

AUTOTOCK

RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU

Sortir ses 3 voitures et leur faire parcourir le **Circuit** jusqu'à leur **Garage** tout en les protégeant des voitures adverses et en utilisant judicieusement les cases spéciales et vos cartes. Le premier joueur à y arriver remporte les grands honneurs!

AVANT DE JOUER

Il vous faudra un jeu de cartes conventionnel pour jouer. Chaque joueur choisit un modèle de voiture et place ses 3 voitures dans son **Paddock** (zone de départ).

Déterminez quel joueur sera le premier à brasser et distribuer les cartes.

DISTRIBUTION DES CARTES

Nombre de cartes à remettre à chacun.

	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4	Tour 5
2 JOUEURS ▶	6	6	5	5	5
3 JOUEURS ▶	5	5	4	4	
4 JOUEURS ▶	5	4	4		

! Le brasseur laisse de côté les cartes restantes si c'est le cas.

- Le joueur situé à la gauche du brasseur est le premier à jouer.
- Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Lorsque toutes les cartes ont été distribuées, le joueur à la gauche du brasseur devient le nouveau brasseur.

CIRCUIT

Le **Circuit** (parcours de jeu) comprend 48 cases. Lors des déplacements, les joueurs comptent toutes les cases, même celles occupées par des voitures (ils passent simplement par-dessus).

CASES

PADDOCK (ZONE DE DÉPART) :

Lieu où se trouvent les 3 voitures des joueurs au début de la partie. Cette zone ne fait pas partie du parcours de jeu.



CASE GO (CASE DE DÉPART) : Case adjacente au **Paddock** de chaque joueur. Lorsqu'un joueur met en jeu une voiture, il doit la placer sur cette case. Lorsque la voiture d'un joueur se trouve sur sa case **Go**, elle est protégée. Aucune autre voiture ne peut la dépasser ni faire de collision avec celle-ci.



CASE CREVAISON (#6) : Une voiture qui s'immobilise sur cette case fait une crevaison. Il faut donc que le joueur jette une carte de son paquet avant de jouer son prochain tour.



CASE RECOLONS (#9) : Si une voiture termine son déplacement sur cette case, son prochain déplacement se fera à reculons. Lorsque le joueur voudra la déplacer, il devra reculer du nombre de cases indiqué par sa carte au lieu d'avancer.



CASE NITRO (#3) : Cette case permet d'aller plus vite. Lorsqu'une voiture s'arrête sur la case **Nitro**, son prochain déplacement sera doublé.

GARAGE (ZONE D'ARRIVÉE) : Cette zone est située à la droite du **Paddock** de chacun des joueurs. Pour remporter la partie, un joueur doit être le premier à y stationner ses 3 voitures. Dès qu'une voiture y entre, elle est protégée et ne peut plus en sortir. Par contre, il est interdit d'entrer à reculons dans cette zone ou de passer par-dessus une voiture qui s'y trouve. Il faut donc monter une à une vos voitures dans l'ordre qu'elles y sont entrées.



ENGLISH VERSION ON THE BACK!

DÉROULEMENT DU JEU

À son tour de jeu, le joueur doit jouer une carte et effectuer l'action qui s'y rattache.

METTRE UNE VOITURE SUR LE CIRCUIT : Pour mettre l'une de ses voitures en jeu (sur la case **Go**), le joueur doit jouer l'une des cartes suivantes : As, Roi, Dame ou Joker.

IMPOSSIBILITÉ DE JOUER : Lorsqu'un joueur ne peut pas jouer parce qu'il est bloqué ou toute autre situation, il doit jeter une carte et passer son tour.

COLLISION: Lorsqu'une voiture termine son déplacement sur une case déjà occupée, il y a collision. La voiture prend place sur la case et on retourne l'autre voiture dans le **Paddock** du joueur à qui elle appartient.

RÈGLES GÉNÉRALES

- Si un joueur *peut* jouer, il est *obligé* de le faire, et ce, même si cela implique une collision avec une de ses voitures, celle d'un coéquipier ou encore dépasser son **Garage**.
- Une carte jetée sur la table ne peut être reprise. Elle doit absolument être jouée par le joueur.
- Dès qu'une voiture est lâchée par le joueur qui joue, son tour est terminé. On ne peut changer d'idée et déplacer une autre voiture.

VALEUR ET ATOUT DES CARTES

La majorité des cartes permettent d'avancer une voiture du nombre de cases de leur propre valeur. C'est le cas des cartes suivantes : 2, 3, 5, 6, 8, 9, 10.



LES 4 : Le joueur doit reculer une voiture de 4 cases.



LES 7 : Le joueur peut avancer une voiture de 7 cases ou le décomposer sur 1, 2 ou 3 voitures s'il le préfère. Il faut toutefois avancer sur un total de 7 cases.



LES VALETS : Le joueur choisit entre avancer une voiture de 10 cases ou échanger la position de l'une de ses voitures avec celle d'un autre joueur.



www.gladius.ca

©2022



LES AS, LES DAMES ET LES ROIS : Ces cartes permettent soit de mettre une voiture en jeu, soit d'avancer une voiture de 1 case pour l'As et 10 pour la Dame et le Roi.



LES JOKERS : Le joueur peut soit mettre une voiture en jeu, soit avancer une voiture de 10 cases tout en mettant hors jeu **toutes les voitures sur son passage**. Si un joueur joue un Joker lorsqu'il est sur la case **crevaisson**, il n'a pas à sacrifier une carte supplémentaire comme l'exige la case.

GAGNANT

Un joueur gagne la partie lorsque toutes ses voitures sont dans son **Garage**.

JOUER EN ÉQUIPE

Si vous jouez à 4 joueurs, il est possible de faire des équipes de 2. Lorsqu'un joueur réussit à stationner ses 3 voitures dans son **Garage**, il poursuit la partie en jouant avec les voitures de son coéquipier. La première équipe à avoir stationné toutes ses voitures dans son **Garage** remporte la partie. **ATTENTION :** Il est interdit de parler de stratégie entre coéquipiers.



VARIANTE

POUR LES PILOTES EXPÉRIMENTÉS :

Voici quelques règles supplémentaires pour une partie comportant plus de défis!

LES 5 : Vous devez avancer de 5 cases la voiture d'un autre joueur.

LES 8 : Ces cartes causent des sorties hors route. Toutes les voitures que le joueur dépasse se retrouvent sur l'accotement (vis-à-vis la case où elles se trouvent). Lors de leur prochain tour de jeu, les voitures hors route devront soustraire 2 à leur déplacement pour retourner sur le **Circuit**. La mise hors route annule l'effet de la case **Nitro**.

LES VALETS À UN OEIL : Permettent au joueur de changer de place 2 voitures sans impliquer une des siennes.