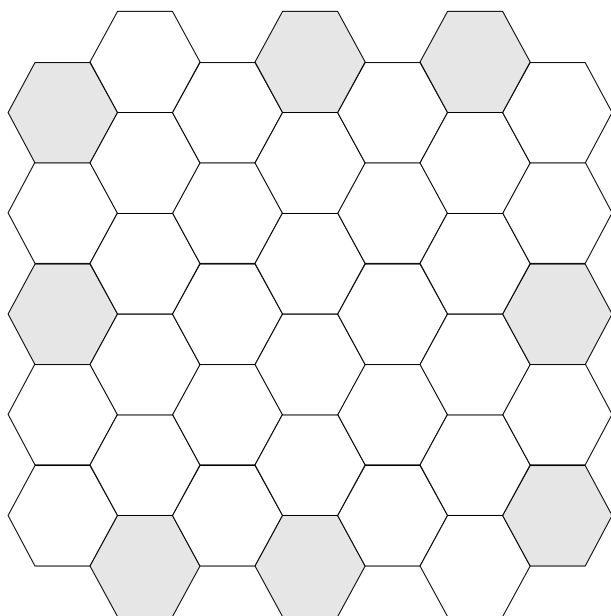


Le plateau de jeu :



Bambus Spieleverlag

D. Augenbraun & G. Cornett GbR

P.O. Box 360141

D-10971 Berlin

Phone +49-30-6121884

e-mail : cornett@bambusspiele.de

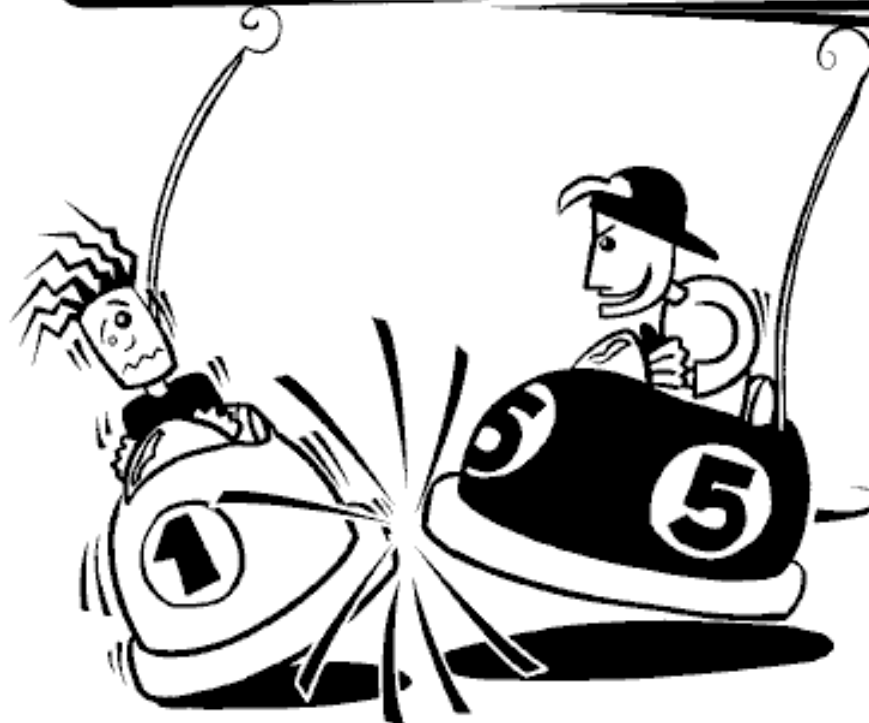
<http://www.bambusspiele.de>

Traduction française :

François Haffner - mars 2001

haffner@free.fr - <http://jeuxsoc.free.fr>

Günter Cornett **Autoscooter**



**Esquivez les
percutez les**



un jeu percutant
pour 2 à 8 joueurs
âgés de 10 ans et plus

Auto scooter

2 à 8 joueurs âgés de 10 ans ou +. Durée du jeu : 45-60 minutes.
 Créateur : Günter Cornett ; graphisme : Christof Tisch.

