

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Les Fous du Volant™

Le Jeu de Plateau

Livret de Règles



TABLE DES MATIÈRES



Introduction ... 02

Aperçu du jeu ... 03

Matériel ... 03

But du Jeu ... 06

Mise en Place ... 06

Mise en Place d'une Course ... 08

Top départ ! ... 09

Tour du joueur ... 09

Fin du round ... 12

Les Pièges de Satanás ... 13

Pouvoirs Spéciaux des Coureurs ... 14

Terrains Spéciaux ... 15

INTRODUCTION

*Bienvenue,
chers spectateurs !*

Aujourd'hui, à bord de bolides fabriqués par leurs soins, nos coureurs vont mettre la gomme et dans un fracas de tonnerre, nerfs tendus, le pied au plancher, foncer à travers déserts, forêts, plaines et autres paysages. Ils sont prêts à pousser le moteur de leur véhicule au maximum afin de prendre la tête et ne reculeront devant rien pour passer en premier sous le drapeau à damier !

Mais ils devront faire attention ! Satanás est lui aussi de l'aventure. Chaque fois que lui et son chien ricaner, Diabolo, se présentent sur la ligne de départ, les coureurs savent que les nids-de-poule et les pannes d'essence seront les cadets de leurs soucis ! Partout où la Démone Double-Zéro Grand Sport passe, ils se retrouvent aux prises avec toutes sortes de pièges et de vilains tours que le duo douteux a tendus afin d'usurper la première place.

Mais voici que les concurrents placés derrière la ligne de départ font chauffer leurs engins, prêts au départ ! Descendons sur le bord du circuit et profitons du spectacle. Chacun d'eux pourrait l'emporter aujourd'hui et personne ne sait qui franchira la ligne d'arrivée en premier ! On ne risque pas de s'ennuyer, avec ces **Fous du Volant** !



APERÇU DU JEU

Les Fous du Volant est un jeu de courses survolté pouvant réunir jusqu'à six participants. Soyez le premier à faire franchir la ligne d'arrivée à votre coureur et son bolide emblématique, quoi qu'il en coûte ! Cependant, vous devrez affronter les multiples dangers de la route, déjouer les tactiques de vos concurrents et éviter les terribles pièges tendus par l'affreux Satanas.

Ce tricheur machiavélique et son complice malicieux, Diabolo, ne seront jamais loin derrière vous. Vous devrez combiner vos cartes Déplacement, vos Pouvoirs Spéciaux et un Parcours créé au hasard pour essayer de rester en tête du peloton, éviter les Pièges et gagner la course !

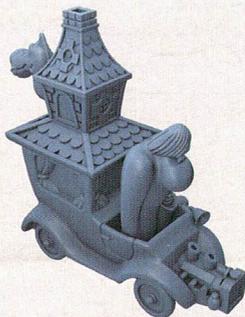
MATÉRIEL



**1 Figurine de la
Compact PussyCat**
Pénélope Jolicœur



**1 Figurine de la
Caraverne**
Les frères Têtes-dures



**1 Figurine de la
Dingo-Limousine**
Pique et Collégramme



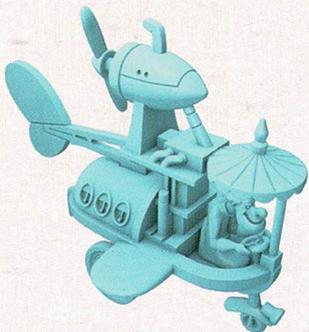
**1 Figurine du
Tacot Tout-Terrain**
*Rufus-la-Rondelle
et Saucisson*



**1 Figurine du
Tocard Tank**
*Sergent Grosse-Pomme
et Soldat Petit-Pois*



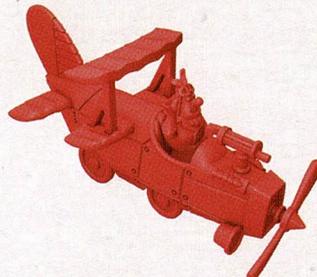
**1 Figurine du
Coucou Casse-Cou**
Malabar et Malabille



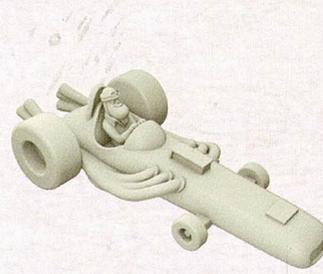
**1 Figurine de
l'Auto-Aéro-Fuseau-Planeur**
Professeur Maboulette



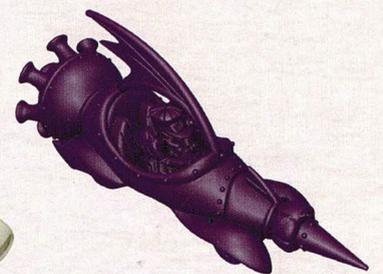
**1 Figurine de la
Cavailiac Blindée**
Al Carbone et sa bande



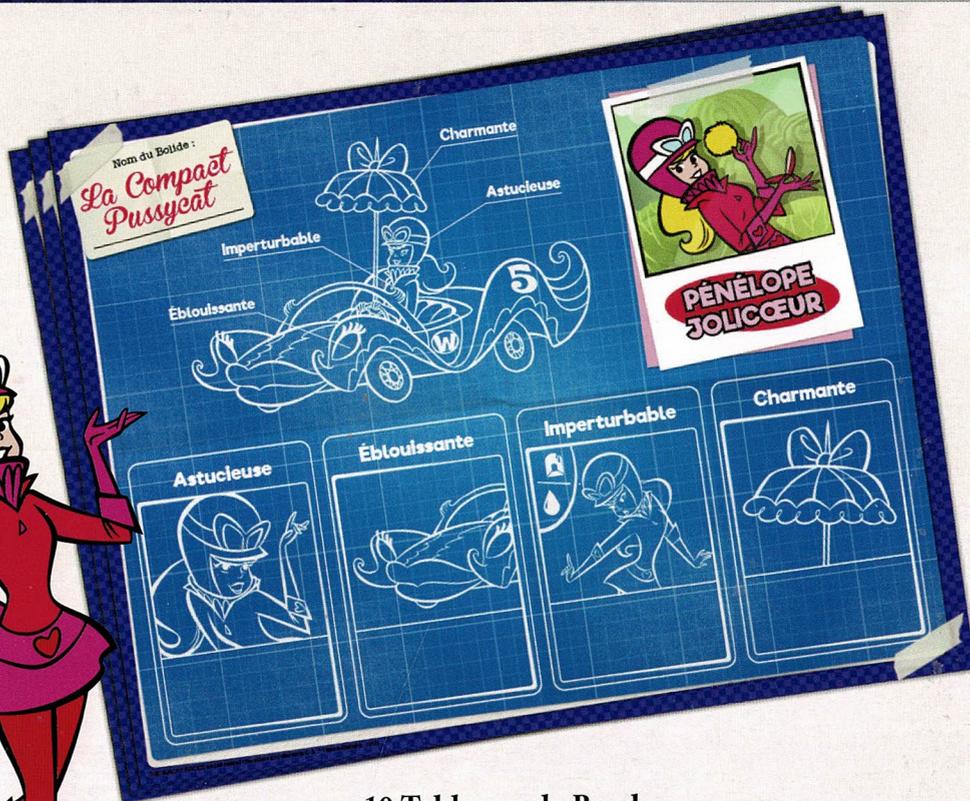
**1 Figurine du
Bolide Écarlate**
Max Le Rouge



