

UN JEU DE WOLFGANG KRAMER

TOP RACE

RÈGLES

Un jeu de course stratégique intense pour 2 à 6 pilotes.

Les voitures sont sur la grille de départ. Les enchères sont ouvertes. La tension monte. Les moteurs vrombissent... c'est un départ! Vos cartes Déplacement en main, lancez votre bolide dans la course et accédez à la première marche du podium. Mieux encore, grâce aux règles avancées, déjouez vos adversaires et augmentez votre fortune en misant sur les bons pilotes tout au long de la partie. Dépassements illégaux, déceptions crève-cœur et rebondissements garantis!

Entrez dans la course avec Top Race!

VOLKANIK

Magma
EDITIONS

TOP RACE



But du jeu

Atteindre la plus haute marche du podium grâce à votre ou vos voitures et remporter par le fait même le plus d'argent possible. Dans les règles avancées du jeu, les profits peuvent être augmentés en effectuant des mises secrètes.

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 6 voitures de course (verte, noire, jaune, bleue, rouge et blanche)



- 6 cartes Pilote (une pour chaque couleur de voiture) et 48 cartes Déplacement



- 120 billets de banque (20 x 10 000 \$, 30 x 20 000 \$, 30 x 50 000 \$, 20 x 100 000 \$, 20 x 200 000 \$)



- 1 tablette de mises

Nom du joueur		Mise	
N°	Nom	Montant	Statut
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			
36			
37			
38			
39			
40			
41			
42			
43			
44			
45			
46			
47			
48			

- 1 livret des règles
- 6 crayons

Il est suggéré de jouer votre première partie en suivant les règles, étape par étape.

Préparation

Chaque joueur reçoit 200 000 \$. Le reste de l'argent forme la banque. On désigne un contrôleur de course qui s'occupe de la banque. Il est recommandé de choisir un contrôleur dynamique car celui-ci sera en charge des enchères. Les cartes Déplacement sont mélangées et distribuées également entre les joueurs. Lors d'une partie à 5 joueurs, les trois cartes restantes sont mises de côté sans être regardées. Les six cartes Pilote sont mélangées et forment une pioche, face cachée, à côté du plateau de jeu. Les voitures de course seront remises plus tard à leur propriétaire respectif, ainsi que la carte Pilote. La feuille de mises est utilisée seulement avec les règles avancées.

Première phase : Les enchères

Chaque joueur regarde ses cartes Déplacement et décide quel(s) pilote(s) il voudrait acquérir. La meilleure occasion est offerte par la couleur qu'il possède le plus parmi les cartes reçues et avec les nombres les plus élevés. Chaque nombre sur la carte indique de combien de cases la voiture correspondante peut avancer. Les valeurs vont de 1 à 6 et chaque couleur possède une carte Déplacement de valeur 10.

Le contrôleur de course débute les enchères en retournant la première carte Pilote. Tous les joueurs peuvent miser, incluant le contrôleur. Les enchères commencent à 10 000 \$ et chaque surenchère doit être un multiple de 10 000 \$. Le joueur à la gauche du contrôleur est le premier à miser sur la première carte Pilote retournée. C'est ensuite au tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, d'effectuer une surenchère. Le joueur qui ne veut pas enchérir déclare qu'il passe. Le contrôleur de course met fin à l'enchère lorsque plus personne ne surenchérit sur la dernière offre.

Le joueur ayant offert la plus grosse somme paie cette somme à la banque, prend la carte Pilote et la place devant lui pour que tous puissent la voir. Il prend aussi la voiture de la même couleur et la place sur l'une des cases de départ vides, celles avec une flèche.

L'acquisition des autres pilotes suit la même procédure. Le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, débute la prochaine enchère. De cette façon, chaque joueur pourra commencer une enchère. La procédure se poursuit jusqu'à la dernière carte Pilote. Dans le cas où un pilote ne reçoit aucune offre, cette carte est retournée sous la pioche et sera remise aux enchères après les autres cartes.

