

***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).***

**ESCALE À JEUX**



***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

# Edison & Cie

Les inventeurs de la Société Edison cherchent à concevoir le véhicule de l'avenir. Quatre conceptions ont été choisies et leurs prototypes ont été construits pour chacune de ces conceptions innovatrices. Le toit du centre de recherche est le théâtre des premières tentatives chaotiques de conduite de ces nouveaux et audacieux véhicules. Le professeur Zacharias est chargé de décider quelle est la meilleure conception et donc celle qu'Edison & Cie développera ; les autres conceptions seront irrémédiablement abandonnées. Il sait que ses collègues ont des avis tranchés, surtout en faveur des véhicules sur lesquels ils se sont impliqués, et qu'ils cherchent à influencer pour que leur véhicule soit choisi plutôt qu'un autre. Le professeur a donc conçu un essai qui permettra à ses collègues d'influencer les résultats. Les joueurs représentent les collègues du professeur et usent d'influence pour aider leur véhicule préféré à obtenir la meilleure place. Ainsi, l'essai sera gagné par l'équipe (avec 4 joueurs) ou le joueur (dans le cas de 2 ou 3 joueurs) qui emploiera son influence le plus efficacement.

## Règles du jeu

Les règles qui suivent sont celles du jeu standard. Les joueurs cherchant de nouvelles façons de jouer peuvent essayer les règles avancées décrites à la fin du présent livret.

### **Contenu**

1 plateau de jeu  
4 véhicules de prototype en métal  
1 Compteur  
4 marqueurs de comptage  
1 feuille d'étiquette  
30 jetons avec plaques d'écoulement et marques d'huile  
72 cartes de transaction  
7 cartes de classement  
4 cartes favoris  
1 carte premier joueur  
1 bloc de feuilles de score  
1 livret de règle  
1 planche d'explication du jeu

Avant la première partie, enlevez soigneusement les cartes et les jetons de leur support. Collez deux étiquettes pour chaque véhicule sur les faces opposés des quatre marqueurs de score.

### **Cartes de transaction**

Chaque joueur a un jeu identique de 18 cartes de transaction, 6 de chaque type : choix, distance et direction. Le mouvement des prototypes est contrôlé par les cartes de transaction. A chaque tour, les joueurs choisiront une carte de chaque type et déplaceront ensuite un des prototypes selon la distance et la direction choisie.

Les cartes de choix représentent deux des quatre prototypes. L'un des deux se déplacera.

Les cartes de distance sont numérotées de 1 à 6. La carte choisie indique de combien d'espaces le prototype choisi sera déplacé. Le véhicule doit être déplacé exactement de cette distance.

La carte de distance avec la valeur 2 possède un marqueur de compte. Lorsqu'elle est jouée, tous les véhicules sont évalués après que le prototype choisi ait été déplacé.

Les cartes de direction indiquent la direction que le véhicule prendra. Chaque joueur en possède quatre qui indiquent la marche avant et deux qui indiquent la marche arrière. Si un véhicule se déplace en arrière, il ne se retourne pas, mais utilise la marche arrière pour reculer.

## ***Le plateau de jeu***

Le plateau représente une piste d'essais ovale de 23 cases. Avant chaque partie, les joueurs combent les trous des cases avec les jetons représentant les plaques ou les déversements accidentels d'huile.

Les nombres sur les plaques montrent la valeur de la case si les véhicules y sont évalués, soit à l'occasion du jeu d'une carte « 2 » de distance, soit lorsqu'un véhicule parvient sur une plaque d'huile, soit à la fin de la partie.

Quelques jetons représentent des plaques d'huile. Si un véhicule finit son mouvement sur un plaque d'huile, il dérape à 180°, faisant de fait demi-tour par rapport à sa direction initiale. Quand un véhicule finit son mouvement sur une plaque d'huile, tous les véhicules sont marqués. La valeur d'une plaque d'huile est de zéro. Si un véhicule se déplaçant en arrière par rapport au déplacement normal finit son mouvement sur une plaque d'huile, il dérape à nouveau et se retrouve dans le sens normal de la course, c'est à dire dans le sens des aiguilles d'une montre.

La case de départ est plus grande que les autres cases pour contenir tous les véhicules au début de la course. Par conséquent, il peut toujours y avoir quatre véhicules sur cette case. Quand une occasion de marquer arrive, la valeur de la case est de 0 pour les véhicules qui s'y trouveraient.

