

CAR Clash



FR Règles du jeu

Les moteurs ronflent, les voitures vibrent, les pilotes sont concentrés et la foule retient son souffle... Dans quelques secondes le feu vert va s'allumer et les bolides s'élanceront sur les pistes. Comment choisir le chemin le plus optimal ? Allez-vous prendre le plus court ou le plus direct ? Le plus rapide ou le plus risqué ?

Quelque soit vos choix, soyez vigilants car la piste vous réserve des surprises et vos adversaires sont prêts à en découdre...

Que le meilleur gagne !

BUT DU JEU

Vous êtes un pilote chevronné qui défend son titre lors de la course mythique **CARCLASH**. Le but du jeu est tout simplement d'être le plus rapide à terminer le *Circuit*. Pour cela, vous devez optimiser votre parcours et votre véhicule tout en évitant les *Clashes* de vos adversaires.

AVANT DE JOUER

Le jeu est composé de 12 tuiles *Bolide*, 6 socles en plastique, 10 plateaux *Terrain*, 17 tuiles *Clash* (noires), 17 tuiles *Carburant* (bleues), 17 tuiles *Pneumatique* (vertes), 17 tuiles *Huile* (rouges), 17 tuiles *Frein* (jaunes), 1 *Dé* multicolore numéroté de 1 à 6 et 6 *Tableaux De Bord*.

Avant de débiter la partie :

- Fixer 6 des 12 *Bolides* aux socles en plastique,
- Monter les *Tableaux De Bord*.



PRÉPARATIFS

- 1 - Placer le plateau *Terrain Départ*, au bord de la table,
- 2 - Placer le plateau *Terrain Retour*, les *Bolides* et le *Dé* dans l'*Aire De Jeu* (au centre de la table),
- 3 - Empiler au hasard les 8 plateaux *Terrain* restants, face cachées près de l'*Aire De Jeu*,
- 4 - Placer les tuiles *Clash* (face « éclair » visible), *Carburant*, *Pneumatique*, *Huile* et *Frein*, près de l'*Aire De Jeu*, en 5 piles distinctes qui forment la *Réserve*.
- 5 - Distribuer un *Tableau De Bord* à chaque joueur.

Choix du Bolide, du numéro de Piste

Le joueur le plus jeune choisit un *Bolide*. Il le place sur le plateau *Terrain Départ* et sur le numéro de piste de son choix. Les joueurs suivants font de même, dans le sens des aiguilles d'une montre.

ATTENTION, pour ne pas être disqualifié, il est impératif que le *Bolide* qui démarre sur un numéro fasse demi-tour sur le même numéro et finisse la course sur ce même numéro.

Exemple : le Bolide démarre sur la piste n°3 du Terrain Départ, il doit donc faire demi-tout sur la piste n°3 du Terrain Retour et finir son périple sur la piste n°3 du Terrain Départ.

Les tours de chauffe

Le *Pilote* le plus jeune pioche un plateau *Terrain* qu'il assemble au plateau *Terrain Départ* (les plateaux étant réversible à 180°, le *Pilote* choisit le sens qu'il préfère). Les *Pilotes* suivants font de même, dans le sens des aiguilles d'une montre, et chaque nouveau plateau *Terrain* est attaché au précédent, jusqu'à ce que tous les *Terrains* soient assemblés ensembles. Pour finir, fixer le plateau *Terrain Retour* et le *Circuit* est terminé (les *Pilotes* choisissent de diminuer la longueur du *Circuit* en supprimant des plateaux *Terrain*, cela aura simplement pour conséquence de réduire la durée de la partie et de minimiser les pannes de *Bolide* (voir ci-après).



Optimisation du Bolide

En commençant par le plus jeune, puis en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque *Pilote* pioche 1 tuile *Ressource* (*Carburant*, *Pneumatique*, *Huile* ou *Frein*) et la positionne à l'emplacement prévu sur son *Tableau De Bord*. Cette opération est renouvelée 9 fois de manière à ce que chaque *Pilote* dispose de 10 tuiles *Ressource* sur son *Tableau De Bord*. **ATTENTION**, les *Pilotes* doivent être équipés au moins d'une tuile de chaque *Ressource*.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le *Pilote* le plus jeune commence puis on tourne dans le sens horaire.

A chaque Tour, et dans l'ordre suivant, chaque *Pilote* peut :

- 1 - Utiliser une ou plusieurs de ses tuiles *Clash*, s'il en possède. Pour ce faire, il prends une de ses tuiles *Clash* et procède à l'action décrite au dos (voir *Les Clashes* ci-après).
- 2 - Lancer le *Dé* et avancer son *Bolide* d'un nombre de cases égal au résultat du *Dé* + Le nombre de tuile *Clash* dont il dispose (en début de partie, personne n'en possède).

Quand un *Bolide* s'immobilise sur une case marquée d'un symbole coloré (triangle *Jaune*, rond *Rouge*, carré *Bleu* ou étoile *Verte*), son *Pilote* doit :

- 1 - Se défausser d'une tuile de la *Ressource* correspondante (**Jaune** : *Frein*, **Rouge** : *Huile*, **Bleu** : *Carburant*, **Verte** : *Pneumatique*). La tuile est replacée dans la *Réserve*, sur sa pile.
- 2 - Piocher une tuile *Clash* qu'il place sur son *Tableau De Bord*.

Les pannes

Tant qu'un *Pilote* dispose d'au moins 1 tuile de chaque *Ressource*, son *Bolide* est opérationnel. Dans le cas contraire, le *Bolide* tombe en panne et le *Pilote* ne peut plus progresser sur le *Circuit* ni *Clasher* un adversaire, ni être *Clasher* lui-même. Lorsqu'un *Pilote* se défausse d'une tuile *Ressource*, elle est replacée dans la *Réserve*, sur la pile concernée. Pour tenter de récupérer une tuile *Ressource*, le *Bolide* doit impérativement être en panne. Si c'est bien le cas, le *Pilote* peut, au choix :

- 1 - Lancer le *Dé*, et selon la couleur affichée :
 - **Rouge** (1), piocher une tuile *Huile*.
 - **Jaune** (2), piocher une tuile *Frein*.
 - **Orange** (3), piocher une tuile *Ressource* de son choix.
 - **Vert** (4), piocher une tuile *Pneumatique*.
 - **Bleu** (5), piocher une tuile *Carburant*.
 - **Violet** (6), piocher aucune tuile.
- 2 - Se défausser d'une tuile *Clash* (elle est replacée dans la *Réserve*, sous sa pile) et piocher une tuile *Ressource* de son choix.
- 3 - Se défausser de 3 tuiles *Ressource* de son choix (elle sont replacées dans la *Réserve*, sur leur pile) et piocher une tuile de la 4ème *Ressource*.

FR Règles du jeu

A la fin de son tour, si son action lui a permis d'avoir au moins une tuile de chaque *Ressource*, le *Bolide* n'est plus en panne et le *Pilote* peut lancer le *Dé* pour poursuivre la course.

Les Clashes

Selon la nature de la tuile *Clash* dont il se défaisse, un *Pilote* peut réaliser les actions ci-dessous. Lorsqu'un *Pilote* se défaisse d'une tuile *Clash*, elle est replacée dans la *Réserve*, sous la pile concernée.