Les règles régissant les enchères

- Chaque joueur doit avoir au minimum un pilote.
- Lorsque le nombre de joueurs permet d'obtenir plus d'une carte Pilote (voir les règles ci-dessous), cette nouvelle carte Pilote peut être obtenue au cours des enchères suivantes. Un joueur peut donc acquérir cette deuxième ou troisième carte Pilote même si certains joueurs ne possèdent pas encore de carte Pilote.
 - Dans une partie à 6 joueurs, chaque joueur aura un seul pilote.
 - Dans une partie à 5 joueurs, un joueur aura 2 pilotes. Les autres joueurs auront 1 pilote.
 - Dans une partie à 4 joueurs, deux joueurs auront 2 pilotes. Dès qu'un joueur obtient son deuxième pilote, il ne peut plus participer aux enchères.
 - Dans une partie à 3 joueurs, chaque joueur aura 2 pilotes. Lorsqu'un joueur acquiert son deuxième pilote, il ne peut plus participer aux enchères.
 - Dans une partie à 2 joueurs, chaque joueur aura 3 pilotes. Lorsqu'un joueur acquiert son troisième pilote, il ne peut plus participer aux enchères.
- Lorsque la dernière carte Pilote est retournée, un joueur sans pilote pourra l'obtenir sans enchère pour la somme de 30 000 \$.
- Les enchères se terminent lorsque la dernière voiture est placée sur la grille de départ.

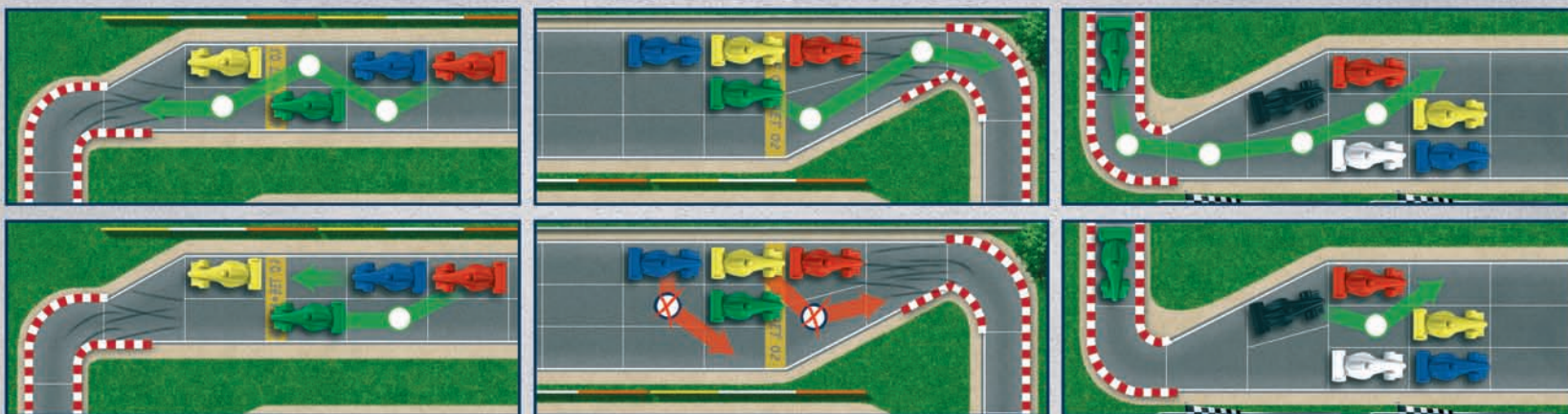
Deuxième phase : La course

Le joueur qui achète le dernier pilote commence la course. Il joue une de ses cartes Déplacement. Toutes les voitures indiquées sur la carte sont déplacées, en séquence, du nombre indiqué sur la carte. La carte est ensuite placée sur l'espace Défausse du plateau de jeu. Le jeu se poursuit avec le joueur à la gauche de celui qui vient de jouer et se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

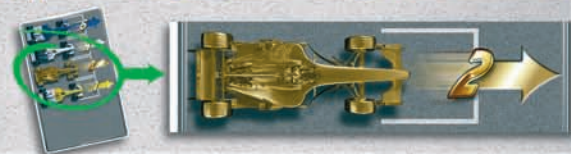
Les règles suivantes s'appliquent pour les déplacements :

- Le joueur qui a joué la carte déplace toutes les voitures indiquées sur cette dernière.
- Chaque voiture doit se déplacer du nombre de cases totales indiquées, dans la mesure du possible.
- Les voitures se déplacent en séquence, en débutant par le haut de la carte.
- Les déplacements s'effectuent toujours vers l'avant, en diagonale ou droit devant, jamais de côté ou vers l'arrière.
- Les voitures peuvent changer de ligne aussi souvent qu'elles le désirent, en autant que ce soit possible.