Une mince bande centrale divise les cases de la piste d'essai en deux couloirs. Ainsi, seulement deux véhicules sont autorisés à s'arrêter dans chaque case. En déplaçant les véhicules, il faut prendre soin d'indiquer quel couloir ils empruntent.

En se déplaçant, les véhicules peuvent franchir librement la bande centrale, sauf sur les cinq cases où cette bande centrale est remplacée par une barrière, qui ne peut pas être traversée.

Au milieu de la piste d'essai se trouve un emplacement marqué de la valeur 15. Cet emplacement peut être atteint en prenant la rampe de la case marquée avec le score de 8. La rampe n'est pas comptée dans le mouvement, mais l'emplacement central ne peut être atteint que par un compte exact. Un véhicule parvenant devant la case 8 avec trop de points de déplacement doit continuer vers la case -10. Un véhicule parvenant à la case 15 reçoit immédiatement 15 points, mais ne pourra être déplacé de nouveau et ne sera plus marqué pendant le reste de la partie. Un seul véhicule peut occuper la case 15. Dès qu'un véhicule occupe cette case, elle est interdite aux autres véhicules.

Deux cases de la piste d'essai sont pré imprimées avec les valeurs 8 et -10. Entre ces deux cases se trouve une barrière à sens unique, figurant un changement de hauteur. Les véhicules peuvent passer la barrière uniquement dans le sens des aiguilles d'une montre. Un véhicule qui passe la barrière, gagne un point de mouvement en raison du dénivelé et marque le score de la case où il atterrit.

Exemple : la fusée à vapeur est sur la case 8 à côté de la barrière et est choisie pour être avancé de deux cases. Il ne peut pas être déplacé en bas la rampe à la case 15, car son mouvement est trop important. Il est donc déplacé 3 cases après la barrière, gagnant un espace grâce au dénivelé, à la case marquée 3. Son marqueur est avancé de trois sur le plateau de marque.

Les véhicules se déplaçant en sens inverse des aiguilles d'une montre, que ce soit en se déplaçant en marche arrière pour un véhicule tourné dans le sens de la course, ou en marche avant pour un véhicule ayant subi un retournement sur une plaque d'huile, ne peuvent pas se déplacer au delà de la case -10. Si un véhicule ne peut être déplacé totalement du nombre sélectionné dans la direction sélectionnée, on ne peut pas le choisir pour ce mouvement.

# Jeu standard

## *Jeu standard pour 4 joueurs*

Les règles qui suivent sont pour le jeu standard à 4 joueurs. A la suite, vous trouverez des règles pour 3 joueurs et pour 2 joueurs.

### Préparation

- Associez les joueurs par deux. Le jeu à quatre se joue avec deux équipes de deux joueurs chacune. Les joueurs d'une même équipe doivent être assis en face de l'un l'autre à la table.
- Placez le plateau de jeu au milieu de la table.
- Placez les 4 véhicules sur la case de départ pointés dans la même direction que les flèches sur la case.
- Placez le plateau de comptage près du plateau de course.
- Placez les 4 marqueurs de compte sur la case 0 de la marque faces rouges contre la table.
- Placez les jetons sur le plateau comme indiqué dans la vue d'ensemble du jeu. Remettez les jetons inutilisés (ils ne sont employés que dans le jeu avancé) dans la boîte.
- Séparez les cartes de transaction (grâce à leur verso) en quatre piles de 18 cartes. Chaque joueur prend une pile. Elle constitue "la main" du joueur pour la partie. Les cartes de chaque main sont identiques.
- Remettez les trois cartes de classement avec 3 véhicules dans la boîte de jeu. Brouillez les quatre cartes de classement comportant les 4 véhicules et en donner une à chaque équipe face cachée : remettez les deux autres, sans les montrer, dans la boîte. Les deux joueurs de chaque équipe regardent chacun la carte de leur équipe sans la révéler aux adversaires. Les cartes de classement montrent les 4 véhicules avec un numéro (de 0 à 3) à côté de chacun. Aucun véhicule n'a le même nombre sur deux cartes. À la fin de la course, chaque équipe multipliera les nombres des véhicules sur leur carte par le score de chaque véhicule et les ajoutera ensemble pour former leur score total. L'équipe avec le score total le plus haut gagnera le jeu. Les cartes de classement sont toujours maintenues face cachée, mais les joueurs peuvent regarder leur carte à tout moment pendant le jeu pour se rappeler quels véhicules ils favorisent.
- Le joueur assis le plus prêt de la case de départ est le premier joueur au début de la partie. Il prend la carte de premier.
- Remettez les 4 cartes favoris et le bloc d'évaluation dans la boîte de jeu ; ils ne sont pas utilisés dans le jeu standard.