Contenu du jeu :

1 plateau de 38 cases hexagonales
 8 auto scooters
 80 jetons colorés pour tenir les scores
 8 cartes explicatives des mouvements
 1 carnet de feuilles de marque
 24 marqueurs de vitesse
 cette règle du jeu
 En plus, vous devrez prévoir :
 un crayon pour chaque joueur

Principe du jeu

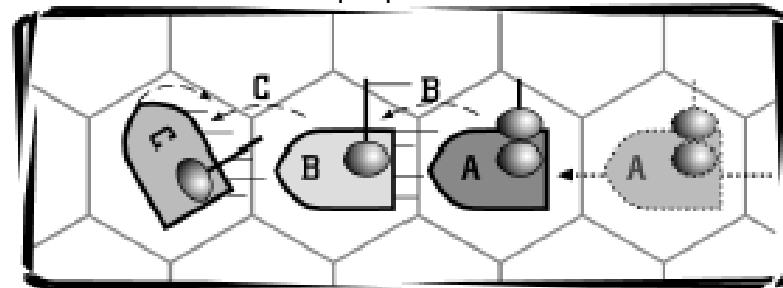
Chaque joueur essaye de percuter les voitures des autres joueurs aussi souvent que possible. Tous les joueurs inscrivent le mouvement qu'ils souhaitent effectuer secrètement et simultanément ; puis les mouvements sont exécutés. Ainsi, même à 8 joueurs, le jeu n'a pas de temps mort.

Préparatifs :

Un auto scooter est placé sur chacune des cases marquées comme cases de départ. Les joueurs se mettent d'accord sur l'ordre de jeu (à la lutte gréco-romaine si nécessaire).
 Chacun reçoit une carte de mouvement et les jetons correspondant à sa couleur.

Nombre de joueurs	auto scooter par joueur	jetons par joueur	commentaires
2	3 ou 4	20	débutant : 3 auto scooters
3	2	20	
4	2	20	
5	1	15	règle optionnelle conseillée
6	1	12	
7	1	10	
8	1	10	

Si une voiture indirectement tamponnée l'est de coté, elle tourne alors de 60° comme indiqué préalablement.



Si un crash indirect s'avère être frontal, les vitesses des deux voitures sont remises également à zéro.

Si un choc indirect frappe une voiture à l'arrière, la voiture est projetée une case en avant. ; si cette case est occupée par une voiture, celle-ci est projetée à son tour.

Si une voiture est projetée dans une barrière, son conducteur paye deux fois : d'abord pour s'être fait tamponner, puis pour son crash dans la barrière.

2. Variante de score pour joueurs expérimentés :

Au début de la partie, chacun reçoit 10 jetons de sa couleur.

A la fin de la partie, le score de chaque joueur est obtenu en multipliant son nombre de jetons par le nombre de couleurs différentes en sa possession.

Lorsqu'il paye pour un crash, un joueur doit toujours payer avec les jetons de la couleur qu'il a en plus grand nombre. Il ne peut perdre une couleur que lorsqu'il n'a plus qu'un pion par couleur.

3. Variante de score pour 2 à 4 joueurs expérimentés :

En combinaison avec la règle précédente, les joueurs peuvent décider que seule la meilleure voiture de chaque joueur compte, même en présence de scores déplorables des autres voitures.

Règles optionnelles pour 5 joueurs

(Ces règles peuvent aussi être utilisées pour le jeu à 2, 3, 6 ou 7 joueurs).

L'une des voitures n'appartenant à aucun des joueurs devient une voiture fantôme. A chaque phase de programmation, les joueurs inscrivent en plus une lettre de mouvement pour cette voiture fantôme. Le joueur ayant choisi le numéro de séquence le plus élevé effectuera avec la voiture fantôme le mouvement qu'il a noté, juste après avoir effectué son propre mouvement.

Les jetons gagnés ou perdus en tamponnant la voiture fantôme sont pris ou rejetés dans la caisse.