**1 Figurine de la
Turbo Terrific**
Pierre de Beau-Fixe



**1 Figurine de la
Démone Double-Zéro**
Grand Sport
Satanas et Diabolo



10 Tableaux de Bord
1 pour chaque Coureur



40 cartes Pouvoir Spécial
4 cartes uniques pour chaque Coureur



1 carte Activation des Coureurs Neutres



64 cartes Déplacement :
16 cartes de chacun des 4 types de Terrains représentés sur les tuiles Terrain (Désert, Forêt, Plaine et Ferme)



16 cartes Piège :
2 x Pont Coupé, 2 x Huile, 2 x Faux Tunnel, 2 x Rocher, 2 x Bûche, 2 x Diabolo (Encore Raté), 2 x Sabotage, 1 x Tour de Passe-passe et 1 x Flaque de Boue



1 Grille de Départ

16 tuiles Terrain

Il existe 4 types de tuiles Terrain. Les tuiles Terrain influencent de façon significative la façon dont les Coureurs se déplacent, ainsi que leur vitesse (voir la section Top départ ! qui commence en page 10). Elles sont séparées en deux groupes : les tuiles de Première Moitié qui possèdent un dos bleu, et les tuiles de Seconde Moitié dont le dos est orange.



Désert



Forêt



Plaine



Ferme

4 tuiles Spéciales

Les tuiles Spéciales ne représentent aucun type de Terrain particulier. En revanche, chacune est dotée d'une caractéristique unique déclenchée lors du passage des voitures. Les tuiles Spéciales portent toutes un dos orange. Une de ces tuiles sera ajoutée au hasard aux tuiles de Seconde Moitié.



Marécage



Croisement



Passage à Niveau



Laboratoire A.C.M.E.

2 tuiles Point-relai

Les tuiles Point-relai (dos noir) doivent figurer dans toutes vos parties. Elles seront intégrées à des endroits déterminés du parcours (voir page 9).



Station-service



Ligne d'Arrivée

1 Feuille de Championnat

Il contient les règles de chaque Course du Championnat ainsi qu'un résumé des règles.



BUT DU JEU

Le vainqueur de la partie sera le premier joueur dont le Coureur atteindra la tuile Ligne d'Arrivée !

Il lui faudra déployer des trésors d'adresse et de subtiles stratégies et également compter sur sa bonne étoile pour passer sous le drapeau à damier avant les autres concurrents !

MISE EN PLACE

À VOS MARQUES...

Choisir son Coureur

Chaque joueur choisit un Coureur pour cette course. Il prend la figurine et le Tableau de Bord correspondants, ainsi que les 4 cartes Pouvoir Spécial de ce Coureur. Au début de chaque course, les joueurs doivent placer leurs cartes Pouvoir Spécial face visible sur les emplacements correspondants de leur Tableau de bord.

Satanas et Diabolo

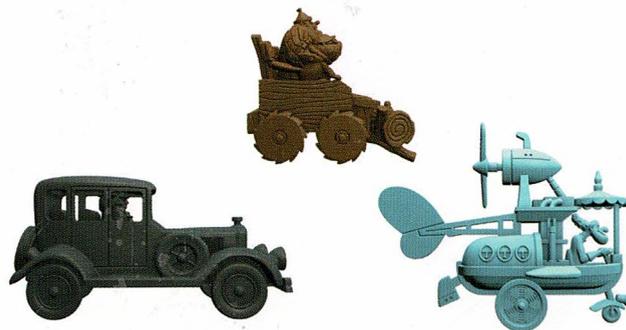
Les joueurs ne peuvent pas choisir Satan as comme Coureur. Le déplacement de ce malfaisant concurrent est déterminé par les actions des joueurs. C'est donc le jeu lui-même qui le contrôle !

Coureurs Neutres

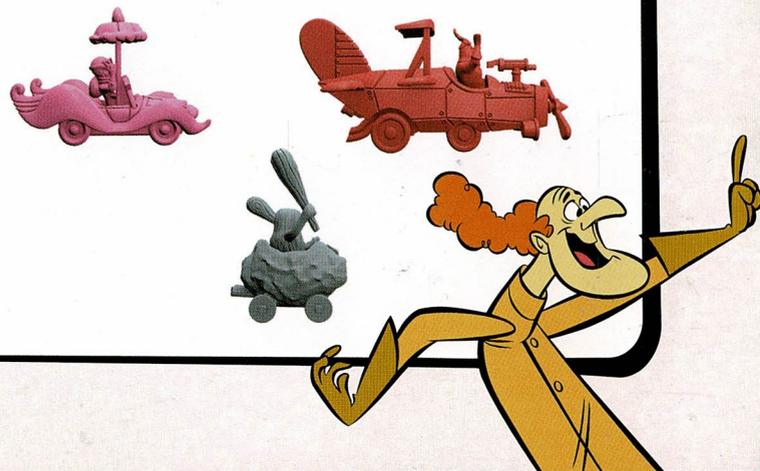
Si votre partie des *Fous du Volant* compte moins de 6 joueurs, la Grille de Départ sera complétée par des Coureurs Neutres (qui ne sont pas contrôlés par les joueurs).

Une fois que tous les joueurs ont choisi leur Coureur, ajoutez au hasard autant de Coureurs Neutres que nécessaire pour qu'un **total de 6 Coureurs** prenne le départ de la course (7, si l'on compte Satan as au volant de sa Démone Double-Zéro Grand Sport). Ces Coureurs Neutres n'utiliseront ni leur Tableau de Bord, ni leurs cartes Pouvoir Spécial ; vous pouvez donc remettre ces éléments dans la boîte de jeu, ainsi que les 4 Coureurs non choisis, leurs Tableaux de Bord et leurs cartes Pouvoir Spécial). Comme celui de Satan as, le déplacement des Coureurs Neutres est déterminé par les actions des joueurs, mais cela ne les empêche pas de pouvoir gagner la course ! Gardez-les donc à l'œil !

Exemple : Les 3 joueurs de cette partie des *Fous du Volant* ont choisi respectivement le *Pr Maboulette*, *Al Carbone et sa bande* et *Rufus et Saucisson*. Ils prennent chacun la figurine de leur Coureur et les éléments correspondants.



Ils ajoutent ensuite *Max le Rouge*, *Les frères Têtes-Dures* et *Pénélope Jolicœur* qui vont participer à la compétition en tant que **Coureurs Neutres**, puis remettent les Coureurs ainsi que les éléments de jeu non-utilisés dans la boîte, hors de la zone de jeu.