### Le jeu

#### Mouvement

Le mouvement normal est dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur de départ choisit n'importe laquelle de ses cartes de transaction (choix, distance ou direction) et la pose face visible devant lui sur la table.

Le joueur à sa gauche choisit ensuite une carte de transaction d'un type différent du premier joueur et la pose également devant lui sur la table. Le troisième joueur choisit une carte de transaction du type non encore joué et la pose face visible devant lui sur la table.

Lorsque les trois premiers joueurs ont joué leurs cartes de transaction, le quatrième joueur exécute le mouvement. Il choisit l'un des deux véhicules de la carte de choix et le déplace selon les cartes de direction et de distance qui ont été posées.

Exemple : Anastasie est la première joueuse. Elle joue la carte de choix avec la fusée à vapeur et la voiture Zeppelin. Bérénice peut jouer soit une carte de distance soit une carte de direction. Elle choisit la carte de direction en avant. Charles, l'associé d'Anastasie ne peut jouer qu'une carte de distance et choisit celle marquée 5. Démosthène, l'associé de Bérénice doit maintenant déplacer soit la fusée à vapeur soit la voiture Zeppelin de 5 espaces en avant. Il choisit la fusée à vapeur et la déplace de 5 cases en avant.

Le véhicule doit être déplacé exactement du nombre de cases indiqué sur la carte de distance. Si un véhicule ne peut pas être déplacé de la distance totale, il faut choisir l'autre véhicule. Si aucun des deux véhicules ne peut être déplacé, le tour se termine sans qu'il y ait eu de déplacement de véhicule.

Les véhicules peuvent changer de couloir en avançant de case en case, soit pour ne pas heurter d'autres véhicules soit pour atteindre une case choisie, sauf dans le secteur ou la bande est remplacée par la barrière. Si une case est occupée – deux véhicules dans des cases normales différentes de la case de départ, voire un seul véhicule sur une case munie d'une barrière – des véhicules ne peuvent ni s'y arrêter ni même y passer.

Quand le tour est fini, soit après le mouvement, soit quand aucun mouvement n'est possible, les cartes de transaction qui ont été jouées sont écartées sur les emplacements prévus du plateau. Le premier joueur passe la carte de premier joueur à son voisin de gauche, qui devient le premier joueur pour le tour suivant.

## **Score des véhicules**

Les véhicules marquent plusieurs fois pendant la course d'essai : quand la carte de distance numéro 2 est jouée, quand un véhicule finit son tour sur une plaque d'huile et à la fin de la partie. On marque toujours après le mouvement, s'il y en a un.

Pendant la marque, tous les véhicules marquent le nombre de points indiqué sur montrés sur la plaque d'écoulement de la case qu'ils occupent. Leur marqueur de compte est avancé ou reculé sur le plateau de marque en conséquence. Les véhicules sur la case 15, les plaques d'huile et la case départ ne marquent aucun point.

Pendant les comptes, il est possible que le score d'un véhicule baisse en dessous de zéro. Lorsque cela arrive, retournez le marqueur de ce véhicule du côté rouge pour enregistrer le score négatif. Placez le marqueur sur la case appropriée et où il indique maintenant des points négatifs. Si le véhicule reçoit des points suffisants pour revenir au-dessus du zéro, on le retourne à nouveau pour montrer son côté multicolore.

Si le score d'un véhicule excède 48, marquez-le et continuez à partir de 1.

## **Fin du jeu et score final**

Le jeu se termine dès qu'un joueur ne peut pas jouer une carte de transaction du type exigé. Cela peut arriver parce qu'il a seulement des cartes de types ayant déjà été joués à ce tour. Quand cela arrive, le jeu se termine sans mouvement sur ce tour. Les véhicules sont marqués une dernière fois comme il a été dit dans le chapitre sur la marque.

Après la marque finale, les équipes révèlent leurs cartes de classement. Chaque équipe multiplie le nombre inscrit à côté du véhicule sur leur carte de classement par le score enregistré pour ce véhicule sur le plateau de marque, qu'il soit positif ou négatif. La somme de ces produits est le score total de l'équipe. L'équipe avec le score total le plus élevé est l'équipe gagnante.

