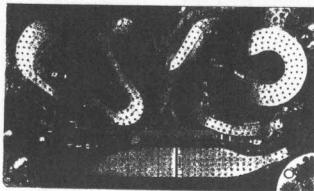


MOTO-CROSS

UN JEU DE SOCIÉTÉ
FERNAND NATHAN

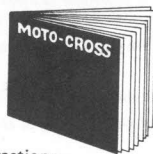
2

I. contenu de la boîte



1 plan de jeu

1 livret
«Moto-cross»



6 motos



12 cartes
«Ennuis»



80 bons d'essence



1 dé «Direction»
avec jocker



2 dés «vitesse»
numérotés de 1 à 6
et de 3 à 8



12 cartes
«Bénéfiques»

Ce jeu peut se jouer de 2 à 6 joueurs ou individuellement ou par équipes de 2.

3

II. but du jeu

Grâce au plan de jeu qui est l'image d'un circuit-moto, vous allez pouvoir revivre les péripéties d'une course de moto-cross.

Votre moto doit arriver la première au but et totaliser le maximum de points. Pour cela, vous devrez surmonter les difficultés du parcours, respecter les règlements, faire preuve de connaissances mécaniques et gérer astucieusement votre budget de course.

III. règle du jeu

La partie se déroule en deux manches, comme une véritable épreuve de moto-cross.

1) POUR PRÉPARER LA PARTIE :

- Ouvrir le plan de jeu. Comme dans la réalité, le circuit comporte des portions larges, permettant aux concurrents de doubler aisément, et des passages plus étroits où une seule moto peut s'engager. La progression de chaque joueur sur le circuit est matérialisée par des pistes (plots blancs, rouges, verts et bleus).

- Disposer sur la table le paquet de cartes «Ennuis» et le paquet de cartes «Bénéfiques».

- Un des joueurs est désigné comme Directeur de la course : il distribue à chaque concurrent une moto, 10 bons d'essence et un budget de course de 800 francs ainsi réparti :

- 4 billets de 100 francs
- 5 billets de 50 francs
- 5 billets de 20 francs
- 5 billets de 10 francs



4

Le Directeur de la course est également chargé de la vente des bons d'essence - à n'importe quel moment de la course - au tarif suivant :

- 1 pour 20 francs
- 5 pour 70 francs
- 10 pour 100 francs

2) CE QU'IL FAUT SAVOIR AVANT LE DÉPART :

a) Comment les motos vont-elles se déplacer sur le circuit ?

De par sa dimension, une moto couvre toujours deux plots. L'avance à chaque tour est comptée, plot par plot, à partir de la roue avant.

La vitesse de déplacement et les changements de direction sont déterminés par des dés.

• Vitesse :

Les deux dés indiquant la vitesse sont numérotés l'un de 1 à 6 (chiffres noirs), l'autre de 3 à 8 (chiffres rouges). La moto doit avancer d'autant de plots que de points indiqués par les dés.

Le joueur qui désire aller vite dit «Maxi», joue avec 2 dés, remet au Directeur de course 2 bons d'essence, et progresse selon les points obtenus avec les dés. La progression possible est donc de 4 à 14 plots.

Le joueur qui désire aller plus lentement dit «mini», joue le dé numéroté de 1 à 6, remet un seul bon d'essence et progresse de 1 à 6 plots.

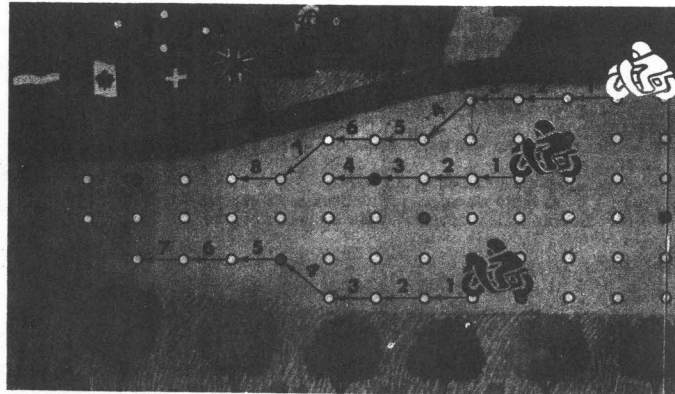
Donc, à chaque fois qu'un joueur avance, il doit remettre un ou deux bons d'essence.

Nota : Si on fait un double avec les dés en jouant «maxi», on rejoue au choix «mini» ou «maxi» en payant le nombre de bons d'essence correspondant.