Paquets communs :

Les cartes Déplacement

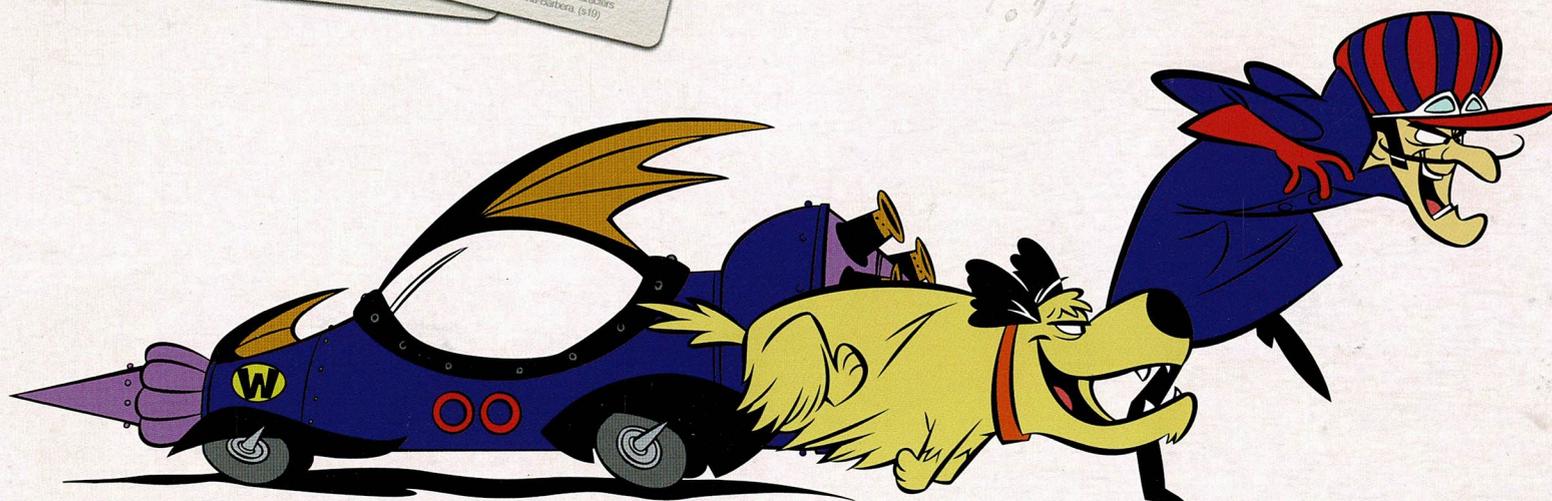
Prenez les 64 cartes Déplacement et mélangez-les pour former le **paquet Déplacement** que vous poserez face cachée. Les joueurs piochent chacun 3 cartes. Elles constituent leur main de départ. Le paquet Déplacement sera utilisé par tous les joueurs ; veillez donc à ce qu'il soit posé à portée de tous.

Chaque carte Déplacement présente 1 des types de Terrain de base : Désert, Forêt, Plaine ou Ferme. Les joueurs utiliseront ces cartes pour déplacer leur Coureur d'une tuile Terrain à une autre (voir page 9).



Les cartes Piège

Prenez les 16 cartes Piège de Satanás et mélangez-les pour créer le **paquet Piège** que vous poserez face cachée. Chacune de ces cartes représente un odieux coup fourré fomenté par Satanás sur le Parcours de l'Épreuve à l'intention de ses concurrents (voir page 13).



MISE EN PLACE DE LA COURSE

PRÊTS...

Maintenant que les joueurs ont choisi les participants de la course et placé les paquets Déplacement et Piège, il est temps de créer le Parcours de l'Épreuve à l'aide des tuiles Terrain !

1) Les Coureurs prennent position sur la Grille de Départ

Disposez la Grille de Départ sur la table. Placez la Démone Double-Zéro Grand Sport de Satanus à l'arrière de la Grille, sur la case 00. Le joueur ayant le plus récemment conduit un véhicule (quel qu'il soit) sera le Premier Joueur.

Le Premier Joueur reçoit la carte Activation des Coureurs Neutres et la place face visible devant son Tableau de bord.

Il prend ensuite sa figurine et la place sur la case bordée de pointillés, à côté du dernier Terrain de la Grille de Départ, juste devant Satanus (voir l'exemple). Ensuite, chaque joueur après le

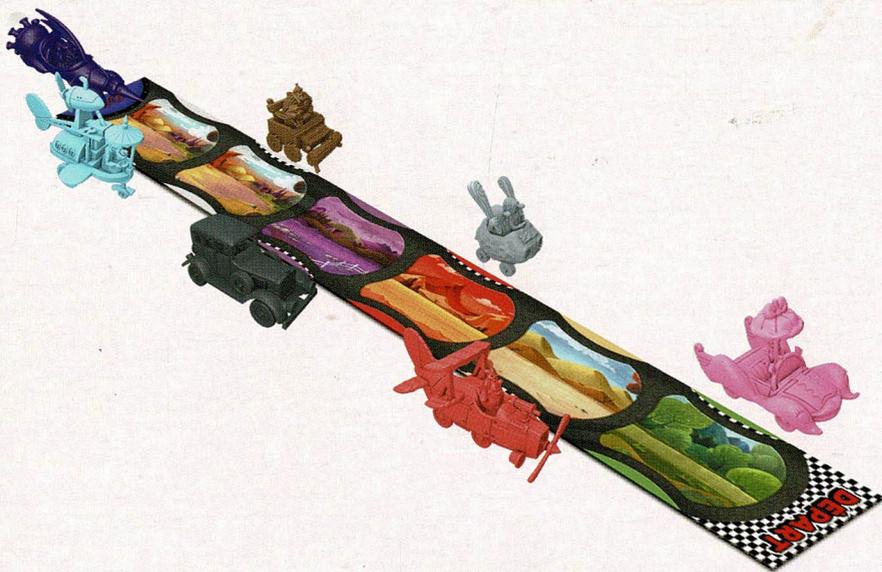
Premier Joueur dans le sens horaire pose sa figurine sur la case bordée de pointillés suivante, en partant de l'arrière de la Grille. Lors de cette étape, vous ne pouvez placer que 1 Coureur par Terrain. Si des Coureurs Neutres participent à la course, placez-les sur les cases bordées de pointillés encore inoccupées de la Grille de Départ, devant les autres joueurs.

Après le départ de la course, tous les Terrains de la Grille de Départ sont considérés comme étant des tuiles Terrain.

Exemple : Après avoir posé la *Démone Double-Zéro Grand Sport* sur la case qui lui est réservée, le Premier Joueur place la figurine de son Coureur (le *Pr Maboulette*) à côté du Terrain situé juste devant *Satanus*, sur la case bordée de pointillés. Le joueur placé à gauche du Premier Joueur place *Rufus-la-Rondelle* sur la case bordée de pointillés suivante, et le dernier joueur fait de même avec *Al Carbone et sa bande*. 3 Coureurs Neutres sont disposés au hasard sur les 3 autres cases bordées de pointillés. La Grille de Départ est maintenant remplie de Coureurs prêts à s'élancer !