Exemple : à la fin du jeu, la fusée à vapeur a marqué 38 points, le rouleau propulseur 32, la voiture Zeppelin 21 et le turbo yacht 11. Bérénice et Démosthène révèlent leur carte de classement. Elle montre la fusée à vapeur avec 3, la voiture Zeppelin avec 2, le rouleau propulseur avec 1 et le turbo yacht avec 0. Bérénice et Démosthène reçoivent  $3 \times 38 = 114$  points pour la fusée à vapeur,  $2 \times 21 = 42$  points pour la voiture Zeppelin,  $1 \times 32 = 32$  points pour le rouleau de propulseur et  $0 \times 11 = 0$  points pour le yacht de turbine. Bérénice et Démosthène finissent la partie avec  $114 + 42 + 32 = 188$  points.

## **Partie en individuel pour 4 joueurs**

Les joueurs peuvent vouloir jouer en individuel plutôt que par équipes. Il suffit de distribuer les quatre cartes de classement, une à chaque joueur. Les joueurs jouent alors individuellement, essayant d'obtenir le meilleur score pour leurs véhicules préférés.

## **Tactique pour débutants**

En jouant par équipes, une des premières choses que vous pouvez vouloir faire est de déterminer quels véhicules l'autre équipe favorise. Par exemple, il se peut que votre véhicule "2" soit leur véhicule "3", auquel cas il ne faudrait pas pousser le score de votre véhicule "2" plus haut que votre véhicule "3", à moins que vous ne croyiez que ce n'est pas un véhicule favorisé de l'autre équipe.

En jouant en individuel, vous savez que votre "2" est le "3" d'un autre joueur, donc vous devez vous concentrer sur l'obtention de bonnes marques pour votre véhicule "3". Puisque vous ne contribuez que pour 25 % à chaque mouvement, vous trouverez beaucoup plus difficile de maîtriser la course.

Souvent le troisième joueur peut forcer le choix du quatrième joueur en jouant une carte qui rend impossible le déplacement d'un des véhicules sur la carte de choix. Le quatrième joueur doit alors déplacer l'autre véhicule. Naturellement, vous ferez cela quand ce choix servira vos buts.

Le deuxième joueur est parfois en position de vraiment aider son équipe. Il sait que son associé fera le choix final de mouvement, donc il doit choisir sa carte soigneusement après l'observation du choix du premier joueur. Une bonne tactique peut parfois forcer un troisième choix négatif pour le joueur qui le fait : soit il aide votre équipe, soit il désavantage la sienne.

En choisissant de jouer toutes ou la plupart des cartes d'un type de transaction, on peut tenter de raccourcir le jeu. Bien sûr, une telle tactique a tendance à augmenter les possibilités d'influence des autres joueurs. Si plusieurs marques sont réalisées consécutivement, des véhicules individuels peuvent parfois marquer un nombre important de points. Il faut, donc, être attentif à ce que des véhicules n'amassent pas de trop grande avance, à moins, bien sûr, qu'il ne s'agisse de votre véhicule "3" !

Après quelques parties, vous découvrirez de nombreuses stratégies pour influencer le jeu. Nous vous souhaitons beaucoup de succès et plaisir à ces découvertes !

## ***Jeu standard à trois joueurs***

Ces règles présument la connaissance des règles pour le jeu standard à 4 joueurs.

### **Préparation**

Les préparatifs sont les mêmes que pour le jeu standard à 4 joueurs avec les modifications suivantes :

- Enlevez les quatre cartes de classement avec les 4 véhicules et remettez les dans la boîte. Brouillez les trois cartes de classement ne comportant que trois véhicules et donnez-en une à chaque joueur face cachée.
- Remettez les cartes de transaction inutilisées dans la boîte.

### **Déroulement du jeu**

Bien que seulement 3 véhicules apparaissent sur les cartes de classement, la voiture Zeppelin participe aux essais et peut rapporter des points aux joueurs, s'ils décident de ne pas marquer les véhicules quand ils jouent leur carte de distance numéro 2.

### **Mouvement**

Les cartes de transaction sont jouées comme dans le jeu standard à 4 joueurs. Après que le troisième joueur ait joué sa carte de transaction, le joueur de départ déplace un des deux véhicules de la carte de choix. Les mêmes règles de mouvement s'appliquent que dans le jeu standard pour 4 joueurs.

