

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



CRASH!

Un jeu de Don O'Brien

Un jeu pour deux joueurs à partir de 10 ans.

Dans Crash!, le jeu de Don O'Brien, chacun des deux joueurs possède six voitures numérotées de 1 à 6.

Ces voitures sont commandées à distance par les joueurs mais subissent cependant un effet d'inertie qui les fait rouler une case de plus dans la dernière direction choisie.

Pendant la partie, les voitures vont se percuter, se projeter hors du plateau de jeu ou bien arriver dans la casse de l'adversaire (ce qui est le pire). Certes, vous pouvez quelque peu manœuvrer vos voitures pendant votre tour, c'est-à-dire leur donner une direction particulière ou bien les faire avancer. Mais ce contrôle est incertain et vos voitures se retrouveront souvent dans des situations que vous ne trouverez pas agréables...

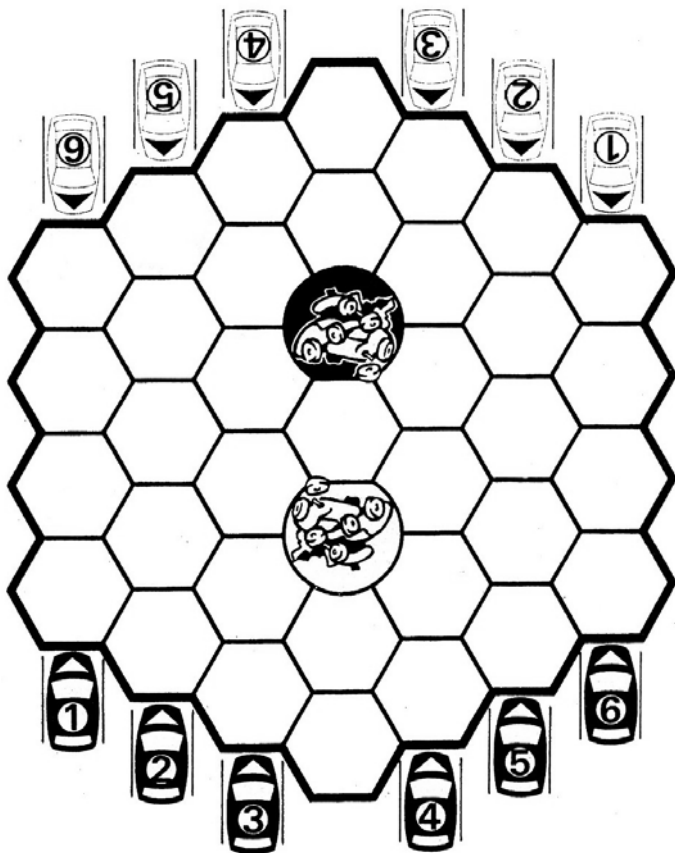
CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 6 voitures CRASH en bois de couleur bleue et 6 voitures CRASH en bois de couleur rouge
- 2 fois 6 autocollants comportant les numéros des voitures. Ces autocollants doivent être posés sur le dessus des voitures.

PRÉPARATION

Les deux joueurs placent leurs six voitures dans les cases de départ correspondantes, comme montré dans le schéma 1. Les voitures quittent leur case de départ au premier tour et ces cases ne doivent plus être utilisées pendant tout le reste de la partie ! On détermine ensuite au choix des joueurs celui qui commence.

Schéma 1 : la position de départ



BUT DU JEU

Sur le plateau de jeu se trouvent deux cases particulières. C'est l'emplacement des casses des deux joueurs.

Chacun a intérêt à faire venir le plus de voitures possible dans sa propre casse, que ce soient ses propres voitures ou celles de l'adversaire. La casse d'un joueur est la casse la plus éloignée des cases de départ.

La partie se termine dès qu'un joueur n'a plus de voitures sur le terrain. Le vainqueur est alors le joueur dans la casse duquel se trouvent le plus de voitures (adverses ou non).

MOUVEMENT DES VOITURES

Chaque tour d'un joueur se compose de deux phases:

- 1 : phase "automatique".
- 2 : phase "manœuvre".

Ces deux phases sont toujours conduites dans cet ordre.

LA PHASE "AUTOMATIQUE"

Toutes les voitures du joueur avancent d'une case dans la direction où elles font face. Par conséquent, au premier tour de jeu, les six voitures des deux joueurs quittent leurs cases de départ dans la direction de l'adversaire.