2) Mise en Place de la Première Moitié du Parcours

Prenez toutes les tuiles de la Première Moitié (celles possédant un dos bleu) et mélangez-les face cachée, puis placez-en 8 face visible l'une derrière l'autre pour former une ligne partant de la Grille de Départ. Juste après la dernière de ces tuiles, placez la Station-service.



3) Mise en Place de la Seconde Moitié du Parcours

Prenez les tuiles Spéciales représentant le Marécage, le Croisement, le Passage à niveau et le Laboratoire A.C.M.E. et sélectionnez-en 1 au hasard. Ajoutez-la aux 8 tuiles de Seconde Moitié du Parcours et mélangez l'ensemble face cachée. Placez ensuite ces 9 tuiles face visible l'une devant l'autre pour former une ligne partant de la Station-service. Il s'agit de la dernière

partie du Parcours de l'Épreuve. Juste après la dernière tuile de Seconde Moitié, placez la tuile Ligne d'Arrivée.

La course peut commencer !

Exemple : Le Premier joueur mélange les tuiles Spéciales et en pioche 1 au hasard : la tuile *Croisement* sera la tuile Spéciale de cette course.



En commençant par le Premier Joueur et en continuant dans le sens horaire, les joueurs effectuent leur tour l'un après l'autre jusqu'à ce qu'un Coureur franchisse la Ligne d'Arrivée. Le premier Coureur qui atteint la tuile Ligne d'Arrivée **gagne la course**.

cette fois-ci, le type de Terrain indiqué sur cette carte doit correspondre à celui où se trouve actuellement son Coureur. Cela lui permet d'avancer de 1 tuile.

TOUR DU JOUEUR

Étapes 1, 2 et 3 – Déplacez votre Coureur

À son tour, chaque joueur DOIT jouer au moins 1 carte Déplacement de sa main. Cette première carte permet à son Coureur d'avancer de 1 tuile, quel que soit quel que soit le type de Terrain figurant sur la carte et celui sur lequel son Coureur se trouve actuellement.

***Notez que certaines règles spéciales et Terrains Spéciaux peuvent annuler ce premier déplacement.**

Après avoir joué sa 1^{re} carte Déplacement et fait avancer son Coureur, le joueur PEUT utiliser une 2^e carte Déplacement, mais

Après sa 2^e carte Déplacement, le joueur PEUT en jouer une 3^e, qui doit elle aussi afficher le même type de Terrain que la tuile où se trouve son Coureur. Il peut de nouveau avancer son Coureur de 1 tuile.

Une fois jouées, les cartes Déplacement sont défaussées face visible.

Si le joueur dispose de cartes Déplacement supplémentaires (généralement obtenues par le biais de Pouvoirs Spéciaux), il peut continuer à les jouer de façon à déplacer son Coureur, tant qu'elles correspondent au type de Terrain où se trouve actuellement son Coureur.



Cases des tuiles

Dans *Les Fous du Volant*, les espaces ouverts de chaque côté des Terrains sont appelés des **cases**. Chaque case peut accueillir un Coureur. Chaque tuile Terrain (à l'exception du Marécage) possède 2 cases, 1 de chaque côté. Cela signifie que 2 Coureurs au maximum peuvent occuper une même tuile simultanément (ils sont alors considérés comme occupant la même position).

Lorsqu'il se déplace (qu'il avance ou qu'il recule), un Coureur doit être placé sur la prochaine case vide, en changeant de côté si nécessaire. Les tuiles qui contiennent déjà 2 Coureurs sont sautées, et le Coureur continue dans le même sens jusqu'à atteindre une tuile présentant une case vide.



Exemple : Le *Pr Maboulette* commence son tour sur une Forêt. Comme première carte Déplacement, il joue un Désert – puisque la première carte n'a pas besoin de correspondre à la tuile Terrain – et se déplace vers la case libre de la tuile suivante (une Plaine). La deuxième carte qu'il joue est une Plaine. Cela permettrait au *Professeur* d'avancer jusqu'à la tuile Ferme, mais 2 Coureurs occupent déjà celle-ci. Au lieu de s'arrêter là, le *Professeur* avance donc jusqu'à la prochaine case vide, de nouveau une Plaine. Il pourrait jouer une 3^e carte, mais comme il n'a pas d'autre carte Plaine dans sa main, son déplacement se termine pour ce tour.



**Notez bien que Satan ne respecte pas les règles de conduite et n'occupe jamais de case. Les Coureurs l'ignorent donc lors de leurs déplacements.*

Étape 4 – Complétez votre main

Lorsqu'un joueur a effectué son déplacement et éventuellement utilisé ses Pouvoirs Spéciaux ou résolu les Pièges, son tour s'achève. Il pioche alors autant de cartes Déplacement que nécessaire pour en avoir à nouveau 3 dans sa main. Notez néanmoins qu'il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main. Si le paquet Déplacement arrive à épuisement, mélangez les cartes de la défausse pour former un nouveau paquet Déplacement.

Étape 5 – Déplacez Satan

À la fin du tour de **chaque** joueur, c'est au tour de **Satan** de mettre la gomme et de semer la pagaille parmi les autres Coureurs !

Faisant fi de toutes les règles de circulation comme du règlement de la course, Satanus ne compte jamais comme occupant une case, quelle que soit la tuile sur laquelle il se trouve. La Démone Double-Zéro Grand Sport se place toujours sur les tuiles Terrain elles-mêmes.

Pour déplacer Satanus, regardez la dernière carte défaussée (celle qui se trouve sur le dessus de la défausse) et déplacez sa figurine jusque sur le prochain type de Terrain correspondant dépourvu de Piège. Si la défausse est vide, retournez la première carte du paquet Déplacement pour initier la défausse, puis déplacez Satanus.

Pour Satanus comme pour les autres joueurs, les tuiles Spéciales comptent comme ayant tous les types de Terrain (joker), ce qui signifie qu'il s'y arrêtera toujours, en toute circonstance. **La seule exception est la tuile Station-service.** D'après Satanus, s'arrêter

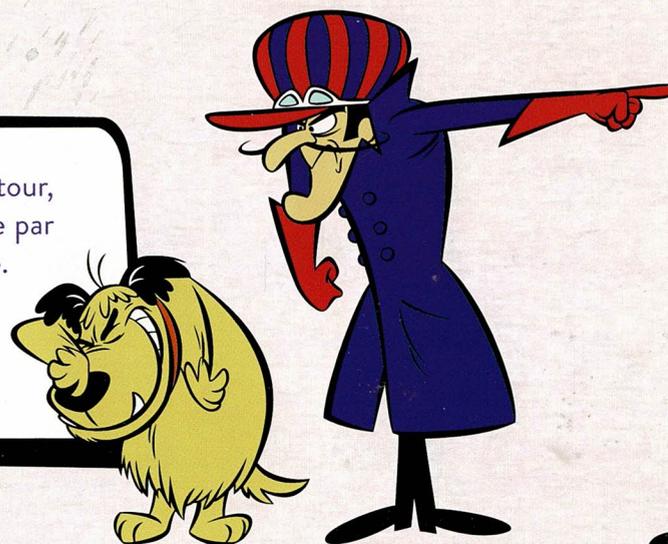
faire de l'essence, c'est bon pour les petits joueurs ; il ne s'arrête donc jamais pour remplir son réservoir et ignore tout simplement la Station-service.