### **Marque des véhicules**

Si un joueur joue sa carte de distance 2, il peut choisir de marquer ou non les véhicules. Si le joueur décide de ne pas marquer, il met la carte de distance 2 face cachée devant lui sur la table au lieu de la défausser. Cela sert à rappeler aux joueurs ceux qui ont renoncé à marquer en posant la carte de distance 2, pour préférer marquer la voiture Zeppelin à la fin de la partie. Quand un joueur qui vient de jouer une carte de distance 2 choisit marquer normalement les véhicules, la carte est défaussée comme d'habitude. Autrement, les véhicules sont marqués comme dans le jeu standard à 4 joueurs. Les marques de véhicule déclenchées par des plaques d'huile fonctionnent comme dans le jeu standard à 4 joueurs.

### **Fin de la partie et marque finale**

La fin de partie et la marque finale sont les mêmes que dans le jeu standard à 4 joueurs. En plus, tous les joueurs qui n'ont pas marqué de véhicules en jouant leur carte 2, soit qu'il aient joué leur carte et aient renoncé à marquer, soit qu'ils n'aient pas joué leur carte 2, ajoutent le score de la voiture Zeppelin à leur score total sans le multiplier. Le score, positif ou négatif, est ajouté que les joueurs le veuillent ou non.

## ***Edison & Cie à deux joueurs***

Ces règles pour 2 joueurs nécessitent une bonne connaissance du jeu standard à 4 joueurs.

### **Préparation**

Les préparatifs sont les mêmes que dans le jeu à 4 joueurs, avec les modifications suivantes :

- Les cartes favori sont brouillées et distribuées face visible à chaque joueur à raison de deux ; elles restent visibles pendant toute la partie.

- Remettez les deux paquets inutiles de cartes de transaction et les 7 cartes de classement dans la boîte.

### **Mouvement**

Les joueurs jouent alternativement leurs cartes de transaction, en commençant par le premier joueur. Le premier joueur joue une carte de transaction, le deuxième joueur joue ensuite une carte de transaction d'un type différent, puis le premier joueur joue une carte de transaction du type manquant. Le deuxième joueur déplace alors, si c'est possible, l'un des véhicules apparaissant sur la carte de choix. Les mêmes règles de mouvement s'appliquent que dans le jeu standard à 4 joueurs. Après chaque tour, le premier joueur change comme dans le jeu standard à 4 joueurs.

### **Marque des véhicules**

La marque des véhicules est traitée comme dans le jeu standard à 4 joueurs.

### **Fin de la partie et marque finale**

Le jeu se termine aux mêmes conditions que dans le jeu standard à 4 joueurs. De la même façon, on effectue une marque finale.

Après cela, chaque joueur additionne le score de ses deux véhicules. Le joueur avec le plus grand total est le vainqueur.

# Jeu avancé

## ***Jeu avancé pour 4 joueurs***

Les règles avancées pour 4 joueurs nécessitent une bonne connaissance du jeu standard pour 4 joueurs.

### **Préparation**

- Comme dans le jeu standard pour 4 joueurs, le plateau est placé au milieu de table, et les 4 véhicules sont placés sur la case de départ. Le plateau de marque est placé à côté du plateau de course. Les marqueurs des véhicules sont mis, face multicolore vers le haut sur la case 0 du plateau de marque.
- Les joueurs conviennent entre eux de la méthode de placement des jetons avec les plaques d'écoulement et les plaques d'huile :
  1. Au hasard  
Les puces sont séparées d'après la couleur de leur verso et sont mélangées faces cachées. Dans chaque emplacement, on place un jeton dans le sens d'une aiguille d'une montre en partant de la case départ, puis on les découvre. On place d'abord les jetons à dos jaunes, puis les verts et finalement les bleus. Les jetons à dos rouge ne sont pas nécessaires et sont remis dans la boîte.
  2. La construction libre  
Les joueurs choisissent les jetons et les positionnent en accord sur le plateau.
- Chaque joueur reçoit un assortiment de cartes de transaction. Les joueurs conviennent avant le début de jeu, si les cartes de transaction, comme dans le jeu de standard, doivent être visibles ou si les joueurs peuvent les cacher.
- Les cartes favori sont préparées. Chaque joueur reçoit une feuille du bloc de marque qu'il plie une fois le long de la ligne du milieu. Sur l'intérieur de la feuille, il peut écrire sans que les autres joueurs puissent voir.
- Préparer des crayons. Les cartes de classement ne sont pas nécessaires au jeu avancé et retournent dans la boîte.