- « **Fuite d'Huile** » : le *Pilote* peut voler une tuile *Huile* à l'adversaire de son choix.
- « **Siphonné** » : le *Pilote* peut voler une tuile *Carburant* à l'adversaire de son choix.
- « **Dérapiage** » : le *Pilote* peut voler une tuile *Frein* à l'adversaire de son choix.
- « **Crevaisson** » : le *Pilote* peut voler une tuile *Pneumatique* à l'adversaire de son choix.
- « **Garantie Huile** » : le *Pilote* place cette tuile sur son *Tableau De Bord*. Cette tuile imprenable garantie un niveau d'*Huile* idéal pour le reste de la course.
- « **Garantie Pneumatique** » : le *Pilote* place cette tuile sur son *Tableau De Bord*. Cette tuile imprenable garantie des *Pneumatiques* increvables pour le reste de la course.
- « **Garantie Carburant** » : le *Pilote* place cette tuile sur son *Tableau De Bord*. Cette tuile imprenable garantie le plein de *Carburant* pour le reste de la course.
- « **Garantie Frein** » : le *Pilote* place cette tuile sur son *Tableau De Bord*. Cette tuile imprenable garantie des platines de *Frein* inaltérables pour le reste de la course.
- « **Total Clash** » : le *Pilote* peut voler toutes les tuiles *Clash* de l'adversaire de son choix (seulement celles placées sur leur emplacement dédié, au milieu du volant).
- « **Turbo** » : avant de lancer le *Dé*, le *Pilote* avance son *Bolide* de 2 cases. S'il s'arrête sur une case colorée, il perd la *Ressource* correspondante et pioche une tuile *Clash*. Il peut ensuite lancer le *Dé* pour finir son déplacement normal.
- « **Flaque d'Huile** » : pour franchir cet obstacle, les *Bolides* adverses (qui ne sont pas en panne) reculent d'une case pour prendre de l'élan. En reculant, si les *Bolides* s'arrêtent sur une case colorée, ils se défaisent de la tuile *Ressources* correspondante et ne piochent pas de tuile *Clash*.
- « **Tremblement de terre** » : le *Pilote* qui utilise cette tuile peut pivoter le plateau *Terrain* de son choix de 180° (avec les *Bolides* qui sont dessus).

FIN DE PARTIE

Le *Pilote* dont le *Bolide* retourne à son numéro de départ avant les autres gagne le prestigieux trophée CARCLASH ! Il va pouvoir frimer avec panache dans les soirées mondaines à la recherche de sponsors pour la prochaine course. Tiendra-t-il son titre ?

Il n'y a qu'une façon de le savoir...

A vos marques ?

Prêt ?

Roulez !

CAS PARTICULIERS

- Il est possible de faire demi-tour sur place en passant son tour.
- Les tunnels ne sont pas des cases et ne sont pas comptabilisés dans les déplacements.
- Plusieurs *Bolides* peuvent être immobilisés sur une même case.

The engines roar, the cars vibrate, the Drivers are concentrated, and the crowd holds its breath... In a few seconds the green light will come on, and the cars will launch on the tracks. How to choose the most optimal path? Will you take the shortest or the most direct? The fastest or the riskiest? Whatever your choices, be careful because the track offers surprises, and your opponents are ready to fight... Let the best win!

GOAL OF THE GAME

You are a seasoned rider defending his title in the legendary **CARCLASH** race. The goal of the game is simply to be the fastest to complete the circuit. For this, you must optimise your course and your vehicle while avoiding the clash of your opponents.

BEFORE PLAYING

The game consists of 12 *Bolide* tiles, 6 Plastic pedestals, 10 *Field Trays*, 17 *Clash* tiles (black), 17 *Fuel* tiles (blue), 17 *Pneumatic* tiles (green), 17 *Oil* tiles (red), 17 *Brake* tiles (yellow), 1 Multicoloured *Dice* numbered from 1 to 6 and 6 *Dashboards*.

Before starting the game:

- Attach 6 of the 12 *Bolides* to the plastic bases,
- Mount the *Dashboards*.



PREPARATIONS

- 1 - Place the *Start Field Tray* at the edge of the table
- 2 - Place the *Back Field Tray*, the *Bolides* and the *Dice* in the *Playground* (in the centre of the table),
- 3 - Stack randomly the remaining 8 *Field Tray*, face down near the *Playground*,
- 4 - Place the *Clash* tiles (visible "flash" face), *Fuel*, *Pneumatic*, *Oil* and *Brake*, near the *Playground*, in 5 separate piles that make up the *Reserve*.
- 5 - Distribute a *Dashboard* to each player.

Choice of Bolide, Track number

The youngest player chooses a *Bolide*. He places it on the *Start Field* and on the track number of his choice. The following players do the same, in a clockwise direction.

WARNING, to avoid being disqualified, it is imperative that the *Bolide* who starts on a number turn around on the same number and finish the race on the same number. Example: The *Bolide* starts on track n° 3 of the *Start Field*, so he must do everything on the track n° 3 of the *Back Field* and finish his journey on track n° 3 of the *Start Field*.

The Heating Towers

The youngest *Driver* draws a *Field Tray* that assembles the *Start Field Tray* (the platters being reversible at 180 °, the *Driver* chooses the direction he prefers). The following *Drivers* do the same, clockwise, and each new *Field Tray* is attached to the previous one until all the *Fields* are assembled together. Finally, set the *Back Field Tray* and the *Circuit* is over (the *Drivers* chose to decrease the length of the *Circuit* by removing *Field Trays*, this will simply reduce the duration of the game and minimise *Bolide*'s failures (see below).

En Game rules



Optimisation of Bolide

Beginning with the youngest and then turning clockwise, each *Driver* draws 1 *Resource* tile (*Fuel*, *Pneumatic*, *Oil* or *Brake*) and positions it at the intended location on his *Dashboard*. This operation is repeated 9 times so that each *Driver* has 10 *Resource* tiles on his *Dashboard*. **WARNING**, *Drivers* must be equipped with at least one tile of each *Resource*.

CONDUCT OF A GAME

The youngest *Driver* begins and then turns clockwise.

At each Tour, and in the following order, each *Driver* may:

- 1 - Use one or more of his *Clash* tiles, if he has one. To do this, he takes one of his tiles *Clash* and proceeds to the action described on the back (see *The Clashes* below).
- 2 - Roll the *Dice* and advance its *Bolide* by a number of squares equal to the result of the *Dice* + The number of *Clash* tiles it has (at the beginning of the game, no one has any).

When a Bolide comes to rest on a square marked with a coloured symbol (*Yellow triangle*, *Red circle*, *Blue square* or *Green star*), his *Pilot* must:

- 1 - Discard a tile from the corresponding *Resource* (**Yellow**: *Brake*, **Red**: *Oil*, **Blue**: *Fuel*, **Green**: *Pneumatic*). The tile is put back in the reserve, on its pile.
- 2 - Draw a *Clash* tile that he places on his *Dashboard*.

Failures

As long as a *Driver* has at least 1 tile of each *Resource*, his *Bolide* is operational. Otherwise, the *Bolide* breaks down and the *Driver* can no longer progress on the *Circuit* or *Clash* an opponent, nor be *Clasher* himself. When a *Driver* discards a *Resource* tile, it is placed back in the *Reserve* on the stack.

To try to recover a *Resource* tile, the *Bolide* must be down. If this is the case, the *Driver* may, as desired:

- 1 - Start the *Dice*, and according to the displayed colour:
 - **Red** (1), draw an *Oil* tile.
 - **Yellow** (2), draw a *Brake* tile.
 - **Orange** (3), draw a *Resource* tile of your choice.
 - **Green** (4), draw a *Pneumatic* tile.
 - **Blue** (5), draw a *Fuel* tile.
 - **Purple** (6), draw no tile.
- 2 - Discard a *Clash* tile (she is placed in the *Reserve*, under her stack) and draw a *Resource* tile of her choice.
- 3 - Discard 3 *Resource* tiles of their choice (they are placed in the *Reserve*, on their stack) and draw a tile from the 4th *Resource*.

At the end of his turn, if his action has allowed him to have at least one tile of each *Resource*, the *Bolide* is no longer down, and the *Driver* can roll the die to continue the race.