La raison pour laquelle cette règle est spécialement recommandée à 5 joueurs, est que le jeu est d'autant plus intéressant que le nombre de voitures participant aux réjouissances est important.

Variantes pour joueurs expérimentés

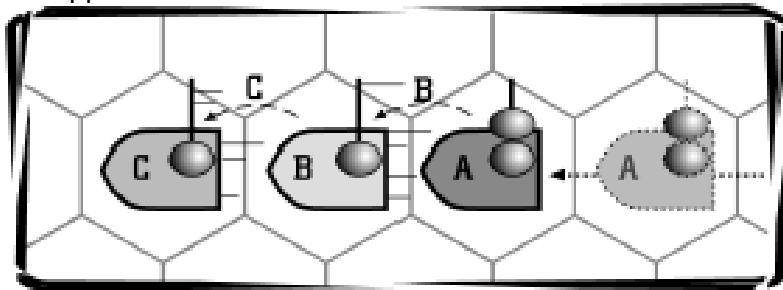
1. Projeter les voitures en les tamponnant à l'arrière :

Lorsqu'une voiture est tamponnée à l'arrière, elle est « projetée » une case en avant.

Si la case suivante est occupée par une voiture, la projection est transmise à cette voiture, ou à la chaîne de voitures.

On considère que le crash a lieu entre la première et la dernière voiture, les voitures du milieu ne faisant que transmettre l'énergie du choc.

Le score est ainsi calculé entre la première et la dernière voiture. On appelle ce crash « crash indirect ».



Les voitures qui n'appartiennent à aucun joueur restent cependant sur leur case de départ, bloquant l'accès aux cases qu'elles occupent. En quelque sorte, elles se comportent comme des barrières.

Les jetons inutilisés retournent dans la boîte.

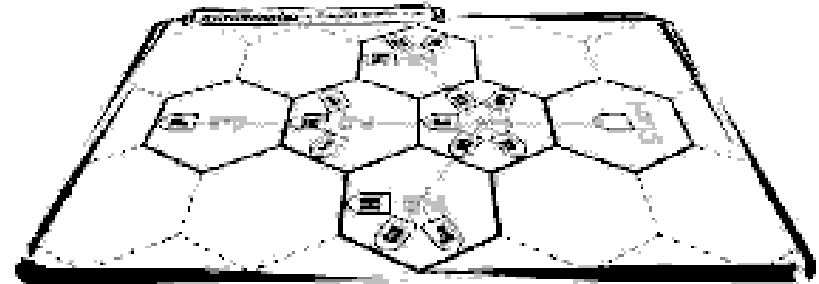
Chaque joueur se muni d'une feuille de marque et d'un crayon.

Les marqueurs de vitesse serviront à indiquer la vitesse des auto scooters. Au départ, les voitures sont immobiles et les marqueurs sont sur la table devant chaque joueur.

Les cartes de mouvement permettent de noter quelle voiture appartient à quel joueur. Le dessin sur le recto montre les mouvements possibles.

Au verso se trouve la table de résolution des crashes.

La carte peut également être utilisées pour cacher vos écritures, pour vous éventer, ...



Sur la feuille de marque, vous trouvez les séquences de jeu pour chaque voiture.

Notez le nom de chaque joueur sous chaque couleur.

Nous recommandons de barrer les colonnes des voitures ne participant pas à la partie.

Autoscooter + Uedat ed tuona								
Red Anton	Yellow Bingobly	Blue Clem	Green Dennis	Orange Gertie	Black	White	Pink	Grey
1 ○	2 ○	3 ○	4 ○	5 ○	6 ○	7 ○	8 ○	9 ○
16 ○	15 ○	14 ○	13 ○	12 ○	11 ○	10 ○	9 ○	8 ○
17 ○	18 ○	19 ○	20 ○	21 ○	22 ○	23 ○	24 ○	25 ○

Le Jeu

Chaque tour comporte deux phases :

1. **Programmation**
Tous les joueurs inscrivent en même temps leur mouvement.
2. **Mouvement**
Les voitures sont appelées à leur tour. Les joueurs déplacent alors leur voiture et résolvent les éventuels crashes.