Les voitures doivent toujours être déplacées dans l'ordre croissant de leur numéro pendant la phase "automatique" ! Donc : d'abord la voiture 1 (si elle se trouve encore en jeu), puis la 2, et ainsi de suite jusqu'à la 6.

Si une voiture sort du plateau de jeu (les cases de départ se trouvent hors du plateau), on la retire du jeu et on la replace dans la boîte.

Si une voiture passe sur une des deux casses, elle est également retirée du jeu, mais cette fois-ci c'est le propriétaire de la casse qui la conserve. Ce dernier place sa prise devant lui sur la table.

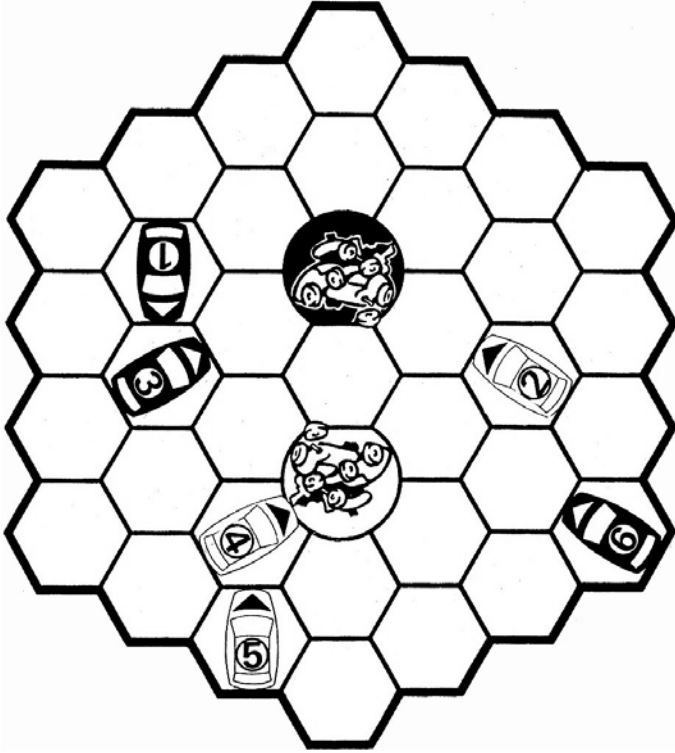
Si une voiture arrive sur une case déjà occupée par une autre voiture, elle pousse cette dernière voiture d'une case dans la direction de son mouvement. La direction de la voiture poussée n'a aucune importance mais elle ne doit pas pour autant être modifiée !

Dans le cas où la voiture poussée arrive elle-même sur une case occupée, la voiture occupant cette dernière case est également poussée et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une voiture arrive finalement sur une case libre ou sorte du terrain.

Pour une voiture qui est poussée hors du terrain ou dans une casse, on procède comme si cette voiture était sortie d'elle-même, c'est-à-dire que selon le cas elle est respectivement rangée dans la boîte ou donnée à l'heureux propriétaire de la casse.

Exemple : vous jouez les voitures rouges représentées en noir dans le schéma 2 et vous trouvez la situation décrite, après le tour de l'adversaire :

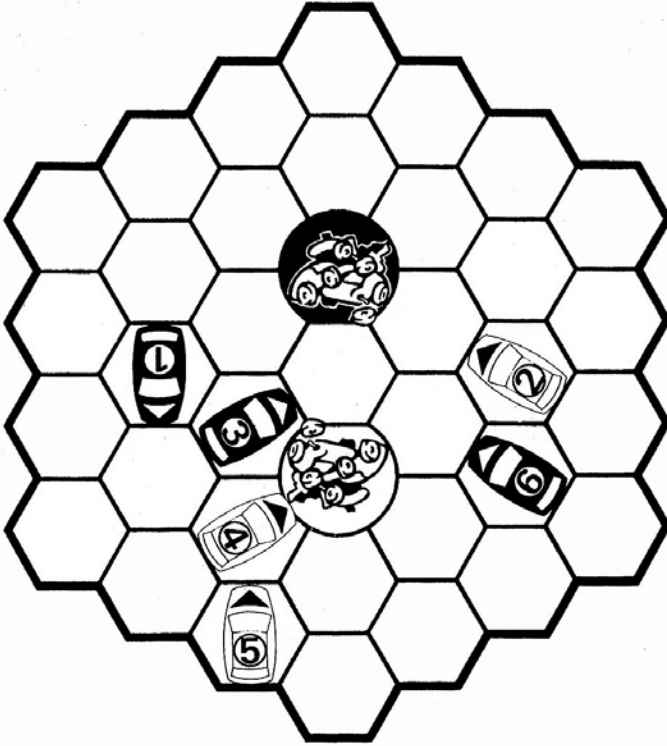
Schéma 2 : avant la phase "automatique".