The Clashes

Depending on the nature of the *Clash* tile he discards, a *Driver* may perform the actions below. When a *Driver* discards a *Clash* tile, it is placed back into the *Pool* under the stack.

- **"Oil leak"**: The *Driver* can steal an *Oil* tile from the opponent of his choice.
- **"Siphoned"**: The *Driver* can steal a *Fuel* tile from the opponent of his choice.
- **"Skid"**: The *Driver* can steal a *Brake* tile from the opponent of his choice.
- **"Puncture"**: The *Driver* can steal a *Pneumatic* tile from the opponent of his choice.
- **"Oil Warranty"**: The *Driver* places this tile on his *Dashboard*. This impregnable tile guarantees an ideal oil level for the rest of the race.
- **"Pneumatic Warranty"**: The *Driver* places this tile on his *Dashboard*. This impregnable tile guarantees tyres puncture-proof for the rest of the race.
- **"Fuel Warranty"**: The *Driver* places this tile on his *Dashboard*. This impregnable tile guarantees full *Fuel* for the rest of the race.
- **"Brake Warranty"**: The *Driver* places this tile on his *Dashboard*. This impregnable tile guarantees unalterable brake plates for the rest of the race.
- **"Total Clash"**: The *Driver* can steal all *Clash* tiles from the opponent of his choice (only those placed on their dedicated slot, in the middle of the steering wheel).
- **"Turbo"**: before launching the *Die*, the *Driver* advances his *Bolide* 2 spaces. If he stops on a coloured box, he loses the corresponding *Resource* and draws a *Clash* tile. He can then roll the *Dice* to finish his normal move.
- **"Puddle of Oil"**: to overcome this obstacle, the opposing *Bolides* (who are not out of order) retreat a box to gain momentum. When backing up, if the *Bolides* stop on a coloured square, they discard the corresponding *Resources* tile and do not draw a *Clash* tile.
- **"Earthquake"**: The *Driver* who uses this tile can rotate the field of his choice of 180 ° (with the *Bolides* that are above).

GAME OVER

The *Driver* whose *Bolide* returns to his starting number before the others wins the prestigious CARCLASH trophy! He will be able to show off in society evenings looking for sponsors for the next race. Will he hold his title?

There is only one way to find out...

Ready?

Set?

Roll!

SPECIAL CASES

- It is possible to turn around on the spot while passing his turn.
- Tunnels are not boxes and are not counted in the trips.
- Several *Bolides* can be immobilised on the same square.

DE Spielregeln

Die Motoren heulen auf, die Autos vibrieren, die Fahrer sind konzentriert und das Publikum hält den Atem an... In wenigen Sekunden wird die Ampel auf Grün springen und die Rennwagen werden die Rennstrecken unsicher machen. Wie wählt man den optimalen Weg? Werden Sie sich für den kürzesten oder aber den direktesten entscheiden? Den schnellsten oder den riskantesten? Wie auch immer Sie sich entscheiden, seien Sie stets wachsam, da die Strecke Überraschungen für Sie bereit hält und Ihre Gegner bereit für den Kampf sind... Möge der Bessere gewinnen!

ZIEL DES SPIELS

Sie sind ein versierter *Fahrer*, der seinen Titel auf dem mythischen Rennen von **CARCLASH** verteidigt. Das Ziel des Spiels ist es, am schnellsten die *Rennstrecke* zu beenden. Dafür müssen Sie Ihre Route und Ihr Fahrzeug optimieren und dabei jegliche *Clashes* mit Ihren Gegnern vermeiden.

VOR SPIELBEGINN

Das Spiel besteht aus 12 *Rennwagen*-Plättchen, 6 Plastiksockeln, 10 *Spielefeldplatten*, 17 *Clash*-Plättchen (schwarz), 17 *Treibstoff*-Plättchen (blau), 17 *Reifen*-Plättchen (grün), 17 *Öl*-Plättchen (rot), 17 *Brems*-Plättchen (gelb), einem bunten *Würfel* mit den Zahlen 1 bis 6 und 6 *Armaturentafeln*.

Vor Spielbeginn:

- Befestigen Sie 6 der 12 *Rennwagen* auf den Plastiksockeln,
- Bauen Sie die *Armaturentafeln* auf.



VORBEREITUNGEN

- 1 - Legen Sie das *Start-Feld* an den Rand des Tisches,
- 2 - Legen Sie das *Rückkehr-Feld*, die *Rennwagen* und den *Würfel* auf das *Spielefeld* (in die Mitte des Tisches),
- 3 - Stapeln Sie per Zufall die 8 verbleibenden *Spielefeldplatten* verdeckt in der Nähe des *Spielefelds*,
- 4 - Legen Sie die Plättchen *Clash* (mit dem « *Blitz* » nach oben), *Treibstoff*, *Reifen*, *Öl* und *Bremse* in 5 separaten Stapeln in die Nähe des *Spielefelds* hin (sie stellen das *Vorratslager* dar).
- 5 - Teilen Sie jedem Spieler eine *Armaturentafel* aus.

Auswahl des *Rennwagens* und der Streckennummer

Der jüngste Spieler wählt einen *Rennwagen* aus und stellt diesen auf das *Start-Feld* und die von ihm gewählte Streckennummer. Im Uhrzeigersinn gehen die anderen Spieler nun ebenso vor.

ACHTUNG, um nicht disqualifiziert zu werden, muss der *Rennwagen* auf der selben, vom Spieler ausgewählten Streckennummer auch umkehren und dort ins Ziel kommen. Beispiel: der *Rennwagen* startet auf der Rennstrecke Nr. 3 des *Start-Felds*. Er muss also auf der Rennstrecke Nr. 3 des *Rückkehr-Felds* umkehren und sein Rennen auf der Strecke Nr. 3 auf dem *Start-Feld* beenden.

Das Warm Up

Der jüngste *Fahrer* zieht eine *Spielefeldplatte*, welche er an das *Start-Feld* anlegt (die Platten sind um 180° drehbar und der *Fahrer* wählt selbst aus, wie er die Platte anlegen will). Im Uhrzeigersinn gehen die anderen *Fahrer* nun ebenso vor. Jede neue *Spielefeldplatte* wird an die vorherige angelegt, bis alle Platten aneinandergelegt wurden. Zum Schluss wird noch die *Rückkehr-Platte* angelegt und die Rennstrecke ist somit fertig (die *Fahrer* können die Länge der Strecke verkürzen, indem sie *Spielefeldplatten* entfernen. Dementsprechend verkürzt sich die Dauer der Spielpartie und die Pannen der *Rennwagen* verringern sich (siehe weiter unten).



Verbesserung des Rennwagens

Der jüngste Spieler beginnt und anschließend wird im Uhrzeigersinn fortgefahren. Jeder *Fahrer* zieht ein *Hilfsmittel*-Plättchen (*Treibstoff*, *Reifen*, *Öl* oder *Bremse*) und legt dieses auf den dafür vorgesehenen Platz auf seiner Armaturentafel. Dies wird 9 Mal wiederholt, bis jeder *Fahrer* 10 *Hilfsmittel*-Plättchen auf seiner Armaturentafel liegen hat. **ACHTUNG**, die *Fahrer* müssen mindestens ein Plättchen von jedem *Hilfsmittel* besitzen.

ABLAUF EINER SPIELPARTIE

Der jüngste *Fahrer* beginnt und anschließend wird im Uhrzeigersinn fortgefahren.

Bei jedem Spielzug, und in folgender Reihenfolge, kann jeder *Fahrer*:

- 1 - ein oder mehrere *Clash*-Plättchen verwenden, falls er welche besitzt. Dazu nimmt er eines seiner *Clash*-Plättchen und führt die auf der Rückseite beschriebene Aktion durch (siehe Beschreibung der *Clashes* hierunter).
- 2 - würfeln und seinen *Rennwagen* entsprechend der gewürfelten Zahl + der Anzahl der *Clash*-Plättchen, die er besitzt, vorsetzen (zu Beginn der Spielpartie besitzt niemand *Clash*-Plättchen).