5

• Direction des déplacements :

Les motos progressent en ligne droite sur la piste, mais si le circuit se rétrécit, elles passent sur la piste la plus proche pour continuer leur progression.



• Exemple de progression :

La moto verte fait 4 points et progresse tout droit.

La moto blanche fait 8 points et doit donc se rabattre deux fois sur sa gauche.

La moto orange fait 8 points et se rabat deux fois sur sa droite.

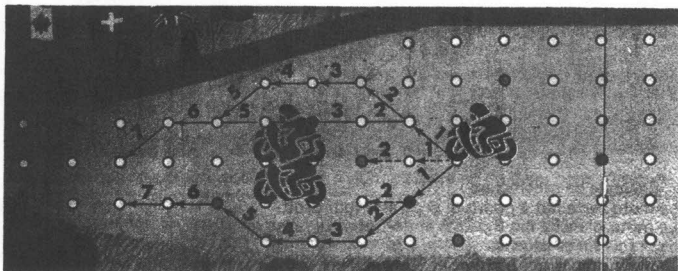


- Utilisation du dé «Direction» :
A certains moments de la course, la progression d'un joueur peut être bloquée par un concurrent situé sur la même piste.

Pour essayer de dépasser son adversaire, le joueur peut jouer avec le dé «Direction» qui permet de changer de piste. Il lancera ce dé en même temps que le ou les dés «Vitesse» et se conformera à ses indications, c'est-à-dire «Tout droit», «A droite», «A gauche», ou «Jocker» (moto) qui permet de choisir sa direction. Il remettra un bon d'essence supplémentaire.

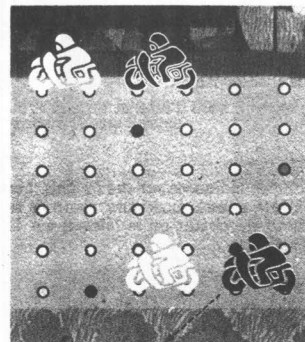
Exemple : la moto verte a fait 7 points avec les dés «Vitesse». Si le dé «Direction» donne :

- A gauche : le joueur choisira le trajet qui lui permet de doubler ses deux adversaires.
- A droite : deux trajets au choix.
- Tout droit : la moto n'avance que de deux plots et reste derrière son adversaire..
- Jocker : la moto peut aller vers la droite ou vers la gauche.



CAS PARTICULIERS

lorsqu'un concurrent se trouve sur une piste en bordure de circuit, et que le dé «Direction» le dirige en dehors du circuit, il passe son tour.

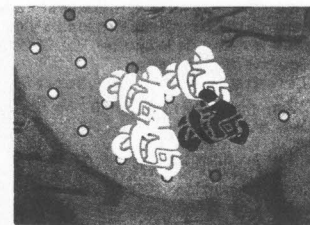


Exemple :
Moto orange : 4 à droite, impossible. Le joueur passe son tour.

Moto verte : 4 à gauche, impossible. Le joueur passe son tour.

Joueur totalement bloqué :

Si la moto d'un joueur est totalement bloquée dans toutes les directions, le joueur passe son tour.



Sur les portions de circuit ne comportant qu'une piste, les joueurs ne peuvent utiliser le dé «Direction» et ne peuvent se doubler.



b) Les différents événements de la course :

- Les plots rouges, verts et bleus :

Au cours des déplacements, si une moto s'arrête roue avant sur un plot vert, le joueur tire une carte «Bénéfiques» et se conforme à ses indications.

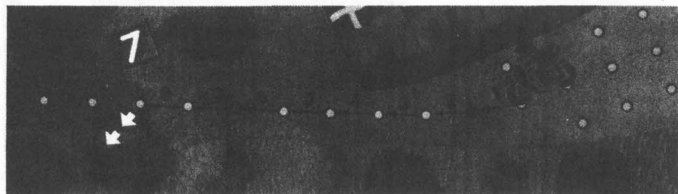
Si elle s'arrête sur un plot rouge, le joueur tire une carte «Ennuis». La plupart des cas ennuis peuvent être surmontés si l'on répond bien aux questions posées. Les questions «Ennuis» et leurs réponses figurent dans le livret. (Il est conseillé de les lire avant le début de la course). Le Directeur de la course est seul habilité à vérifier les réponses dans le livret.

(Les cartes seront remises au fur et à mesure sous chaque paquet).

Si une moto s'arrête sur un plot bleu, le joueur reçoit 5 bons d'essence de la part du Directeur de la course.