1. Programmation

Choisir son numéro d'ordre dans la séquence de jeu

Chaque joueur choisit un numéro de tour dans sa colonne. Les auto scooters se déplaceront selon cet ordre, le plus petit numéro d'abord, le plus grand en dernier.

Il n'y a pas d'autre programmation nécessaire pour les voitures qui commencent le tour à l'arrêt.

Bien entendu, au début de la partie, toutes les voitures sont à l'arrêt. Par la suite, cette absence de nécessité de programmation ne concernera que les voitures démarrant le tour à l'arrêt.



Choisir sa direction et sa vitesse

Ceci ne concerne que les voitures commençant le tour en mouvement. Pour chacune de ses voitures, le joueur choisit un mouvement possible (de A à P) et inscrit la lettre dans le cercle à côté du numéro de séquence choisi.

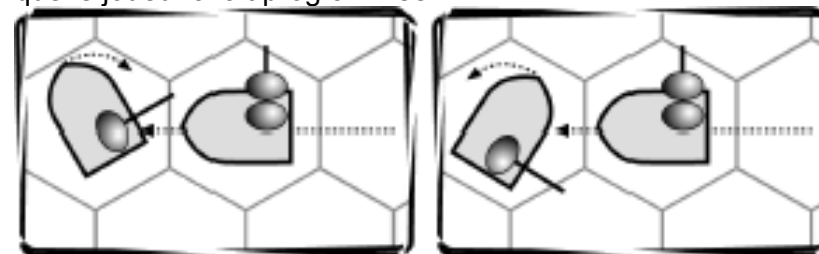
La vitesse est donnée en hexagones par tour, soit :

- ... 1 hexagone pour les mouvements A à E,
- ... 2 hexagones pour les mouvements F à O,
- ... 3 hexagones pour le mouvement P.

4. La voiture tamponne le côté d'une voiture en mouvement :

Le conducteur de la voiture obtient de son adversaire un nombre de jetons égal au total des deux vitesses des voitures impliquées. La voiture tamponnée est tournée de 60° (un côté d'hexagone) selon le point de l'impact.

Si une voiture qui n'a pas encore effectué son mouvement est ainsi tournée, son mouvement devra être exécuté comme noté. Bien entendu, la case atteinte ne sera probablement pas celle que le joueur avait programmée.



5. La voiture tamponne une barrière :

Le joueur perd un nombre de jetons égal à la vitesse de sa voiture (les jetons retournent dans la boîte). Puis il retire tous ses marqueurs de vitesse.

Cette règle s'applique également lorsqu'une voiture tamponne une voiture n'appartenant à personne.

Cas particuliers et remarques

- Lorsqu'un joueur tamponne sa propre voiture (ce qui est possible dans le jeu à 2, 3 ou 4 joueurs), les jetons payés par les deux voitures retournent à la caisse.
- Quand un joueur n'a plus de jetons et qu'il doit payer un autre joueur, ... il ne paye rien ! c'est la faute à pas de chance pour l'autre joueur.
- Lorsqu'un joueur a programmé un mouvement illégal, on avance sa voiture tout droit à la vitesse initiale. Si aucun mouvement n'avait été programmé, le numéro de séquence le plus élevé possible est utilisé.

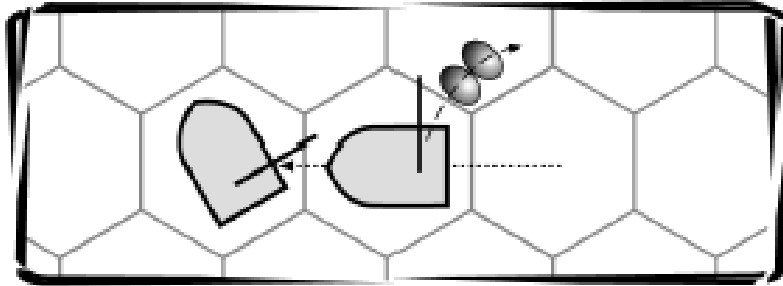
Fin du jeu

Le jeu prend fin lorsque tous les numéros ont été utilisés, après le tour 11. Le joueur avec le plus de jetons gagne la partie.