- Si le chemin d'une voiture est bloqué par d'autres voitures, elle avance aussi loin que possible et perd les points de déplacement qui n'ont pas été utilisés.
- Une voiture est bloquée lorsqu'elle ne peut pas se déplacer vers l'avant (droit devant ou en diagonale).
- Les points de déplacement d'une voiture qui a déjà traversé la ligne d'arrivée sont ignorés.



- Les chiffres de couleur or indiquent un atout. Ce dernier est utilisé pour déplacer une voiture dont la couleur n'est pas présente sur la carte jouée. Le joueur jouant cette carte choisit la voiture qu'il veut déplacer de ce nombre de cases. Il peut choisir une voiture qui a déjà terminé la course; dans ce cas, les points de déplacement sont perdus.



Les cartes spéciales

- Il y a trois cartes spéciales. Ces cartes montrent deux voitures reliées par une flèche : bleue et rouge, noire et jaune, blanche et verte.
- Le joueur peut jouer cette carte comme une accélération ou une panne. Si l'une des deux voitures indiquées sur la carte a déjà terminé la course, cette carte ne peut pas être jouée.
- Accélération : Des deux voitures représentées sur la carte, la voiture la plus en retard rejoindra l'autre afin d'être à égalité sur la piste. Dans le cas où la piste ne serait pas libre jusqu'à la voiture la plus avancée, la voiture en retard s'arrêtera au point de blocage.
- Panne : Des deux voitures représentées sur la carte, la plus près de la ligne d'arrivée est victime d'une panne. Elle est déplacée sur le bord de la piste jusqu'à ce que la deuxième voiture de la carte la dépasse. Aussitôt dépassée, elle est replacée sur la case qu'elle occupait au moment de la panne. Pendant la panne, tous les déplacements de cette voiture sont perdus. Notez bien qu'une fois replacée sur la piste, le déplacement de la voiture indiqué sur la carte est effectué normalement.



Fin de la course

La première voiture qui traverse le fil d'arrivée empoche 200 000 \$, la seconde 150 000 \$, et ainsi de suite, tel qu'indiqué sur le plateau de jeu. Les joueurs dont tous les pilotes ont franchi la ligne d'arrivée ne participent plus à la course. Les cartes qu'ils leur restent en main sont défaussées sur l'espace Défausse sans être utilisées. La course se termine lorsque la dernière voiture franchit la ligne d'arrivée ou lorsque la dernière carte Déplacement est jouée. Les voitures n'ayant pas encore franchi la ligne d'arrivée à la fin de la course sont placées sur les cases des prix (cases avec les montants attribués) selon leur position sur la piste.



Fin de la partie

Il est conseillé d'effectuer trois courses consécutives avant de déterminer un gagnant. À partir de la deuxième course, les cartes Déplacement sont mélangées et distribuées de nouveau. Les cartes Pilote et les voitures sont offertes aux enchères. Les joueurs ne reçoivent cependant pas de nouvel argent de départ. Le grand gagnant est celui ayant amassé le plus d'argent au terme de la troisième course.

RÈGLES AVANCÉES

La course professionnelle avec mises

Au début de la partie, les joueurs reçoivent, en plus de leur argent, une feuille de mises. Chaque joueur doit miser à trois reprises pendant la course. Pour chaque mise, les joueurs gagneront ou perdront de l'argent à la fin de la course. Le tableau sur la feuille de mises décrit les montants en jeu.

Mise 1

Dès qu'une voiture traverse la case Mise 1, les mouvements inscrits sur la carte Déplacement jouée sont complétés. La course est interrompue pour laisser le temps à tous les joueurs d'indiquer leur mise sur la feuille. Chaque joueur doit choisir secrètement une voiture dont il pense qu'elle a de bonnes chances de finir en première position. Le joueur coche la case appropriée sous la colonne Mise 1 pour la course en question. Les joueurs peuvent miser sur la voiture qu'ils veulent, même si elle ne leur appartient pas. Les mises sont indiquées secrètement et ne sont révélées qu'à la fin de la course.

Mise 2 et Mise 3

Les mêmes actions sont répétées pour les cases Mise 2 et Mise 3. Les joueurs peuvent choisir la voiture de la même couleur ou opter pour une couleur différente. Les gains et les pertes sont cumulés à la fin de la course. Ainsi, si un joueur vote pour la même voiture lors des trois mises et que celle-ci termine première, il empochera les trois gains.