Si, à n'importe quel moment de la course, il se trouve que Satanus ne peut s'arrêter sur aucune tuile, il fait enfin les frais de sa vilaine habitude d'ignorer sa jauge : la Démone Double-Zéro Grand Sport tombe en panne d'essence ! Il est éliminé de la course. Remettez sa figurine et ce qui reste du paquet Piège dans la boîte de jeu. Et l'un des joueurs devrait aussi imiter le sinistre ricanement de Diabolo se moquant des ennuis de son maître !

Attention ! Lorsque Satanus roule en tête, il pose des Pièges ! Voir page 13.



Exemple : la Cavallac Blindée d'Al Carbone et sa bande vient de finir son tour, c'est donc à Satanus de se déplacer. La dernière carte Déplacement jouée par Al Carbone, une carte Plaine, se trouve toujours sur le dessus de la défausse. Satanus avance donc jusqu'à la première Plaine dépourvue de Piège et située devant sa Démone Double-Zéro Grand Sport, ignorant tout sur son passage.



FIN DU ROUND

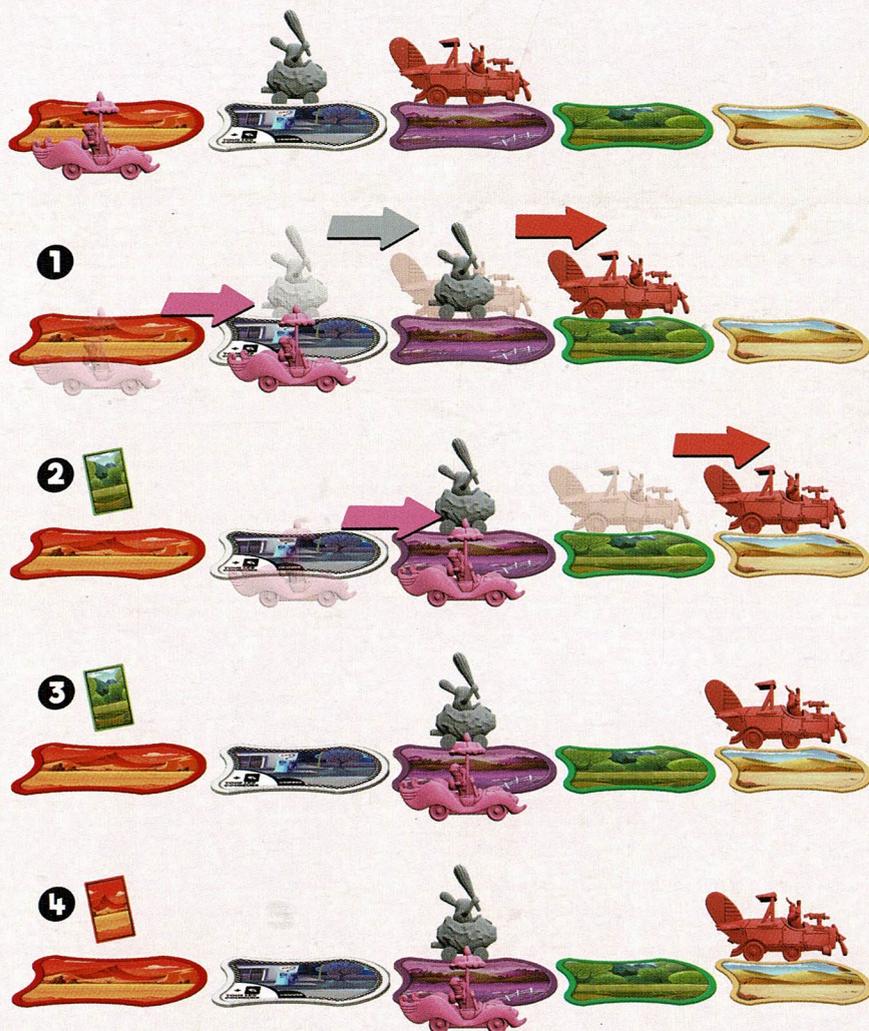
Déplacement des Coureurs Neutres

Une fois que chaque joueur a effectué son tour, le round s'achève. Avant que le Premier Joueur ne commence son tour suivant, tous les Coureurs Neutres se déplacent. **Sautez cette étape lors du tout premier round de la partie.**

En commençant par celui placé le plus près de la Ligne d'Arrivée, les Coureurs Neutres avancent chacun de 1 tuile (en respectant la règle de la prochaine case vide). En cas d'égalité, le Premier Joueur choisit quel Coureur Neutre déplacer en premier.

Activation Des Coureurs Neutres

Avant de commencer le prochain round, activez tous les Coureurs Neutres.



Une fois que tous les Coureurs Neutres ont effectué leur premier déplacement, révéléz la carte du dessus du paquet Déplacement et placez-la dans la défausse. Tout Coureur Neutre se trouvant sur un Terrain correspondant à la carte Terrain révélée avance de 1 tuile. Répétez une 2^e fois l'opération (révéléz et défaussez une carte Déplacement et avancez les Coureurs Neutres concernés), puis une 3^e fois.

Les Coureurs Neutres qui passent sur une carte Piège déclenchent automatiquement ce Piège et en appliquent les conséquences, autant que possible (voir page 13).

Exemple : *Max le Rouge, Les frères Têtes-Dures et Pénélope Jolicœur* participent à cette course en tant que Coureurs Neutres.

1. Ils avancent tous de 1 tuile dans l'ordre du classement, du premier au dernier.
2. Le Premier Joueur révèle la carte du dessus du paquet Déplacement. C'est une Forêt. *Max le Rouge* se trouvant sur une tuile Forêt, il se déplace à nouveau ; *Pénélope* se trouve à la *Station-service*, une tuile Joker, et peut donc elle aussi avancer jusqu'à la prochaine case libre.
3. Une 2^e carte est révélée, et c'est à nouveau une Forêt ; personne n'avance.
4. Une 3^e carte est révélée, et c'est un Désert. Là également, personne ne se déplace. Le Premier Joueur peut maintenant commencer un nouveau round.