Wenn ein Rennwagen auf einem Feld mit einem bunten Symbol zum Stehen kommt, (Gelbes Dreieck, Roter Kreis, Blaues Quadrat oder Grüner Stern), dann muss sein *Fahrer*:

- 1 - eines der folgenden *Hilfsmittel*-Plättchen abgeben (Gelb: *Bremse*, Rot: *Öl*, Blau: *Treibstoff*, Grün: *Reifen*). Das Plättchen wird auf den Stapel zurückgelegt.
- 2 - ein *Clash*-Plättchen ziehen und dieses auf seine Armaturentafel legen.

Die Pannen

Solange ein *Fahrer* mindestens 1 Plättchen von jedem *Hilfsmittel* besitzt, ist sein *Rennwagen* fahrtüchtig. Im gegenteiligen Fall erleidet der *Rennwagen* eine Panne und der *Fahrer* kann weder weiterfahren noch *Clashen* oder auch *geClasht* werden. Wenn ein *Fahrer* ein *Hilfsmittel*-Plättchen abgeben muss, dann legt er dieses zurück auf den Stapel.

Um sich ein *Hilfsmittel*-Plättchen zurückzuholen, muss der *Rennwagen* zwangsweise eine Panne erlitten haben. Sollte dies der Fall sein, dann kann der *Fahrer* wahlweise:

- 1 - *Würfeln* und je nach gewürfelter Farbe:
 - **Rot** (1), ein *Öl*-Plättchen ziehen.
 - **Gelb** (2), ein *Brems*-Plättchen ziehen.
 - **Orange** (3), ein *Hilfsmittel*-Plättchen seiner Wahl ziehen.
 - **Grün** (4), ein *Reifen*-Plättchen ziehen.
 - **Blau** (5), ein *Treibstoff*-Plättchen ziehen.
 - **Lila** (6), kein Plättchen ziehen.
- 2 - Ein *Clash*-Plättchen abgeben (dies wird zurück unter den Vorratsstapel gelegt) und ein *Hilfsmittel*-Plättchen seiner Wahl ziehen.
- 3 - 3 *Hilfsmittel*-Plättchen seiner Wahl abgeben (diese werden zurück oben auf deren jeweiligen Vorratsstapel gelegt) und ein Plättchen des 4. *Hilfsmittels* ziehen.

DE Spielregeln

Sollte der *Fahrer* es am Ende seines Spielzugs geschafft haben, mindestens ein Plättchen von jedem *Hilfsmittel* zu besitzen, ist sein *Rennwagen* nicht mehr defekt und er kann würfeln, um das Rennen fortzusetzen.

Die Clashes

Je nach Art des *Clash*-Plättchens, welches der *Fahrer* abgibt, kann er die hierunter beschriebenen Aktion durchführen. Wenn ein *Fahrer* ein *Clash*-Plättchen abgibt, wird dieses zurück unter den betroffenen Vorratsstapel gelegt.

- « **Ölaustritt** » : der *Fahrer* kann ein *Öl*-Plättchen von einem Gegner seiner Wahl klauen.
- « **Abgesaugt** » : der *Fahrer* kann ein *Treibstoff*-Plättchen von einem Gegner seiner Wahl klauen.
- « **Schleudern** » : der *Fahrer* kann ein *Brems*-Plättchen von einem Gegner seiner Wahl klauen.
- « **Reifenpanne** » : der *Fahrer* kann ein *Reifen*-Plättchen von einem Gegner seiner Wahl klauen.
- « **Garantie Öl** » : der *Fahrer* legt dieses Plättchen auf seine Armaturentafel. Dieses Plättchen kann nicht geklaut werden und garantiert ein ideales *Öl*-Niveau für das restliche Rennen.
- « **Garantie Reifen** » : der *Fahrer* legt dieses Plättchen auf seine Armaturentafel. Dieses Plättchen kann nicht geklaut werden und garantiert pannensichere *Reifen* für das restliche Rennen.
- « **Garantie Treibstoff** » : der *Fahrer* legt dieses Plättchen auf seine Armaturentafel. Dieses Plättchen kann nicht geklaut werden und garantiert einen vollen Tank für das restliche Rennen.
- « **Garantie Bremsen** » : der *Fahrer* legt dieses Plättchen auf seine Armaturentafel. Dieses Plättchen kann nicht geklaut werden und garantiert intakte *Bremsscheiben* für das restliche Rennen.
- « **Total Clash** » : der *Fahrer* kann alle *Clash*-Plättchen von einem Gegner seiner Wahl klauen (nur jene, die an dem dafür vorgesehenen Platz in der Mitte des Lenkrads liegen).
- « **Turbo** » : bevor er würfelt, setzt der *Fahrer* seinen *Rennwagen* 2 Felder vor. Sollte er auf einem farbigen Feld zum Stehen kommen, verliert er das dementsprechende *Hilfsmittel* und zieht ein *Clash*-Plättchen. Anschließend kann er würfeln und seinen *Rennwagen* normal vorsetzen.
- « **Öl-Pfütze** » : um dieses Hindernis zu überwinden, werden die gegnerischen *Rennwagen* (die keine Panne erlitten haben) um ein Feld zurückgesetzt, um Schwung zu nehmen. Sollten sie dabei auf einem farbigen Feld zum Stehen kommen, dann müssen sie das dementsprechende *Hilfsmittel*-Plättchen abgeben und die *Fahrer* ziehen kein *Clash*-Plättchen.
- « **Erdbeben** » : der *Fahrer*, welcher dieses Plättchen einsetzt, kann die *Spielfeldplatte* seiner Wahl um 180° drehen (mit den *Rennwagen*, die sich darauf befinden).

ENDE DER SPIELPARTIE

Der *Fahrer*, dessen *Rennwagen* vor allen anderen zu dem *Start-Feld* mit seiner Streckennummer zurückkehrt, gewinnt die prestigereiche Auszeichnung CARCLASH!

Er kann damit nun bei großen Anlässen angeben und sich auf die Suche nach Sponsoren für sein nächstes Rennen machen.

Wird er seinen Titel halten können?

Es gibt nur eine Möglichkeit, dies herauszufinden...

Auf die Plätze?

Fertig?

Los!

BESONDERE FÄLLE

- Es besteht die Möglichkeit, durch Aussetzen auf der Stelle umzukehren.
- Die Tunnel sind keine Felder und werden beim Vorsetzen des *Rennwagens* nicht mitgezählt.
- Auf einem Feld können mehrere *Rennwagen* gleichzeitig zum Stehen können.

Los motores rugen, los coches vibran, los conductores se concentran y la multitud aguanta la respiración... En pocos segundos se encenderá el semáforo verde y los coches se lanzarán a la pista. ¿Cómo elegir la ruta óptima? ¿Tomará el camino más corto o el más directo? ¿El más rápido o el más arriesgado? Sea cual sea su elección, tenga cuidado porque la pista está llena de sorpresas y sus oponentes están dispuestos a luchar... ¡Que gane el mejor!

OBJETIVO DEL JUEGO

Es un piloto experimentado que defiende su título en la legendaria carrera **CARCLASH**. El objetivo del juego es sencillamente ser el más rápido en completar el Circuito. Para esto, deberá optimizar su recorrido y su vehículo al tiempo que evita los *Clashes* o choques de sus oponentes.