MISES SECRÈTES TOP RACE SECRET BETS			
VOITURES / CARS	MISE 01 / BET 01	MISE 02 / BET 02	MISE 03 / BET 03
Rouge / Red			X
Vert / Green			
Bleu / Blue	X		
Jaune / Yellow		X	
Noir / Black			
Blanc / White			
1. Gains / Wins	90.000	60.000	30.000
2. Gains / Wins	60.000	40.000	20.000
3. Gains / Wins	30.000	20.000	10.000
4. Gains / Wins	0	-10.000	-20.000
5. Gains / Wins	-10.000	-30.000	-60.000
6. Gains / Wins	-30.000	-60.000	-90.000

Positions

Bleu: 6ième
Noir: 1ère
Rouge: 3ième

Gains

Bleu - 30 000 \$
Noir + 60 000 \$
Rouge + 10 000 \$

Gains totaux 40 000 \$

LES VARIANTES

Les enchères avec main ouverte

Une main est distribuée pour chaque joueur présent. Les mains sont distribuées retournées pour que tous puissent les voir. Les enchères débutent et le gagnant choisit la main ainsi que la voiture de son choix. Un autre tour d'enchères débute ensuite. Le gagnant de la deuxième enchère choisit à son tour une main et une voiture, et ainsi de suite. Lorsqu'il n'y a plus de main disponible, les joueurs misent sur la ou les voitures restantes. Les autres règles de base s'appliquent. La partie peut se jouer avec ou sans les mises.

La course longue distance

Dans cette variante, peu importe le nombre de joueurs, toutes les cartes sont distribuées. La voiture gagnante est celle qui se rend le plus loin sur la piste (fort probablement plus loin que la ligne d'arrivée). Si deux joueurs sont à égalité lorsque toutes les cartes sont jouées, la priorité revient à la voiture qui se trouve à l'intérieur de la piste.

L'argent est remis au gagnant selon la voiture qui a été la plus loin sur la piste, de la première à la sixième voiture.

Cette variante peut être jouée avec mises et enchères, incluant les enchères avec main ouverte.

La course longue distance avec nouveau système de mises

Cette variante est identique à la course longue distance, mais avec un nouveau système de mises. Un jeton assorti à chaque voiture est requis. Ces jetons ne sont pas inclus dans le jeu.

Lorsque le joueur reçoit sa voiture, il place son jeton sur le plateau de jeu à l'endroit où il croit que sa voiture se situera à l'issue de la course longue distance. Les jetons doivent être déposés sur le côté de plateau vis-à-vis la case choisie. Plusieurs jetons peuvent être à la même position.

Après que tous les joueurs aient reçu leurs gains relativement à leur classement lors de la course longue distance, ils reçoivent ou déboursent de l'argent selon leur mise sur la distance parcourue par leur voiture.

- Les joueurs dont la voiture n'a pas rejoint le jeton qui lui est assorti paient 10 000 \$ pour chaque case manquante.
- Les joueurs dont la voiture a atteint ou dépassé le jeton qui lui est assorti reçoivent 10 000 \$ pour chaque case entre la ligne d'arrivée et la distance mise.
- Les joueurs dont la voiture a atteint ou dépassé le jeton qui lui est assorti mais qui n'ont pas déposé leur jeton au-delà de la ligne d'arrivée ne reçoivent rien.
- Les joueurs ne reçoivent rien pour le nombre de cases excédant leur mise.

Des mises secrètes peuvent être réalisées, tel que décrit dans les règles avancées.

Voici un exemple illustrant les différents calculs:

Ordre d'arrivée	Voitures	Position finale (relativement à la ligne d'arrivée)	Gains de la course	Distance du jeton (par rapport à la ligne d'arrivée)	Gains du jeton de mise	Total
1	Blanche	+21	200 000 \$	+3	30 000 \$	230 000 \$
2	Jaune	+14	150 000 \$	+15	-10 000 \$	140 000 \$
3	Rouge	+14	100 000 \$	+14	140 000 \$	240 000 \$
4	Verte	+6	60 000 \$	+10	-40 000 \$	20 000 \$
5	Bleue	+2	30 000 \$	-1	0 \$	30 000 \$
6	Noire	-4	10 000 \$	-2	-20 000 \$	-10 000 \$

Lors de l'évaluation des distances, la distance interne (le meilleur chemin) est toujours celle utilisée.