Règle des Coureurs Neutres dans les parties à 2 joueurs :

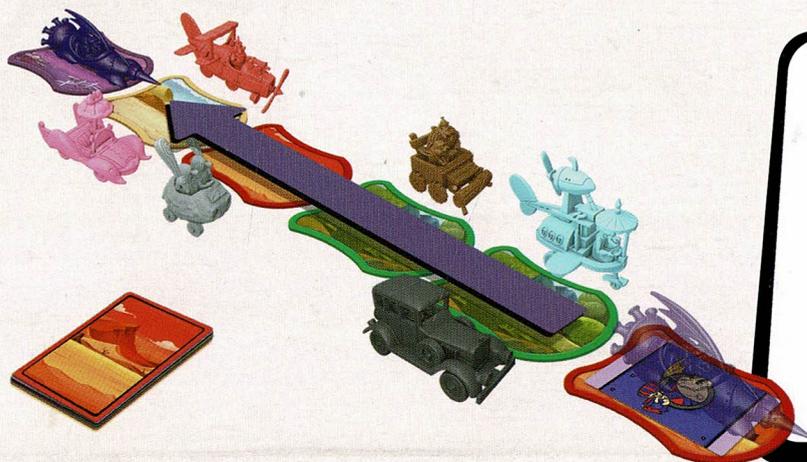
Après avoir révélé la 3^e carte pour les Coureurs Neutres et déplacé ces derniers, déplacez également *Satanas* selon ses règles normales de déplacement.

LES PIÈGES DE SATANAS

Si, après son déplacement, Satanus est seul en tête – ce qui signifie qu'il n'y a pas de Coureurs (contrôlés par des joueurs ou Neutres) sur la même tuile que lui ou en avant de sa position – il se gare le temps de poser des Pièges et des obstacles pour mettre des bâtons dans les roues des bolides qui arrivent derrière lui. Placez la carte du dessus du paquet Piège face cachée (sans la regarder !) sur la tuile occupée par Satanus. La Démone Double-Zéro Grand Sport

est ensuite replacée à l'arrière du peloton (sur la tuile juste derrière celle du Coureur actuellement en dernière position).

Satanus sait où il a déjà posé des embûches et quand il se déplace, il ignore les tuiles portant des cartes Piège. Il se contente d'avancer jusqu'à la tuile suivante qui porte le bon type de Terrain.



Exemple : À la fin de son tour, *Rufus-la-Rondelle* a déplacé Satanus selon ses règles normales de déplacement, le plaçant malheureusement devant tous les autres Coureurs, sur la tuile Désert. La carte du dessus du paquet Piège est alors placée sur cette tuile. Satanus est ensuite déplacé jusqu'à la première tuile Terrain située derrière tous les autres Coureurs, où il rongera son frein et devra attendre la fin du tour du prochain joueur pour rattraper le peloton.

Types des cartes Piège dans le sac à malices de Satanus



Encore Raté

Tous les Coureurs peuvent récupérer 1 de leurs cartes Pouvoir Spécial, si possible.



Huile

Tous les autres Coureurs (à l'exception de celui qui a déclenché le Piège) avancent de 1 tuile.



Pont Coupé

Le Coureur qui déclenche ce Piège ne pourra jouer que 1 seule carte Déplacement lors de son prochain tour.



Rocher

Le Coureur qui déclenche ce Piège recule jusqu'à la prochaine tuile entièrement vide.



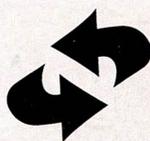
Bûche

Le Coureur qui déclenche ce Piège recule de 2 tuiles.



Sabotage

Le Coureur qui déclenche ce Piège choisit 1 de ses cartes Pouvoir Spécial et la masque, si possible.



Tour de Passe-passe

Le Coureur qui déclenche ce Piège échange sa place contre celle du Coureur le plus proche situé à 3 tuiles ou moins derrière lui, si possible.



Faux Tunnel

Les 2 Coureurs les plus éloignés de la Ligne d'Arrivée avancent chacun de 2 tuiles.



Flaque de Boue

Le Coureur qui déclenche ce Piège ne complète pas sa main jusqu'à 3 cartes à la fin de son tour.

Si un Coureur Neutre déclenche ce Piège, rien ne se passe.

POUVOIRS SPÉCIAUX DES COUREURS

À tout moment pendant son tour, un joueur peut choisir d'utiliser un ou plusieurs des Pouvoirs Spéciaux de son Coureur. Ces pouvoirs représentent un panel de compétences, d'astuces ou de capacités aussi étranges qu'utiles auxquelles les Coureurs peuvent recourir tout au long de la course.

Lorsqu'un joueur utilise un Pouvoir Spécial, il masque la carte Pouvoir Spécial correspondante sur son Tableau de Bord en la retournant face cachée. Les cartes masquées ne peuvent pas être utilisées tant qu'elles ne sont pas récupérées. Et récupérer un Pouvoir Spécial n'est pas si simple (voir Station-service, p.16).

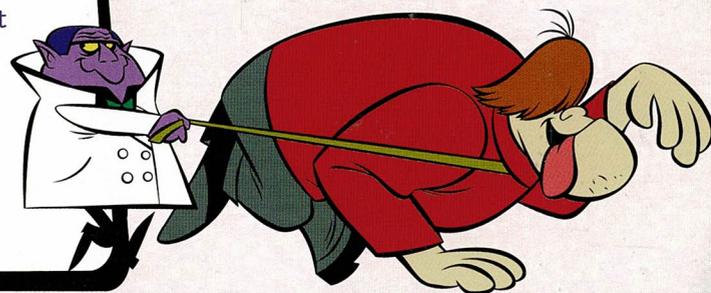
Si un Pouvoir Spécial demande à un Coureur de se déplacer de 2 cases ou plus, les tuiles qui mènent à la destination ne doivent pas être sautées, même si elles contiennent 2 Coureurs. Seule la tuile de destination peut être sautée si elle contient déjà 2 Coureurs.

Note spéciale : Déterminer un type de Terrain au hasard.

Si un effet de jeu ou un Pouvoir Spécial vous demande de déterminer un type de Terrain au hasard, révélez la carte du dessus du paquet Déplacement. Le Terrain figurant sur cette carte, quel qu'il soit, sera le Terrain déterminé. Placez ensuite cette carte dans la défausse.



Exemple : Ayant en main 2 Forêts et 1 Désert, *Rufus-la-Rondelle* décide de masquer sa carte Pouvoir Spécial *Saucisson* afin d'échanger une tuile Forêt contre la tuile se trouvant juste devant lui (une Plaine). Il joue sa 1^{re} carte Déplacement, un Désert, et se déplace de la tuile Ferme sur la tuile Forêt. Il joue ensuite sa 2^e carte Déplacement, une Forêt, pour passer de la tuile Forêt à la tuile suivante ! Si *Rufus* possédait une carte Plaine, il pourrait la jouer et effectuer un 3^e déplacement durant ce tour-ci.



🚩 Déclencher des Pièges

Les Pièges de Satanas représentent un danger pour tous les autres Coureurs. Quand n'importe quel Coureur (contrôlé par un joueur ou Neutre) passe ou termine son Déplacement sur une tuile qui contient un Piège, retournez la carte Piège face visible et appliquez-en immédiatement les conséquences sur ce Coureur.

Si un joueur possède une carte Pouvoir Spécial face visible pouvant annuler ce type spécifique de Piège, il DOIT la masquer (la retourner face cachée). Le Piège est ensuite défaussé sans autre conséquence, et le joueur continue son tour.

Si le Coureur du joueur ne peut pas annuler le Piège, il en subit toutes les conséquences. Le tour de ce joueur prend fin, mais il peut tout de même compléter sa main normalement. Après avoir été soit résolue, soit annulée, la carte Piège est toujours défaussée.