ANTES DE JUGAR

El juego consta de 12 fichas *Bóldos*, 6 peanas de plástico, 10 plataformas *Terreno*, 17 fichas *Clash* (negras), 17 fichas *Combustible* (azules), 17 fichas *Neumático* (verdes), 17 fichas *Aceite* (rojas), 17 fichas *Freno* (amarillas), 1 *Dado* multi-color numerado del 1 al 6 y 6 *Tableros* o *Cuadro de Mando*.

Antes de comenzar la partida:

- Coloque 6 de los 12 *Bóldos* sobre las peanas de plástico,
- Monte los *Tableros*.



PREPARACIÓN DEL JUEGO

- 1 - Coloque la plataforma *Terreno de Salida*, en el borde de la mesa,
- 2 - Coloque la plataforma *Terreno de Regreso*, los *Bóldos* y el *Dado* en la Zona de Juego (en el centro de la mesa),
- 3 - Apile aleatoriamente las 8 plataformas de *Terreno* restantes, boca abajo cerca de la Zona de Juego,
- 4 - Coloque las fichas *Clash* (con la cara «flash» a la vista), *Combustible*, *Neumático*, *Aceite* y *Freno*, cerca de la Zona de Juego, en 5 montones separados, formando la Reserva.
- 5 - Distribuya un *Tablero* a cada jugador.

Elección del *Bóldo*, del número de Pista

El jugador más joven elige un *Bóldo*. Lo coloca en la plataforma *Terreno de Salida* y en el número de pista de su elección. Los siguientes jugadores hacen lo mismo, en el sentido de las agujas del reloj.

ATENCIÓN, para evitar ser descalificado, es imperativo que el *Bóldo* que comienza en un número dé media vuelta en el mismo número y termine la carrera en el mismo número. Ejemplo: el *Bóldo* comienza en la pista nº3 del *Terreno de Salida*, por lo que debe dar media vuelta en la pista nº3 del *Terreno de Regreso* y terminar su recorrido en la pista nº3 del *Terreno de Salida*.

Las torres de calefacción

El *Piloto* más joven roba una plataforma de *Terreno* y ensambla a la plataforma *Terreno de Salida* (las bandejas son reversibles en 180°, el *Piloto* elige la dirección que prefiera). Los siguientes *Pilotos* hacen lo mismo, en el sentido de las agujas del reloj, y cada nueva plataforma de *Terreno* estará conectada a la anterior, hasta que todos los *Terrenos* estén ensamblados juntos. Finalmente, coloque el *Terreno de Regreso*. Así el Circuito estará completo (los *Pilotos* elegirán reducir la longitud del Circuito eliminando algunas plataformas de *Terreno*, esto reducirá la duración de la partida y minimizará las averías de los *Bóldos* (ver más adelante).

ES Reglas del juego



Optimización del Bólide

Comenzando por el más joven y continuando en el sentido de las agujas del reloj, cada *Piloto* roba 1 ficha de Recurso (*Combustible*, *Neumática*, *Aceite* o *Freno*) y la coloca en la ubicación prevista en su *Tablero*. Esta operación se repite 9 veces hasta que cada *Piloto* tenga 10 fichas de Recurso en su *Tablero*. **ATENCIÓN**, los *Pilotos* deben estar equipados con al menos una ficha de cada recurso.

DESARROLLO DE UNA PARTIDA

El *Piloto* más joven comienza y gira en el sentido de las agujas del reloj.

En cada **Turno**, y en el siguiente orden, cada *Piloto* puede:

- 1 - Usar una o más de sus fichas *Clash*, si tiene alguna. Para hacer esto, toma una de sus fichas *Clash* y realiza la acción descrita en la parte posterior (ver Los *Clashes* más abajo).
- 2 - Tira el *Dado* y avanza su *Bólide* un número de casillas igual al resultado del *Dado* + el número de fichas *Clash* que tiene (al comienzo del juego, nadie tiene una).

Cuando un Bólide se queda parado en una casilla marcada con un símbolo de colores (triángulo Amarillo, redondo Rojo, cuadrado Azul o estrella Verde), su *Piloto* debe:

- 1 - Deshacerse de la correspondiente ficha de Recurso (**Amarillo**: *Freno*, **Rojo**: *Aceite*, **Azul**: *Combustible*, **Verde**: *Neumático*). Deberá colocar la ficha nuevamente en la Reserva, en su montón.
- 2 - Robar una ficha *Clash* que colocará en su *Tablero*.

Las averías

Cuando un *Piloto* dispone de al menos 1 ficha de cada Recurso, su *Bólide* estará en funcionamiento. De lo contrario, el *Bólide* tendrá una avería y el *Piloto* no podrá avanzar por el Circuito ni chocar o hacer *Clash* contra un oponente, ni sufrir él mismo un *Clash*. Cuando un *Piloto* descarta una ficha de Recurso, deberá colocarla de nuevo en la Reserva, en el correspondiente montón.

Para intentar recuperar una ficha Recurso, el *Bólide* deberá obligatoriamente estar averiado. Si éste fuera el caso, el *Piloto* puede, según lo desee:

- 1 - Lanzar el *Dado*, y de acuerdo con el color mostrado:
 - **Rojo** (1), robar una ficha *Aceite*.
 - **Amarillo** (2), robar una ficha *Freno*.
 - **Naranja** (3), robar una ficha Recurso de su elección.
 - **Verde** (4), robar una ficha *Neumático*.
 - **Azul** (5), robar una ficha *Combustible*.
 - **Violeta** (6), no robar ninguna ficha.
- 2 - Deshacerse de una ficha *Clash* (se coloca de nuevo en la Reserva, debajo de su montón) y robar una ficha Recurso de su elección.
- 3 - Deshacerse de 3 fichas Recurso de su elección (se colocan de nuevo en la Reserva, debajo de su montón) y robar una ficha del 4º Recurso.

Al final de su turno, si su acción le ha permitido tener al menos una ficha de cada Recurso, el *Bólide* ya no estará averiado y el *Piloto* podrá tirar el *Dado* para continuar la carrera.

Los Clashes

Dependiendo del tipo de ficha *Clash* que se descarta, un *Piloto* puede realizar las siguientes acciones. Cuando un *Piloto* descarta una ficha *Clash*, ésta se coloca de nuevo en la *Reseva*, bajo el correspondiente montón.

- «**Fuga de Aceite**»: el *Piloto* puede robar una ficha *Aceite* al adversario de su elección.
- «**Sifón**»: el *Piloto* puede robar una ficha *Carburante* al adversario de su elección.
- «**Derrape**»: el *Piloto* puede robar una ficha *Freno* al adversario de su elección.
- «**Pinchazo**»: el *Piloto* puede robar una ficha *Neumático* al adversario de su elección.
- «**Garantía Aceite**»: el *Piloto* coloca esta ficha en su *Tablero*. Esta ficha garantiza un nivel de *Aceite* ideal para el resto de la carrera.
- «**Garantía Neumático**»: el *Piloto* coloca esta ficha en su *Tablero*. Esta ficha garantiza *Neumáticos* irrompibles para el resto de la carrera.
- «**Garantía Carburante**»: el *Piloto* coloca esta ficha en su *Tablero*. Esta ficha garantiza un depósito lleno de *Carburante* para el resto de la carrera.
- «**Garantía Freno**»: el *Piloto* coloca esta ficha en su *Tablero*. Esta ficha garantiza *Frenos* en perfecto estado para el resto de la carrera.
- «**Total Clash**»: el *Piloto* puede robar fichas *Clash* al adversario de su elección (sólo aquellas que están colocadas en el lugar correspondiente, en el centro del volante).
- «**Turbo**»: antes de lanzar el *Dado*, el *Piloto* avanza su *Bólide* 2 casillas. Si se detiene en una casilla de color, perderá el correspondiente Recurso y robará una ficha *Clash*. A continuación, puede lanzar el *Dado* para terminar su desplazamiento normal.
- «**Charco de Aceite**»: para superar este obstáculo, los *Bóldidos* (aquellos que no están averiados) deberán retroceder una casilla para ganar impulso. Al retroceder, si los *Bóldidos* se detienen en una casilla de color, se desharán de la correspondiente ficha Recurso y no robarán una ficha *Clash*.
- «**Temblor de Tierra**»: el *Piloto* que utiliza esta ficha puede girar la plataforma *Terreno* de su elección en 180° (con los *Bóldidos* que hay encima).