### **Déroulement du jeu**

#### ***1. Attribution des favoris***

Chaque joueur reçoit d'abord en secret son véhicule favori. Pour cela, les 4 cartes de favori sont mélangées cachées. Chaque joueur tire une carte qu'il regarde sans la montrer aux autres joueurs et qu'il garde face cachée devant lui. Sur sa feuille de marque, il inscrit derrière le véhicule, dans la deuxième colonne, "F" pour favori.

#### ***2. Pronostics sur les véhicules***

Maintenant, chaque joueur lui-même fixe le coefficient multiplicateur qu'il va attribuer aux véhicules. Chaque joueur a à sa disposition 10 points qu'il peut répartir sur les quatre véhicules. Il doit mettre plus de points sur son favori que sur chaque autre véhicule, c'est à dire au moins 4 points de favori. Par exemple : 5 points sur le favori, 2, 2 et 1 points sur les autres véhicules. Il est même autorisé de tout mettre sur le favori. Le joueur note les coefficients qu'il attribue aux véhicules respectifs, dans la troisième colonne de sa feuille de marque. Les joueurs peuvent consulter à tout moment leurs notes au cours de jeu.

#### ***3. La course***

Lorsque tous les joueurs ont noté les coefficients des véhicules, la course commence. Les mêmes règles régissent les mouvements et les marques que dans le jeu standard pour 4 joueurs.

#### ***4. Fin de la partie et marque finale***

De la même façon, le jeu finit dès qu'un joueur ne peut jouer aucune carte de transaction, et on calcule une dernière fois la marque. Puis les joueurs découvrent leurs feuilles de marque. Chaque joueur note dans la quatrième colonne de sa feuille de marque combien de points de marque chaque véhicule respectif a atteint sur le plateau de marque. Il multiplie chaque score avec le coefficient qu'il a inscrit au



début du jeu dans la troisième colonne pour chaque véhicule. Il calcule le résultat dans la dernière colonne et peut maintenant additionner les résultats pour tous les véhicules pour obtenir son total. Le joueur avec le score total le plus élevé est le vainqueur.

## ***Jeu avancé pour 3 joueurs***

Les règles avancées pour 3 joueurs nécessitent une bonne connaissance du jeu standard et du jeu avancé pour 4 joueurs.

Le jeu est préparé comme pour le jeu avancé pour 4 joueurs. Les cartes de transaction non nécessaires retournent dans la boîte. Le mouvement est décidé comme dans le jeu standard pour 3 joueurs, c'est-à-dire que le premier joueur est aussi celui qui décide quel véhicule est déplacé. Les marques intermédiaires et finales se passent comme dans le jeu standard pour 4 joueurs. Le calcul final est identique à la règle du jeu avancé pour 4 joueurs. Le joueur avec le score total le plus élevé est vainqueur.

## ***Jeu avancé pour 2 équipes***

Les règles avancées pour 2 équipes qui suivent nécessitent une bonne connaissance du jeu avancé pour 4 joueurs.

### **Préparation**

La préparation de jeu est la même que dans le jeu avancé pour 4 joueurs décrit à l'arrière de la vue d'ensemble de jeu, sauf qu'on ne donne qu'une page de bloc de marque à chaque équipe.

### **Déroulement du jeu**

#### ***1. Assigner des favoris***

Les cartes "favori" sont brouillées et on en distribue une à chaque équipe, face cachée. Les joueurs de chaque équipe regardent la carte qui leur a été donnée et marquent un "F" dans la deuxième colonne de ce véhicule sur leur feuille de score.

#### ***2. Choisir des multiplicateurs de véhicule***

Les joueurs sur chaque équipe décident ensemble de la distribution de leurs 10 points entre les quatre véhicules. En dehors de cela, les règles s'appliquent comme dans le jeu avancé pour 4 joueurs.

#### ***3. La course***

La course se déroule comme dans les règles avancées pour 4 joueurs.

#### ***4. Fin de la partie et marque finale***

C'est comme dans le jeu avancé pour 4 joueurs sauf que chaque équipe calcule son total par rapport à sa feuille de score. L'équipe avec le total le plus élevé est vainqueur.