Si 2 Coureurs se trouvent sur une même tuile affectée par un Pouvoir Spécial ou par un Piège, le joueur dont c'est le tour choisit dans quel ordre les Coureurs seront affectés.



Exemple : Le *Pr Maboulette* vient de se déplacer sur une tuile Désert sur laquelle *Satanas* a posé un Piège. Il retourne la carte Piège : c'est un *Faux Tunnel* ! Normalement, il devrait subir les conséquences du Piège, mais son Pouvoir Spécial *Chignole* est prêt à être utilisé ! Au lieu de déclencher le Piège, il retourne sa carte Pouvoir Spécial face cachée et défausse le *Faux Tunnel* avant de continuer son tour normalement.

TERRAINS SPÉCIAUX

🚩 Tuiles Terrain Joker

Les tuiles portant un bord blanc (y compris la Station-service) et les deux Terrains du fond de la Grille de Départ sont considérés comme étant de TOUS les types de Terrain (et correspondent à n'importe quelle carte Déplacement) pour déterminer le déplacement d'un Coureur.



Marécage : Sur cette tuile, la règle des cases de tuiles (voir page 10) *ne s'applique pas* : il peut y avoir n'importe quel nombre de Coureurs sur la tuile Marécagè. Pour en partir, chaque joueur doit défausser soit 2 cartes Déplacement identiques, soit 3 cartes Déplacement de son choix (n'importe lesquelles). Les Coureurs Neutres quittent toujours cette tuile lors de leur 1^{er} Déplacement gratuit.



Passage à Niveau : Quand un Coureur passe sur cette tuile, le ou les Coureurs en dernière position avancent de 1 tuile. Si 2 Coureurs sont à égalité pour la dernière position, le joueur dont le Coureur se trouve sur le Passage à Niveau choisit lequel des deux se déplace en premier.

* Notez que *Satanas* n'est jamais considéré comme occupant la dernière place !



Croisement : Quand à la fin de son tour, son Coureur se trouve sur cette tuile, un joueur peut échanger la position de 2 tuiles du Parcours de l'Épreuve, où qu'elles soient. Les Coureurs sur ces tuiles ne changent pas de position, mais les Pièges qui y sont posés, s'il y en a, se déplacent en même temps que les tuiles sur lesquelles ils se trouvent. Un Coureur qui se trouve sur la nouvelle position d'une tuile contenant un Piège déclenche immédiatement celui-ci. Si 2 Coureurs se trouvent sur la nouvelle position d'une tuile contenant un Piège, le joueur dont c'est le tour décide lequel des deux déclenche le Piège (voir Déclencher des Pièges, page 15). L'effet du Croisement NE PEUT PAS cibler d'autres tuiles Spéciales.



Laboratoire A.C.M.E. : Quand le Coureur en tête de la course se déplace sur cette tuile, retournez la carte du dessus du paquet Déplacement. Placez 1 carte Piège sur la prochaine tuile du Parcours portant ce type de Terrain, si possible.



Station-service : Quand le Coureur en dernière position se déplace sur cette tuile, tous les joueurs récupèrent 1 de leurs cartes Pouvoir Spécial.



Consultez le Feuillet de
Championnat pour jouer en
MODE CHAMPIONNAT
4 saisons, 4 courses différentes
par saison.

CRÉDITS

Conception du jeu — Fabio TOLA et Andrea CHIARVESIO

Éditeur — David PRETI

Illustrations — Hanna-Barbera Productions, Giovanna GUIMARÃES

Production — Renato SASDELLI (chef de Production), Thiago ARANHA, Marcela FABRETI, Patricia GIL, Thiago GONCALVES, Guilherme GOULART, Isadora LEITE, Aaron LURIE et Safuan TAY.

Conception Graphique — Gabriel BURGHI

Règles — Bryan STEELE

Relecture — Jason KOEPP et Colin YOUNG

Responsable de la Conception — Eric M. LANG

Figurines — TopGames

Sculpteur — Vincent FONTAINE

Testeurs — Alexio Shneeberger, Pierluca Zizzi, Riccardo Minetti, Chiara De Magistris, Lavinia Pinello, William Greco, Paolo Ruffo, Marco Legato, Gabriele Riva et Mike Pierce. Remerciements spéciaux à l'équipe de démo de CMON à la Gencon 2018.

Adaptation française — EDGE Entertainment

Traduction — Shan DERAZE

Relecture — Hervé DAUBET

Responsable éditorial — Stéphane BOGARD

Résumé des Règles

MISE EN PLACE RAPIDE (COURSES DE BASE)

1 Placez **Satanas** sur la case 00, à l'arrière de la Grille de Départ.

3 Le Premier Joueur place son Coureur à côté de la Grille de Départ, sur la dernière case bordée de pointillés (juste devant Satan). Dans le sens horaire, les autres joueurs placent leur figurine à côté de la Grille de Départ, 1 par Terrain. Si nécessaire, complétez la Grille de Départ avec des Coureurs Neutres. Placez ces derniers devant les Coureurs des joueurs.

2 Chaque joueur choisit un des Coureurs et prend les cartes **Pouvoir Spécial** et le **Tableau de Bord** correspondants.

4 Ajoutez 1 tuile Spéciale aux **tuiles Terrain**. Séparez-les en fonction de leur dos. Mélangez chaque pile puis placez :

- 8 tuiles à dos bleu
- La tuile Station-service
- 9 tuiles à dos orange
- La tuile Ligne d'Arrivée

5 Mélangez le paquet des cartes Déplacement et placez-le face cachée près du Parcours. Faites de même avec les cartes Piège.

2 CASES PAR TUILE !

Chaque tuile Terrain peut accueillir jusqu'à 2 Coureurs (1 par case, 1 case de chaque côté de la tuile). Si un Coureur se déplace sur une tuile Terrain dont les 2 cases sont occupées, il continue son déplacement jusqu'à la prochaine tuile comportant au moins 1 case libre. Satan, quant à lui, n'occupe jamais les cases car il se déplace toujours au centre des tuiles Terrain.

GAGNER LA PARTIE

Le premier Coureur à franchir la Ligne d'arrivée est déclaré **vainqueur**, peu importe qu'il soit Neutre ou contrôlé par un joueur !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Lors de son tour (sens horaire) chaque joueur :

1. Doit jouer 1 carte Déplacement pour avancer de 1 tuile.
2. Peut jouer une 2^e carte Déplacement correspondant au Terrain où il se trouve pour avancer de 1 tuile.
3. Peut jouer une 3^e carte Déplacement correspondant au Terrain où il se trouve pour avancer de 1 tuile.

**Un joueur peut activer un ou plusieurs de ses Pouvoirs Spéciaux à tout moment durant son tour.*

4. Peut jouer des cartes Déplacement supplémentaires (obtenues grâce à des Pouvoirs Spéciaux) correspondant au Terrain où il se trouve pour avancer sur de nouvelles tuiles.
5. Pioche des cartes Déplacement pour compléter sa main jusqu'à 3 cartes.
6. Active Satan :

- **La Démone Double-Zéro Grand Sport** avance jusqu'au prochain Terrain correspondant à celui de la carte du dessus de la défausse.