FIN DE LA PARTIDA

¡El *Piloto* cuyo *Bólide* regresa a su número inicial antes que los demás, ganará el prestigioso trofeo CARCLASH!

Podrá presumir en las fiestas con la alta sociedad en busca de patrocinadores para la próxima carrera.

¿Retendrá su título?

Sólo hay una forma de averiguarlo...

¿En sus marcas?

¿Listos?

¡Ya!

CASOS PARTICULARES

- Es posible dar media vuelta en el mismo sientto pasando el turno.
- Los túneles no son casillas y no se cuentan como desplazamientos.
- Puede haber varios *Bóldidos* en la misma casilla.

NL Spelregels

De motoren ronken, de auto's trillen, de piloten zijn geconcentreerd en de menigte houdt haar adem in... Binnen enkele seconden springt het licht op groen en schieten de bolides de piste op. Hoe kies je de meest optimale weg? Neemt u de kortste of de meest directe? De snelste of de meest risicovolle? Wat de keuze ook is, wees waakzaam want de piste heeft verrassingen in petto en uw tegenstanders zijn klaar voor de strijd... Moge de beste winnen!

DOEL VAN HET SPEL

U bent een ervaren piloot die zijn titel verdedigt tijdens de mythische race **CARCLASH**. Het doel van het spel is gewoon de snelste te zijn die het *Circuit aflegt*. Hiervoor moet u uw parcours en uw auto optimaliseren terwijl u *Clashes* met tegenstanders vermijdt.

VÓÓR HET SPELEN

Het spel bestaat uit 12 tegels *Bolide*, 6 plastic sokkels, 10 plateaus *Terrein*, 17 tegels *Clash* (zwart), 17 tegels *Brandstof* (blauw), 17 tegels *Banden* (groen), 17 tegels *Olie* (roods), 17 tegels *Remmen* (geel), 1 veelkleurige van 1 tot 6 genummerde *Dobbelsteen* en 6 *Dashboards*.

Voor het begin van het spel:

- Bevestig 6 van de 12 *Bolides* aan de plastic sokkels.
- Monteer de *Dashboards*.



VOORBEREIDINGEN

- 1 - Plaats het plateau *Terrein Start*, aan de rand van de tafel.
- 2 - Plaats het plateau *Terrein Terug*, de *Bolides* en de *Dobbelsteen* op het Spelbord (in het midden van de tafel),
- 3 - Stapel willekeurig de 8 overblijvende plateaus *Terrein*, naar beneden gericht naast het Spelbord.
- 4 - Plaats de tegels *Clash* (kant "bliksem" zichtbaar), *Brandstof*, *Banden*, *Olie* en *Remmen* naast het Spelbord in 5 afzonderlijke stapels die de Reserve vormen.
- 5 - Verdeel een *Dashboard* aan iedere speler.

Keuze van *Bolide*, van *Pistenummer*

De jongste speler kiest een *Bolide*. Hij plaatst deze op het plateau *Terrein Start* en op het pistenummer van zijn keuze. De volgende spelers doen hetzelfde, in de richting van de wijzers van een klok.

OPGEPAST, om niet te worden gediskwalificeerd is het absoluut noodzakelijk dat de *Bolide* die op een nummer start, rechtsomkeer maakt op hetzelfde nummer en de race beëindigt op ditzelfde nummer. Bijvoorbeeld: de *Bolide* start op piste nr. 3 van het *Terrein Start*, hij moet dus rechtsomkeer maken op de piste nr. 3 van het *Terrein Terug* en zijn avontuur beëindigen op de piste nr. 3 van het *Terrein Start*.

Opwarmingsronden

De jongste Piloot neemt een plateau *Terrein* die hij vastmaakt aan het plateau *Terrein Start* (de plateaus zijn 180° omkeerbaar de Piloot kiest de richting die hij wenst). De volgende Piloten doen hetzelfde, met de klok mee en elk nieuw plateau *Terrein* wordt aan de vorige bevestigd, totdat alle *Terreinen* samen zijn gemonteerd. Tot slot, het plateau *Terrein Terug* en het *Circuit* is klaar (de Piloten kozen ervoor om de lengte van het *Circuit* te verkorten door plateaus *Terrein* te verwijderen, met als eenvoudig gevolg dat de duur van de partij wordt verkort en om de pannes met de *Bolides* te minimaliseren (zie hieronder)



Optimalisatie van de *Bolide*

Te beginnen met de jongste, daarna in de richting van de klok, iedere Piloot neemt 1 tegel Bron (*Brandstof*, *Banden*, *Olie* of *Remmen*) en plaatst deze op de voorziene plek op zijn Dashboard. Deze bewerking wordt 9 keer herhaald totdat elke Piloot over 10 tegels Bron beschikt op zijn Dashboard. **LET OP**, de Piloten moeten uitgerust zijn met minstens één tegel van elke Bron.

SPELVERLOOP

De jongste Piloot begint en daarna in de richting van de klok.

Bij elke ronde en in de volgende volgorde kan iedere Piloot:

- 1 - Een of meer van zijn tegels *Clash* gebruiken, indien hij er bezit. Hiervoor neemt hij een van zijn *Clash* tegels en gaat verder met de actie die aan de achterkant wordt beschreven (Zie *Clashes* hieronder).
- 2 - Gooi de *Dobbelsteen* en verplaats de *Bolide* het aantal vakken gelijk aan het resultaat van de *Dobbelsteen* + Het aantal tegels *Clash* waarover hij beschikt (niemand heeft er aan het begin van de partij).

Wanneer zich een *Bolide* bevindt op een gekleurd symbool (*Gele* driehoek, *Rode* cirkel, *Blauwe* vierkant of *Groene* ster), dan moet zijn Piloot:

- 1 - Zich van een tegel ontdoen van de overeenkomstige Bron (*Geel* : *Remmen*, *Rood*: *Olie*, *Blauw*: *Brandstof*, *Groen*: *Banden*). De tegel wordt vervangen in de Reserve, op de stapel.
- 2 - Een tegel *Clash* nemen die hij op zijn Dashboard plaatst.

De pannes

Zolang een Piloot over minstens 1 tegel van elke Bron beschikt, is zijn *Bolide* operationeel. Anders valt de *Bolide* in panne en de Piloot kan niet meer verder op het Circuit noch een tegenstander *Clashen* noch zichzelf *Clashen*. Wanneer een Piloot zich van een tegel Bron ontdoet, wordt ze in de Reserve geplaatst op de betrokken stapel.

Om te proberen een tegel Bron terug te krijgen, moet de *Bolide* verplicht in panne zijn. Is dit het geval, dan kan de Piloot, naar keuze:

- 1 - De *Dobbelsteen* gooien en afhankelijk van de weergegeven kleur:
 - *Rood* (1), een tegel *Olie* nemen.
 - *Geel* (2), een tegel *Remmen* nemen.
 - *Oranje* (3), een tegel Bron naar keuze nemen.
 - *Groen* (4), een tegel *Banden* nemen.
 - *Blauw* (5), een tegel *Brandstof* nemen.
 - *Purper* (6), geen tegel nemen.
- 2 - Zich van een *Clash* tegel ontdoen (wordt teruggeplaatst in de Reserve onder de stapel) en een tegel Bron naar keuze nemen.
- 3 - Zich van 3 tegels Bron naar keuze ontdoen (worden teruggeplaatst in Reserve, op hun stapel) en een tegel nemen van de 4e Bron.