2. La voiture tamponne une voiture à l'arrêt :

Le conducteur de la voiture en mouvement obtient de son adversaire un nombre de jetons égal à la vitesse de l'auto tamponnante au moment du choc.

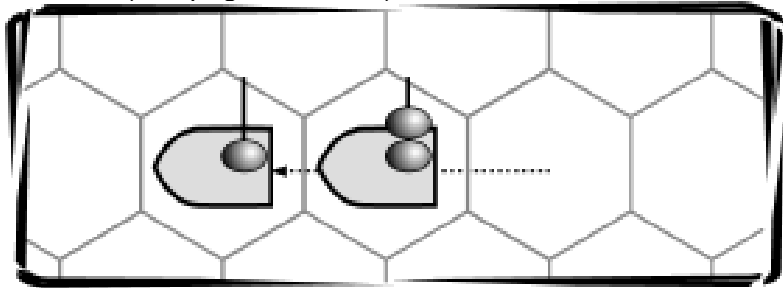
Après quoi, tous les marqueurs de l'auto tamponnante sont retirés. Les deux voitures sont maintenant à l'arrêt.



3. La voiture tamponne l'arrière d'une voiture en mouvement :

Le conducteur de la voiture obtient de son adversaire un nombre de jetons égal à la vitesse de l'auto tamponnante au moment du choc.

Dans les règles de base, rien d'autre n'arrive. Si vous jouez les règles avancées, la voiture tamponnée est projetée, provoquant parfois une réaction en chaîne pouvant impliquer plusieurs voitures. (voir pages 10 et 11)



Vous ne pouvez effectuer des virages serrés qu'à faible vitesse, et à grande vitesse, l'auto scooter doit aller tout droit. La vitesse est notée par les marqueurs enfilés sur la tige à l'arrière de la voiture : 1 marqueur = vitesse 1, 2 marqueurs = vitesse 2, 3 marqueurs = vitesse 3.

En choisissant le numéro de mouvement, il faut respecter la boîte de vitesse : on ne peut changer que d'une vitesse par tour. En conséquence il est interdit de passer de 1^{ère} en 3^{ème} ou inversement.

Par ailleurs, il est interdit de passer volontairement à l'arrêt. En dehors de ces limitations, tous les mouvements sont possibles.

3. Phase de mouvement

1. Annonce des numéro de séquence

L'un après l'autre, les joueurs annoncent leur numéro de tour, que chacun note sur sa feuille de marque.

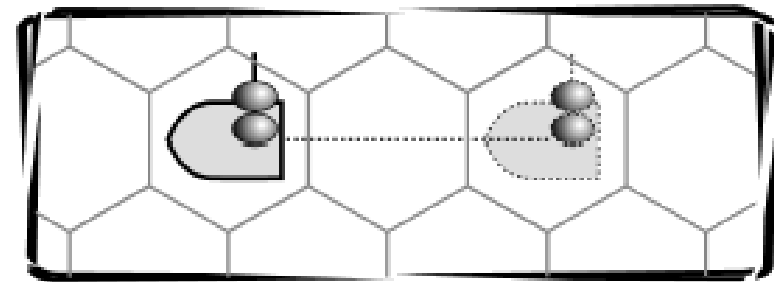
Le joueur ayant choisi le plus petit numéro jouera en premier, puis le suivant, etc ...

Après chaque tour, rayez les numéros utilisés qui ne pourront plus être choisis. Une partie dure ainsi au maximum 11 tours.