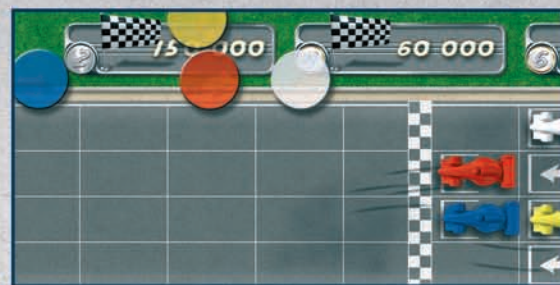
La course avec blocage

Cette variante modifie la règle selon laquelle chaque voiture doit avancer du nombre indiqué sur la carte Déplacement.

Dans cette variante, les voitures peuvent être déplacées de façon à bloquer d'autres voitures. La voiture effectuant le blocage n'avance alors pas nécessairement du nombre total de cases indiqué sur sa carte Déplacement, mais plutôt des cases nécessaires pour le blocage.

La course avec choix de séquences de mouvements

Cette variante permet de bouger les voitures au choix du joueur, au lieu de la première à la dernière voiture, tel qu'indiqué sur la carte.



La course avec déplacement total

Le début de la partie reste standard, avec ou sans mise. La différence de cette variante réside dans la façon de jouer les cartes.

- Tous les joueurs choisissent une carte Déplacement à jouer, puis la place devant eux. Lorsque tous les joueurs ont choisi leur carte, ils la retournent. Le joueur avec la somme la plus élevée de mouvements totaux sur sa carte joue le premier. Le second joueur avec la somme la plus élevée de mouvements totaux joue, et ainsi de suite.
- Lorsque deux joueurs ont la même somme de mouvements totaux, le joueur dont la voiture est la plus éloignée de la ligne d'arrivée joue le premier.
- Lorsqu'un joueur possède plus d'une voiture, calculez selon la voiture la plus près de la ligne d'arrivée.
- Si deux joueurs sont toujours «ex æquo», le joueur dans le corridor extérieur joue le premier.
- Dès qu'une voiture franchit la ligne d'arrivée, elle est retirée de la course et placée sur le prix qu'elle remporte.
- La course continue jusqu'à ce que toutes les voitures aient franchi la ligne d'arrivée ou qu'il ne reste plus de cartes.

La course style Bingo

Le début de la partie reste standard, avec ou sans mise. Notez cependant que les cartes Déplacement ne sont pas distribuées.

- Les joueurs misent sur leurs voitures favorites, mais sans aucune carte en main.
- Une fois les cartes battues, le paquet de carte est déposé à côté du plateau de jeu à un endroit accessible à tous.
- Le joueur ayant acquis la dernière voiture joue le premier. Il pioche la première carte et la joue.
- Le deuxième joueur (procédez en respectant le sens des aiguilles d'une montre) pioche une carte et la joue.
- La course continue jusqu'à ce que toutes les voitures aient franchi la ligne d'arrivée.
- Brassez de nouveau les cartes, au besoin.

La course chanceuse

Les joueurs reçoivent 6 cartes Déplacement au début de la partie. Après avoir joué une carte et avancé les voitures, le joueur pioche une nouvelle carte Déplacement.

LA COURSE POUR ENFANTS

Il n'y a pas d'argent distribué et de mise à faire.

- Placez les six voitures aléatoirement sur la ligne de départ.
- Retirez les trois cartes spéciales du paquet de cartes Déplacement.
- Distribuez aléatoirement les cartes Pilote aux joueurs de façon à ce que tous sachent qui conduit quelle(s) voiture(s).
- Assurez-vous que tous les joueurs ont le même nombre de voitures, pour un maximum de deux voitures chaque.
- Distribuez les cartes face cachée, de façon à ce que tous les joueurs aient le même nombre de cartes.
- Le plus jeune joueur débute, les autres joueurs jouent ensuite à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
- À son tour, chaque joueur retourne la première carte de sa pioche et joue ses cartes selon les règles de base.
- La course se termine quand toutes les cartes ont été jouées ou qu'un joueur franchit la ligne d'arrivée.
- Le gagnant est le premier à franchir la ligne d'arrivée ou celui dont la voiture est la plus en avance, dans le cas où la course se termine parce que toutes les cartes ont été jouées.

Auteur: Wolfgang Kramer

Design graphique: Mathieu Paquette

Développement de la version française et anglaise: Volkanik Inc. www.volkanik.ca

Éditeur: Magma Éditions, 3050 RR#3, Ste-Hélène-de-Chester, Québec, Canada, G0P 1H0

www.magmaeditions.com

© 2008 Magma Éditions

© 2008 Volkanik Inc.

ENTREZ DANS LA COURSE AVEC