Aan het einde van zijn beurt, als zijn actie minstens één tegel van elke Bron heeft opgeleverd, dan is de *Bolide* niet meer in panne en de Piloot mag de *Dobbelsteen* gooien om verder te racen.

De Clashes

Afhankelijk van de aard van de tegel *Clash* waarvan hij zich ontdoet, kan een Piloot volgende acties uitvoeren. Wanneer een Piloot zich van een tegel *Clash* ontdoet, wordt ze terug in de Reserve geplaatst onder de betrokken stapel.

- **“Olielek”**: de Piloot kan een tegel *Olie* stelen van een tegenstander naar keuze.
- **“Opgeslokt”**: de Piloot kan een tegel *Brandstof* stelen van een tegenstander naar keuze.
- **“Slipper”**: de Piloot kan een tegel *Remmen* stelen van een tegenstander naar keuze.
- **“Lekke band”**: de Piloot kan een tegel *Banden* stelen van een tegenstander naar keuze.
- **“Olie Garantie”**: de piloot plaatst deze tegel op zijn Dashboard. Deze onneembare tegel garandeert een ideaal Olieniveau voor de rest van de race.
- **“Banden Garantie”**: de piloot plaatst deze tegel op zijn Dashboard. Deze onneembare tegel garandeert niet lek te krijgen *Banden* voor de rest van de race.
- **“Brandstof Garantie”**: de piloot plaatst deze tegel op zijn Dashboard. Deze onneembare tegel garandeert een volle *Brandstof* tank voor de rest van de race.
- **“Rem Garantie”**: de piloot plaatst deze tegel op zijn Dashboard. Deze onneembare tegel garandeert niet-verslijtbare *Remschijven* voor de rest van de race.
- **“Totale Clash”**: de Piloot kan alle *Clashtegels* van de tegenstander van zijn keuze stelen (enkel deze geplaatst op de voorbestemde plaats, in het midden van het stuur).
- **“Turbo”**: voordat de *Dobbelsteen* wordt gegooid, plaatst de piloot zijn *Bolide* 2 vakjes vooruit. Als hij op een gekleurd vakje stopt, verliest hij de bijhorende Bron en neemt een tegel *Clash*. Hij kan daarna de *Dobbelsteen* gooien om zijn verplaatsing normaal te voltooien.
- **“Olieplassen”**: om deze hindernis te nemen, gaan de *Bolides* van de tegenstanders (als ze niet in panne zijn) 1 vakje achteruit om aanloop te nemen. Bij het achteruitgaan, wanneer de *Bolides* stoppen op een gekleurd vak, ontdoen ze zich van de bijhorende tegel Bronnen en nemen geen *Clash* tegel.
- **“Aardbeving”**: de Piloot die deze tegel gebruikt mag het plateau *Terrein* van zijn keuze 180° draaien (met de *Bolides* die erop staan).

EINDE VAN HET SPEL

De Piloot wiens *Bolide* terugkeert naar het startnummer, vóór de anderen, wint de prestigieuze CARCLASH- trofee! Hij zal tijdens sociëtyavonden kunnen pronken op zoek naar sponsors voor de volgende race.

Kan hij zijn titel behouden?

Er is maar 1 manier om erachter te komen...

Op uw plaatsen?

Klaar?

Race!

BIJZONDERE GEVALLEN

- Het is mogelijk om ter plaatse rechtsomkeer te maken door uw beurt voorbij de taten gaan.
- Des tunnels zijn geen vakken en worden niet meegeteld tijdens de verplaatsingen.
- Meerdere *Bolides* kunnen geïmmobiliseerd zijn op hetzelfde vak.

I motori ruggiscono, le macchine vibrano, i piloti sono concentrati e la folla trattiene il fiato ... In pochi secondi si accenderà la luce verde e le auto sfrecceranno in pista. Come scegliere il percorso migliore? Farete il più corto o il più diretto? Il più veloce o il più rischioso? Qualunque sia la vostra scelta, fate attenzione perché la pista offre delle sorprese e i vostri avversari sono pronti a combattere ... Che vinca il migliore!

SCOPO DEL GIOCO

Sei un pilota esperto che difende il suo titolo nella leggendaria gara CARCLASH. Lo scopo del gioco è semplicemente quello di essere il più veloce a completare il Circuito. Per questo, devi ottimizzare il tuo percorso e il tuo veicolo evitando allo stesso tempo gli *Scontri* con i tuoi avversari.

PRIMA DI GIOCARE

Il gioco è composto da 12 tessere *Bolide*, 6 piedistalli in plastica, 10 tabelloni *Posizione*, 17 tessere *Scontri* (nere), 17 tessere *Carburante* (blu), 17 tessere *Pneumatico* (verdi), 17 tessere *Olio* (rosse), 17 tessere *Freno* (gialle), 1 *Dado* multicolore numerato da 1 a 6 e 6 *Crusotti*.

Prima di iniziare la partita:

- Fissare 6 dei 12 *Bolide* sui piedistalli in plastica,
- Montare i *Crusotti*.



PREPARAZIONE

- 1 - Posizionare il tabellone *Posizione di Ritorno*, sul bordo del tavolo,
- 2 - Posizionare il tabellone *Posizione di Ritorno*, i *Bolide* e il *Dado* nell'*Area del Gioco* (al centro del tavolo),
- 3 - Impilare casualmente i rimanenti Tabelloni con il fronte coperto nell'*Area del Gioco*,
- 4 - Posizionare le tessere *Scontri*, (fronte "luce" visibile), *Carburante*, *Pneumatico*, *Olio* e *Freno*, vicino all'*Area del Gioco*, in 5 pile separate che costituiscono la *Riserva*.
- 5 - Distribuire un *Crusotto* a ciascun giocatore.

Scelta del *Bolide*, numero di *Pista*

Il giocatore più giovane sceglie un *Bolide*. Lo posiziona sul tabellone *Posizione di Ritorno* e sul numero della pista che preferisce. Gli altri giocatori fanno lo stesso, in senso orario.

ATTENZIONE, per evitare di essere squalificati, è obbligatorio che il *Bolide* che inizia su un numero faccia mezzo giro sullo stesso numero e finisca la gara sempre sullo stesso. Esempio: il *Bolide* inizia sulla pista n°3 della *Posizione di Ritorno*, quindi deve fare mezzo giro sulla pista n°3 della *Posizione di Ritorno* e finire il percorso sulla traccia n°3 della *Posizione di Ritorno*.

I giri di riscaldamento

Il *Pilota* più giovane pesca un tabellone *Posizione* che inserisce nel tabellone *Posizione di Ritorno* (i tabelloni sono double-face a 180°, il *Pilota* sceglie la direzione che preferisce). Gli altri *Piloti* fanno lo stesso, in senso orario, e ogni nuovo tabellone *Posizione* è unito al precedente, fino a quando tutte le *Posizioni* vengono assemblate insieme. Infine, fissare il tabellone *Posizione di Ritorno* e il Circuito è terminato (i *Piloti* scelgono di diminuire la lunghezza del Circuito rimuovendo alcuni tabelloni *Posizione*, questo ridurrà semplicemente la durata del gioco e minimizzerà i guasti del *Bolide* (vedi qui di seguito).



Ottimizzazione del *Bolide*

A partire dal più giovane e poi girando in senso orario, ogni *Pilota* pesca 1 tessera *Risorsa* (*Carburante*, *Pneumatico*, *Olio* o *Freno*) e la posiziona nella collocazione desiderata sul proprio *Cruscotto*. Questa operazione viene ripetuta 9 volte in modo che ogni *Pilota* abbia 10 tessere *Risorsa* a disposizione sul proprio *Cruscotto*. **ATTENZIONE**, i Piloti devono essere equipaggiati con almeno una tessera per ciascuna *Risorsa*.