- Les portions de circuit à vitesse limitée :

Certaines portions de circuit ont des vitesses limitées indiquées sur des fanions. Les joueurs ne doivent pas traverser ces endroits à une vitesse supérieure, sinon ils se font pénaliser de deux tours et sortent leur moto du circuit en la laissant sur le bas-côté.



L'obligation est valable dès que la roue avant de la moto pénètre la zone à vitesse limitée et même si le déplacement s'achève.

Exemple : la moto bleue fait 8. La roue avant pénètre dans la zone vitesse 7. La vitesse 8 est trop élevée. La moto bleue avance de 8 plots mais sort du circuit pour 2 tours.

Au bout de 2 tours, le joueur pénalisé repartira du plot où il s'était arrêté (dans l'exemple, premier plot de la zone limitée). Si celui-ci est occupé par la moto d'un autre concurrent, il passe son tour.

Même chose à la fin d'une zone à vitesse limitée.



● **Chute dans la rivière :**

Si la roue avant d'une moto s'arrête sur le plot situé dans la rivière, le concurrent passe son tour ... pour s'en sortir.

● **Infirmierie :**

Si un concurrent tirant une carte « Ennuis » est envoyé à l'infirmierie pour 2 ou 3 tours, il range sa machine sur les plots situés devant l'une des tentes à croix rouge et attend de pouvoir rejouer. Il repartira du plot rouge où il se trouvait. Si celui-ci est occupé par la moto d'un autre concurrent, il attend un tour supplémentaire.

3) **PRENEZ LE DÉPART :**

VROOM VROOM

a) **La première manche**

Chaque joueur lance les 2 dés « Vitesse ». Celui qui obtient le chiffre le plus élevé partira le premier. Il pose sa moto, roue avant sur la ligne de départ, devant la piste de son choix.

L'ordre de départ des autres joueurs se fait dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun disposant sa moto face à une piste libre.

La première manche peut commencer ... Un ... deux ... trois ... Prêt ? Partez !

Le premier joueur lance 1 ou 2 dés et avance d'autant de plots que de points obtenus.

Les autres joueurs, à tour de rôle, procèdent de la même façon. La partie se poursuit ainsi, chacun devant se conformer aux règles décrites précédemment.

Si, en cours de partie, un concurrent n'a plus d'argent pour acheter des bons d'essence, il peut continuer à jouer, mais seulement une fois sur deux et en utilisant uniquement la vitesse « mini » (un seul dé).

La première manche s'achève quand tous les concurrents ont franchi la ligne rouge qui symbolise aussi bien le départ que l'arrivée.

Les points attribués à chacun des concurrents sont répartis comme suit :

- 1 000 points au 1er
- 900 points au 2ème
- 800 points au 3ème
- 700 points au 4ème
- 600 points au 5ème
- 500 points au 6ème

Ces points restent acquis pour la deuxième manche. Les joueurs conservent l'argent et les bons d'essence en leur possession.

b) **La deuxième manche :**

Le Directeur de la course redistribue 10 bons d'essence et un budget de 800 francs à chaque joueur.

Le départ de la deuxième manche s'opère dans l'ordre inverse de l'arrivée de la première manche, c'est-à-dire que le dernier arrivé partira le premier. Les joueurs changent de place afin de continuer à jouer dans l'ordre donné par le sens des aiguilles d'une montre.

Les règles et l'attribution des points à l'arrivée sont identiques à celles de la première manche.



4) **PROCLAMATION DU GAGNANT :**

Chaque joueur additionne les points acquis au cours de la première et de la deuxième manches. Il ajoute à ce total un point par franc lui restant en main. Il enlève 50 points par bon d'essence lui restant en main.

BRAVO AU JOUEUR QUI TOTALISE LE PLUS DE POINTS. IL MÉRITE LE TITRE DE « CHAMPION DE MOTO-CROSS ».



LES CARTES

IV pour jouer par équipes

- Deux équipes de deux, si l'on est quatre.
- Trois équipes, si l'on est six.

Les règles sont identiques aux précédentes, cependant, à chaque tour, les co-équipiers peuvent choisir de faire avancer la moto la mieux placée, selon les points obtenus.

Les co-équipiers peuvent se consulter pour répondre aux questions « Ennuis » et pour choisir leur tactique de course.

Le compte des points se fait par équipe.



questions-réponses des cartes "ennuis"

Aux questions posées, il faut donner une des solutions indiquées.

1) La direction est dure. Que faut-il faire ?

Si vous ne le savez pas, arrêtez d'un tour.

- Réponses :
- Desserrez les freins de direction
 - Desserrez les roulements de la direction
 - Resserrez la colonne de direction



2) La moto tire à droite ou à gauche. Pourquoi ?