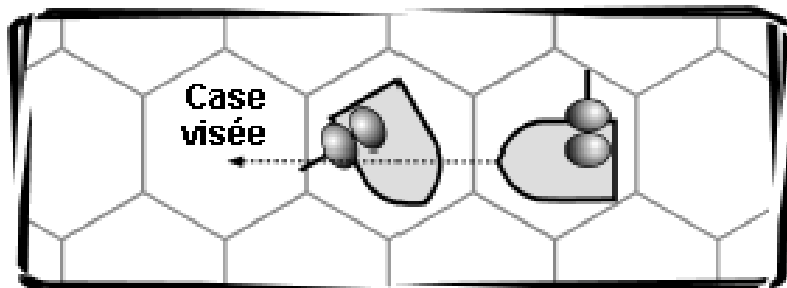
2. Mouvement des auto scooters

Lorsqu'une voiture doit bouger, il y a 4 situations possibles :

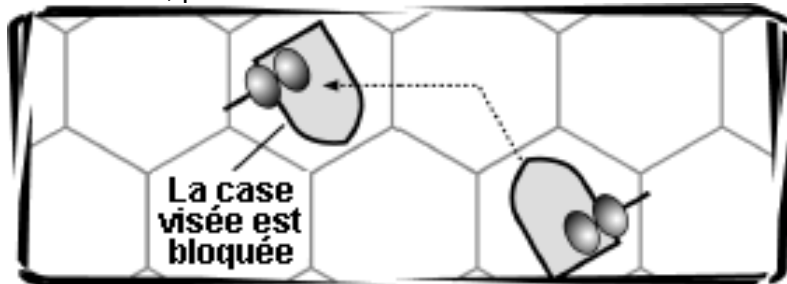
A — La case visée et les cases intermédiaires sont libres. Déplacez la voiture sur sa nouvelle case en respectant l'orientation d'arrivée, puis ajustez éventuellement sa vitesse à l'aide des marqueurs.



B — La case adjacente à la case de départ est occupée ou est une barrière. La voiture va subir un crash à la vitesse qu'elle avait au début du tour. Ne changez pas la vitesse maintenant. La voiture reste dans son hexagone de départ, sans bouger. Il faut résoudre le crash.



C — La case adjacente à la case de départ est libre, mais une autre case sur le chemin du mouvement décidé est occupée et empêche le mouvement. Le joueur déplace sa voiture jusqu'à la case avant le blocage et la place dans l'orientation correspondant au mouvement choisi, pointant vers la case occupée. La vitesse est modifiée, puis il faut résoudre le crash.



D — La voiture du joueur est à l'arrêt (vitesse 0). Peu importe la raison de cet arrêt, qu'il ait commencé le tour à l'arrêt ou que celui-ci soit la conséquence d'un crash précédent. Le joueur déplace sa voiture vers une case adjacente de son choix, et la pointe selon l'une des direction A à E comme indiqué sur la carte de mouvement. Puis il place un marqueur sur la voiture pour indiquer la vitesse 1. Tout éventuel mouvement choisi initialement, avant que l'auto scooter n'ait été stoppée, est purement et simplement ignoré.

Remarque : Cela prend un certain temps pour prendre de la vitesse. Un mouvement d'au moins une case est nécessaire pour accélérer ou ralentir. Les voitures à l'arrêt ne peuvent donc tamponner d'autres voitures : si toutes les cases adjacentes sont occupées, elles restent à l'arrêt sur leur case.

Crash

Un crash arrive lorsqu'une voiture ne peut atteindre la case qu'elle visait parce qu'une autre voiture ou une barrière bloque la route. Le mouvement cesse sur la case précédente à la case ou au côté bloqué.

Le crash est résolu immédiatement, avant que la prochaine voiture ne se déplace. D'abord, il faut résoudre les points gagnés ou perdus, et après seulement on ajuste les vitesses et les directions des voitures prises dans le crash, si nécessaire.

Il y a **5 types de crash** :

1. La voiture tamponne de front une voiture en mouvement :

Le conducteur de la voiture la plus rapide ! obtient de son adversaire un nombre de jetons égal à la différence des vitesses des deux voitures. Si l'auto tamponnante était plus lente, son conducteur perd des jetons !

Après quoi, tous les marqueurs des deux voitures sont retirés. Elles sont maintenant toutes deux à l'arrêt.