SVOLGIMENTO DI UNA PARTITA

Il *Pilota* più giovane inizia e poi si procede in senso orario.

Ad ogni Giro, e nel seguente ordine, ogni *Pilota* può:

- 1 - Usare una o più tessere *Scontri*, se ne possiede. Per fare ciò, prende una delle tessere *Scontri* e procede all'azione descritta sul retro (vedi Gli *Scontri* in basso).
- 2 - Lanciare il *Dado* e fare avanzare il proprio *Bolide* di un numero di caselle corrispondente al risultato del *Dado* + Il numero della tessera *Scontro* di cui si dispone (all'inizio del gioco nessuno ne dispone).

Quando un *Bolide* si ferma su una casella contrassegnata da un simbolo colorato (triangolo *Giallo*, cerchio *Rosso*, quadrato *Blu* o stella *Verde*), il *Pilota* deve:

- 1 - Scartare una tessera della *Risorsa* corrispondente (*Giallo*: *Freno*, *Rosso*: *Olio*, *Blu*: *Carburante*, *Verde*: *Pneumatico*). La tessera viene rimessa nella *Riserva*, nel mazzo.
- 2 - Pescare una tessera *Scontro* che collocherà nel proprio *Cruscotto*.

I guasti

Finché un *Pilota* è in possesso di almeno 1 tessera per ciascuna *Risorsa*, il suo *Bolide* è operativo. Altrimenti, il *Bolide* si rompe e il *Pilota* non può più progredire sul Circuito o Scontrarsi con un avversario, né essere lui stesso a Scontrare. Quando un *Pilota* scarta una tessera *Risorsa*, essa viene rimessa nella *Riserva*, nel mazzo.

Per provare a recuperare una tessera *Risorsa*, il *Bolide* deve essere inattivo. In tal caso, il *Pilota* può decidere se:

- 1 - Lanciare il *Dado*, e in base al colore visualizzato:
 - *Rosso* (1), pescare una tessera *Olio*.
 - *Giallo* (2), pescare una tessera *Freno*.
 - *Arancione* (3), pescare una tessera *Risorsa* a piacere.
 - *Blu* (5), pescare una tessera *Carburante*.
 - *Viola* (6), non pescare nessuna tessera.
- 2 - Scartare una tessera *Scontro* (viene rimessa nella *Riserva*, sotto il mazzo) e pescare una tessera *Risorsa* a sua scelta.

3 - Scartare 3 tessere *Risorsa* a piacere (vengono rimesse nella *Riserva*, nel loro mazzo) e pescare una tessera della 4a *Risorsa*.

Alla fine del proprio turno, se l'azione ha permesso di ottenere almeno una tessera per ogni *Risorsa*, il *Bolide* non è più rotto e il *Pilota* può lanciare il *Dado* per continuare la gara.

Gli Scontri

A seconda del tipo di tessera *Scontro* scartata, un *Pilota* può eseguire le azioni che seguono. Quando un *Pilota* scarta una tessera *Scontro*, viene rimessa in *Riserva* sotto il mazzo.

- **«Perdita di Olio»:** il pilota può rubare una tessera *Olio* a un qualunque avversario.
- **«Travasamento con un sifone»:** il *Pilota* può rubare una tessera *Carburante* a un qualunque avversario.
- **«Slittamento»:** il *Pilota* può rubare una tessera *Freno* a un qualunque avversario.
- **«Foratura»:** il *Pilota* può rubare una tessera *Pneumatico* a un qualunque avversario.
- **«Garanzia Olio»:** il *Pilota* posiziona questa tessera sul proprio *Cruscotto*. Questa tessera inespugnabile garantisce un livello di *Olio* ideale per il resto della gara.
- **«Garanzia pneumatico»:** il *Pilota* posiziona questa tessera sul proprio *Cruscotto*. Questa tessera inespugnabile garantisce Pneumatici a prova di foratura per il resto della gara.
- **«Garanzia carburante»:** il *Pilota* posiziona questa tessera sul proprio *Cruscotto*. Questa tessera inespugnabile garantisce pieno carburante per il resto della gara.
- **«Garanzia Freno»:** il *Pilota* posiziona questa tessera sul proprio *Cruscotto*. Questa tessera inespugnabile garantisce delle piastre freno inalterabili per il resto della gara.
- **«Scontro Totale»:** il *Pilota* può rubare tutte le tessere *Scontro* di un qualunque avversario (solo quelle posizionate sull'apposita collocazione, in mezzo al volante).
- **«Turbo»:** prima di lanciare il *Dado*, il *Pilota* fa avanzare il *Bolide* di 2 caselle. Se si ferma su una casella colorata, perde la *Risorsa* corrispondente e disegna una tessera *Scontro*. Può quindi lanciare il *Dado* per completare la sua mossa.
- **«Pozza d'olio»:** per superare questo ostacolo, i *Bolidi* avversari (che non sono guasti) tornano indietro di una casella per guadagnare slancio. Arretrando, se i *Bolidi* si fermano su una casella colorata, scartano la tessera *Risorsa* corrispondente e non pescano una tessera *Scontro*.
- **«Terremoto»:** il *Pilota* che usa questa tessera può ruotare il tabellone a sua scelta di 180° (con i *Bolidi* che sono sopra).

FINE DEL GIOCO

Il *Pilota* il cui *Bolide* torna al numero di partenza prima degli altri vince il prestigioso trofeo CARCLASH!

Sarà in grado di mettersi in mostra nelle serate mondane in cerca di sponsor per la prossima gara.

Riuscirà a mantenere il suo titolo?

C'è solo un modo per scoprirlo ...

Ai voti?

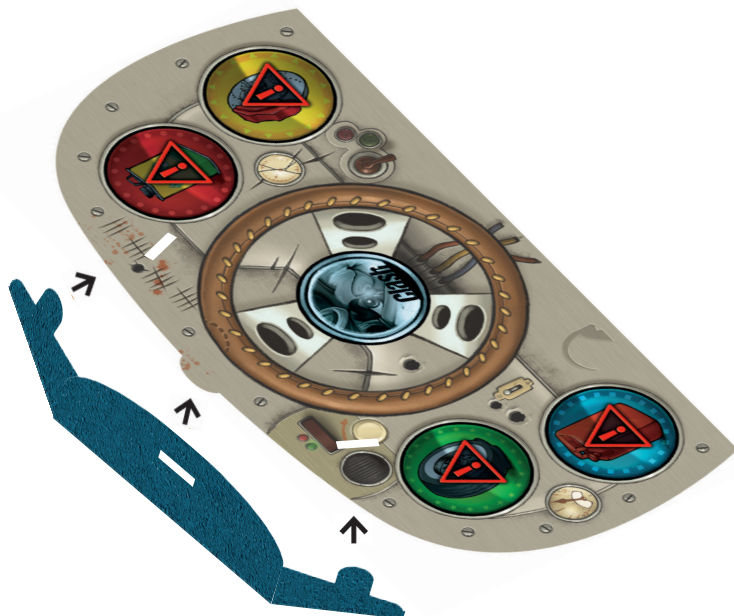
Pronto?

Girali!

CASI PARTICOLARI

- È possibile fare mezzo giro sul posto facendo passare il turno.
- I tunnel non sono caselle e non vengono conteggiate durante gli spostamenti.
- Più *Bolidi* possono rimanere fermi su una stessa casella.

Assemblage - Assembly - Anordnung - Ensamblaje - Assembleren - Assemblaggio



LES JEUX DU LAC

jeuxdulac.com