La partie peut aussi se terminer si 3 jetons Crash ont été distribués à tous les joueurs, sauf un: ce joueur est le vainqueur.



Avez-vous des questions?
Contactez-nous, nous vous aiderons volontiers:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de