D'abord, la voiture 1 se déplace d'une case vers l'avant et pousse ainsi la voiture 3. Il n'y a déjà plus de voiture 2 et donc la voiture 3 puis la 6 avancent d'une case. La phase "automatique" est terminée et le schéma 3 représente la situation après cette phase.

Malheureusement la voiture 3 a été déviée de sa trajectoire idéale vers sa casse mais d'après les règles elle ne pouvait rien faire car la voiture au numéro le plus bas doit être déplacée en premier.

Schéma 3 : après la phase "automatique"



À la conclusion de la phase "automatique" débute obligatoirement la phase "manœuvre".

PHASE "MANOEUVRE"

Cette phase commence par le jet de trois dés. Les scores réalisés déterminent trois voitures de ce joueur. Chaque dé déterminant une voiture qui n'est plus en jeu est relancé une seconde fois. Si une fois encore les lancers correspondent à des voitures qui ne sont plus en jeu, ils sont perdus définitivement.

Toutes les voitures qui ont été sélectionnées peuvent être manœuvrées à présent. Le joueur peut soit leur donner une nouvelle direction en les tournant simplement dans la direction choisie ou bien alors, il peut les déplacer dans la même direction d'une case supplémentaire. Si, ce faisant une voiture est poussée, on procède comme dans la phase "automatique".

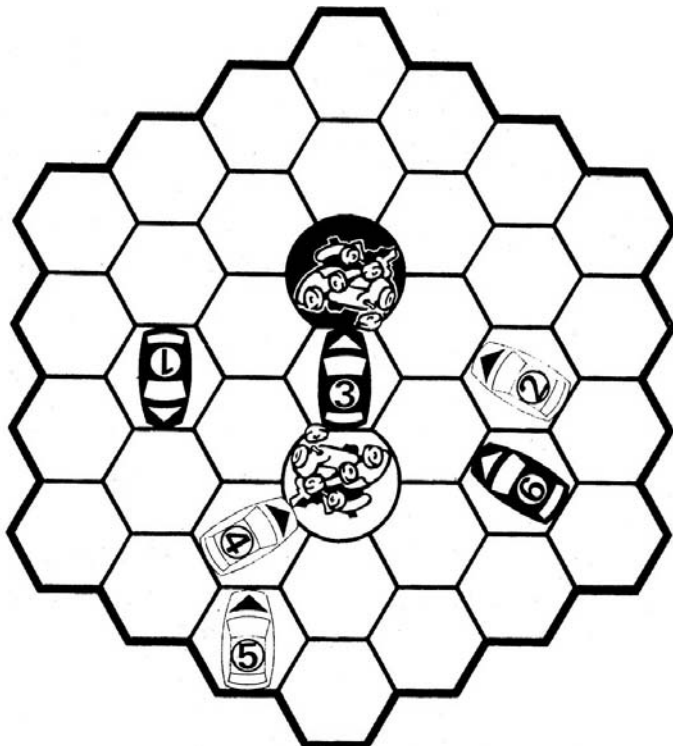
On ne peut pas à la fois faire avancer une voiture d'une case et la tourner dans une nouvelle direction à moins que deux scores déterminent la même voiture. En outre, si les trois dés déterminent une même voiture, cette dernière peut naturellement effectuer trois manœuvres ; par exemple 1. changement de direction, 2. mouvement, 3. nouveau changement de direction.

En poursuivant dans cet exemple, nous vous montrons quelques possibilités de la phase "manœuvre". Reprenons l'exemple 3, à savoir la situation après la phase "automatique".