Si vous répondez juste, continuez. Sinon ... c'est le dérapage et vous restez un tour sur le bas-côté.

- Réponses :
- L'amortisseur avant ou arrière est déséquilibré
 - Les roues ne sont pas alignées
 - La direction a du jeu

3) Suspension trop dure. Dites pourquoi et attendez qu'un autre joueur vous dépasse pour repartir ou payez 150 francs.

- Réponses :
- Les ressorts arrière sont réglés trop durs
 - La pression des pneus est trop élevée

4) Défaillance dans les freins. Dites pourquoi. Si vous répondez juste, repartez au tour suivant. Sinon, vous faites un « soleil » !

Allez à l'infirmerie pendant 3 tours.

- Réponses :
- Il y a de l'huile ou de l'eau dans les freins
 - Le câble de frein est défectueux

5) Le moteur part, mais tourne mal ... Si vous ne pouvez dire pourquoi, rendez deux bons d'essence ou achetez-les si vous ne les avez pas.

- Réponses :
- Il y a de l'eau dans le carburateur
 - Le starter n'a pas été enlevé
 - Le filtre à air est sale ou mal réglé

6) Panne électrique. Payez 50 francs un mécanicien si vous ne savez pas pourquoi.
Réponse : • Un court-circuit s'est produit, remplacez le fusible.

7) Le moteur manque de puissance. Si vous ne pouvez répondre, jouez avec la vitesse « mini » pendant trois tours. Si vous répondez juste, deux tours seulement.

- Réponses :
- Les freins ou les flasques frottent
 - La chaîne est trop tendue
 - Le cleur est sale

8) Le moteur ne repart pas. Dites pourquoi, sinon payez un mécanicien 100 francs ou restez sur place un tour.

- Réponses :
- Le robinet d'essence est obstrué
 - Le réservoir est vide
 - La masse est mauvaise

9) Les vitesses ne passent pas. Pourquoi ? Si vous répondez juste, repartez au tour suivant. Sinon, vous tombez ! Allez à l'infirmerie pendant 2 tours.

- Réponses :
- Le ressort du sélecteur est cassé
 - L'axe du sélecteur frotte sur le carter

10) Les vitesses sautent. Dites pourquoi, sinon payez un mécanicien 100 francs.

- Réponses :
- Le ressort d'encliquetage des vitesses est cassé
 - L'axe des fourchettes est tendu

11) Incertitude dans la direction. Si vous ne pouvez dire pourquoi, jouez avec la vitesse « mini » par sécurité, pendant 5 tours.

- Réponses :
- Les jantes sont déformées
 - Les rayons ne sont pas uniformément tendus

12) La fatigue vous joue des tours.

Jouez avec la vitesse « mini » pendant 4 tours.



rappel des textes des cartes "bénéfiques"

1. Conservez cette carte - si vous tirez la carte « Ennuis » « Suspension trop dure », sachez qu'il vous faut régler les ressorts arrière de votre moto pour repartir.

2. Conservez cette carte - si vous tirez la carte « Ennuis » « Le moteur ne repart pas », sachez qu'il vous suffit de déboucher le robinet d'essence de votre moto, sans doute obstrué, pour pouvoir repartir.

3. Conservez cette carte - elle vous permettra, en cas de chute, de recevoir des soins en priorité, et vous pourrez repartir au tour suivant.

4. Conservez cette carte - elle vous permettra de sortir tout de suite de la rivière si vous y tombez.

5. Votre moto tourne à la perfection. Vous trouvez les passages ; jouez deux fois de suite, sans tenir compte d'aucun handicap.

6. Excellente condition physique, doublez les points de votre prochain coup, mais tant pis pour vous si votre vitesse est excessive ...

7. Une prime de 100 francs vous est offerte pour conduite « Fair Play ».

8. A titre d'encouragement, « La Compagnie des Pétroles » vous offre trois bons d'essence.

9. A titre d'encouragement, « La Compagnie des Pétroles » vous offre cinq bons d'essence si vous êtes en queue, 2 bons si vous êtes avant-dernier, un bon pour toute autre place.

10. Conservez cette carte. Elle vous permettra de continuer normalement si vous quittez la piste. Elle n'est valable que tant que vous n'êtes pas dépassé par un autre joueur.

11. Super forme ! Super mécanique ! Jouez trois fois de suite.

12. Votre conduite est excellente. Allez vous placer directement sur le prochain plot vert et tirez une nouvelle carte bénéfique.