Si Satan est en tête à la fin de son déplacement, placez une **carte Piège** sur la tuile où il se trouve, puis déplacez sa figurine sur la première case vide derrière le Coureur en dernière position.

Si Satan ne peut effectuer son déplacement, ou s'il franchit la Ligne d'Arrivée, retirez la Démone Double-Zéro Grand Sport de la partie.

Une fois que tous les joueurs ont effectué leur tour, le round s'achève par l'Activation des Coureurs Neutres.

1. En commençant par celui placé le plus près de la Ligne d'Arrivée et en suivant l'ordre du classement, avancez tous les Coureurs Neutres de 1 tuile.
2. Révélez et défaussez 1 carte Déplacement, puis déplacez tous les Coureurs Neutres (en suivant l'ordre du classement) placés sur un Terrain correspondant à celui de la carte révélée.
3. Répétez l'étape 2.
4. Répétez une nouvelle fois l'étape 2.



RÈGLES DE CHAMPIONNAT

Les Coureurs expérimentés peuvent disputer une série de courses à travers tout le pays. Chaque épreuve présente de nouvelles règles ou modifie les règles existantes. Défiez vos adversaires et remportez le plus prestigieux des titres lors du Championnat des Fous du Volant !

Les Coureurs choisissent une des quatre Saisons du Championnat et vont gagner des points selon leur place dans le classement de chacune des épreuves (voir le barème ci-contre).

Au fur et à mesure que le Championnat avance, les joueurs devront noter leur score. Le Coureur ayant cumulé le plus de points à la fin de la 4^e course gagnera le Championnat et recevra le titre du plus fou des Fous du Volant !



1 ^{er}	10 points
2 ^e	8 points
3 ^e	6 points
4 ^e	3 points
5 ^e	2 points
6 ^e	1 point

Championnat de Printemps

Zig Zag

Pas de règles additionnelles pour cette course.



Le petit Chaperon rouge

Les Coureurs (y compris les Coureurs Neutres) ne peuvent quitter une tuile Forêt que lors du premier déplacement de leur tour.

Gare au Gorille

Lorsque Satanas doit poser une carte Piège, le joueur dont le Coureur est en dernière position (ignorez les Coureurs Neutres) pioche 2 cartes Piège, choisit celle que Satanas pose et met l'autre sous le paquet Piège. Si 2 Coureurs sont à égalité en dernière position, c'est le joueur placé le plus près du Premier Joueur dans le sens horaire qui choisit.

Les Grandes Manœuvres

Lors de cette course, les joueurs piochent jusqu'à avoir 4 cartes Déplacement en main.

Championnat d'Été

Pas fou, Buffalo

Lors de cette course, les règles de la tuile Spéciale Marécage s'appliquent également aux tuiles Désert.

Le shérif n'est pas dans la course

Lorsque vous installez le Parcours de l'Épreuve, placez toutes les tuiles face cachée (à l'exception des tuiles Spéciales). Une tuile n'est retournée face visible que lorsqu'un Coureur l'atteint pour la première fois. Pour Satanas, considérez que les tuiles face cachée possèdent tous les types de Terrain.

Attractions en tous genres

Lorsque vous installez le Parcours de l'Épreuve, placez 4 cartes Piège au hasard sur les 4 premières tuiles de la seconde moitié du Parcours (dos orange).

Ça c'est du sport

Chaque fois que la Démone Double-Zéro Grand Sport atteint la même tuile Terrain que 1 ou 2 autres Coureurs, ce ou ces derniers reculent de 1 tuile. Si 2 Coureurs reculent de la sorte, le Coureur dont c'est le tour choisit qui recule le premier.



Championnat d'Automne

Temps et contretemps

Lorsque vous installez le Parcours de l'Épreuve, placez la tuile Ligne d'Arrivée de façon à ce qu'elle touche la Grille de Départ, et ne placez aucune tuile Spéciale autre que la Station-service. Le premier Coureur qui achève 2 tours du Parcours est le gagnant de l'épreuve.

Scions, scions du bois

Lorsque vous installez le Parcours de l'Épreuve, placez 1 carte Piège sur chaque tuile Forêt (ignorez la Grille de Départ). Si la Démone Double-Zéro Grand Sport doit se déplacer sur une tuile Forêt, elle ne se déplace pas.

En passant par Fantômeville

Si un joueur achève son tour alors que son Coureur se trouve sur une tuile Ferme, il doit défausser toutes les cartes de sa main sauf 1, si possible. Lorsqu'ils se trouvent sur une tuile Ferme et qu'une carte Ferme est piochée, les Coureurs Neutres ne se déplacent pas ; ils ne peuvent quitter une Ferme que lors du premier déplacement gratuit de leur tour.

Mic Mac Missouri

Pour quitter une tuile Plaine, les Coureurs doivent jouer 2 cartes Plaines. Pour quitter une tuile Plaine lors de leur premier déplacement, les joueurs doivent jouer soit 2 cartes Plaine, soit 1 Plaine + 1 autre carte au choix. Lorsqu'ils se trouvent sur une tuile Plaine et qu'une carte Plaine est piochée, les Coureurs Neutres ne se déplacent pas ; ils ne peuvent quitter une Plaine que lors du premier déplacement gratuit de leur tour.

Championnat d'Hiver

Que d'ours, que d'ours

Les joueurs ne piochent que jusqu'à avoir 2 cartes en main tant qu'ils n'ont pas atteint la Station-service.

Quel cirque

Lorsque vous installez le Parcours de l'Épreuve, mettez la Ligne d'Arrivée de côté, mélangez TOUTES les tuiles Terrain, les tuiles Spéciales et la Station-service et distribuez-en 3 à chaque joueur (5 dans les parties à 2 ou 3 joueurs). En commençant par le dernier joueur et en continuant dans le sens antihoraire, les Coureurs créent le Parcours en plaçant leurs tuiles une par une, à tour de rôle.

Tout le long du Mississippi

Lorsque vous installez le Parcours de l'Épreuve, placez les tuiles de Seconde Moitié du Parcours (dos orange) face cachée. Ces tuiles sont maintenant des tuiles Terrain Rivière. Elles ne peuvent pas être franchies ou sautées à l'aide de Pouvoirs Spéciaux. Lorsqu'un Coureur veut quitter une tuile Rivière, le joueur à sa droite commence par citer un type de Terrain. Pour se déplacer, le Coureur doit jouer une carte Déplacement du type de Terrain correspondant (lors de son premier déplacement, le Coureur peut néanmoins jouer n'importe quelle Terrain, comme à l'accoutumée). Lors de leurs déplacements, les Coureurs Neutres traitent les tuiles Rivière comme des tuiles Marécage.

Roméo du Mexique

Lorsque Satanas pose une carte Piège, il en pose une seconde sur la tuile devant celle où il se trouve (sauf si cette tuile en contient déjà une, ou s'il s'agit d'une tuile Spéciale ou de la Station-service).