Vous lancez les dés et vous obtenez 2, 3 et 5. Vous conservez le 3 mais étant donné que vous n'avez plus de voitures 2 et 5, vous relancez ces dés. Au second jet vous obtenez 3 et 4. Vous ne pouvez pas utiliser le 4 et il vous reste par conséquent les deux 3. Vous pouvez donc faire deux actions avec la voiture 3. Voici trois possibilités différentes :

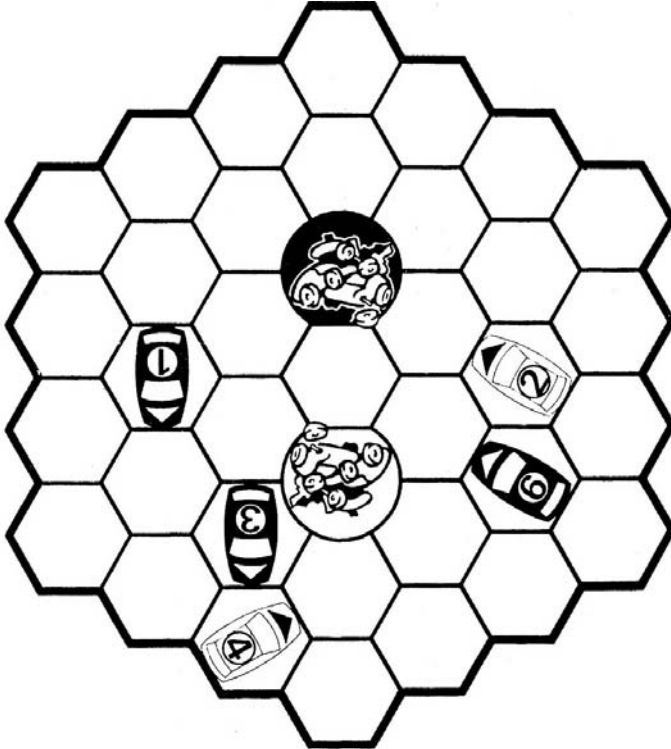
A. la voiture avance d'une case et change ensuite de direction pour se diriger vers sa casse. En faisant cela, il y a de grandes chances qu'elle y parvienne lors de la phase "automatique". Vous pouvez voir le résultat sur le schéma 4.

Schéma 4 : après la phase "manœuvre", possibilité A



B. La voiture 3 change de direction vers la voiture 4 adverse et avance d'une case poussant du coup la voiture 4 adverse d'une case qui à son tour pousse la voiture 5 qui se retrouve hors du terrain. C'est un très bon coup, non seulement parce qu'une voiture adverse est sortie du terrain mais aussi parce que la position avantageuse de la voiture 4 adverse, qui serait parvenue dans sa casse lors de la phase "automatique", est perdue. Le schéma 5 montre le résultat de ce coup.

Schéma 5 : après la phase "manœuvre", possibilité B



C. La voiture 3 avance de deux cases à la suite. C'est également un bon coup, car lors de la phase "automatique", le mouvement de la voiture 2 adverse risque de la pousser dans sa casse.

La phase "automatique" mise à part, on peut faire des manœuvres dans l'ordre qu'on désire.

Exemples : on obtient les scores 1, 4 et 5 aux dés, on pourrait déplacer la voiture 4, puis la 1 et enfin la 5, mais on pourrait les déplacer dans un tout autre ordre. En obtenant les scores 2, 6 et 6, on pourrait manœuvrer d'abord la voiture 6, puis la voiture 2 et enfin la voiture 6 une fois de plus.

Aucun joueur n'est obligé de faire toutes les manœuvres qu'il peut se permettre.

Si, par exemple, un joueur obtient un 2 et deux 4, il pourrait parfaitement se limiter à une seule manœuvre s'il le désirait, mais dans tous les cas la décision incombe à lui seul.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'il ne reste plus que les voitures d'un seul joueur sur le terrain.

Le vainqueur est celui dont la casse est la plus remplie peu importe la couleur des voitures qui l'occupent. Si les deux joueurs ont le même nombre de voitures dans leur casse, la partie est un match nul.

REMARQUES

Une partie de CRASH! dure rarement plus de 15 minutes. Ceci permet d'enchaîner plusieurs parties. Nous vous recommandons néanmoins de jouer un nombre de parties pair et d'alterner le joueur qui débute à chaque fois. Malgré les lancers de dés et le facteur chance qui y est lié, quelques joueurs de CRASH! sont de l'avis que celui qui joue le premier a un très léger avantage. Si vous faites des parties plus longues ou que vous jouez en tournoi, vous pourriez tenir compte du nombre de voitures capturées.

© Editions Franjos 1992

Traduction : © TOTEM Création 1994

Mise en page : François Haffner

