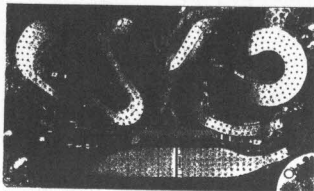


MOTO-CROSS

UN JEU DE SOCIÉTÉ
FERNAND NATHAN

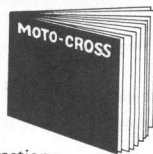
2

I. contenu de la boîte



1 plan de jeu

1 livret
«Moto-cross»



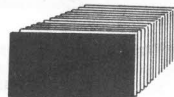
1 dé « Direction »
avec jockey



2 dés « vitesse »
numérotés de 1 à 6
et de 3 à 8



6 motos



1 banque



12 cartes
« Ennuis »



12 cartes
« Bénéfiques »



80 bons d'essence

Ce jeu peut se jouer de 2 à 6 joueurs ou individuellement ou par équipes de 2.

3

II. but du jeu

Grâce au plan de jeu qui est l'image d'un circuit-moto, vous allez pouvoir revivre les péripéties d'une course de moto-cross.

Votre moto doit arriver la première au but et totaliser le maximum de points. Pour cela, vous devrez surmonter les difficultés du parcours, respecter les règlements, faire preuve de connaissances mécaniques et gérer astucieusement votre budget de course.

III. règle du jeu

La partie se déroule en deux manches, comme une véritable épreuve de moto-cross.

1) POUR PRÉPARER LA PARTIE :

- Ouvrir le plan de jeu. Comme dans la réalité, le circuit comporte des portions larges, permettant aux concurrents de doubler aisément, et des passages plus étroits où une seule moto peut s'engager. La progression de chaque joueur sur le circuit est matérialisée par des pistes (plots blancs, rouges, verts et bleus).

- Disposer sur la table le paquet de cartes « Ennuis » et le paquet de cartes « Bénéfiques ».

- Un des joueurs est désigné comme Directeur de la course : il distribue à chaque concurrent une moto, 10 bons d'essence et un budget de course de 800 francs ainsi réparti :

- 4 billets de 100 francs
- 5 billets de 50 francs
- 5 billets de 20 francs
- 5 billets de 10 francs



4

Le Directeur de la course est également chargé de la vente des bons d'essence - à n'importe quel moment de la course - au tarif suivant :

- 1 pour 20 francs
- 5 pour 70 francs
- 10 pour 100 francs

2) CE QU'IL FAUT SAVOIR AVANT LE DÉPART :

a) Comment les motos vont-elles se déplacer sur le circuit ?

De par sa dimension, une moto couvre toujours deux plots. L'avance à chaque tour est comptée, plot par plot, à partir de la roue avant.

La vitesse de déplacement et les changements de direction sont déterminés par des dés.

• Vitesse :

Les deux dés indiquant la vitesse sont numérotés l'un de 1 à 6 (chiffres noirs), l'autre de 3 à 8 (chiffres rouges). La moto doit avancer d'autant de plots que de points indiqués par les dés.

Le joueur qui désire aller vite dit « Maxi », joue avec 2 dés, remet au Directeur de course 2 bons d'essence, et progresse selon les points obtenus avec les dés. La progression possible est donc de 4 à 14 plots.

Le joueur qui désire aller plus lentement dit « mini », joue le dé numéroté de 1 à 6, remet un seul bon d'essence et progresse de 1 à 6 plots.

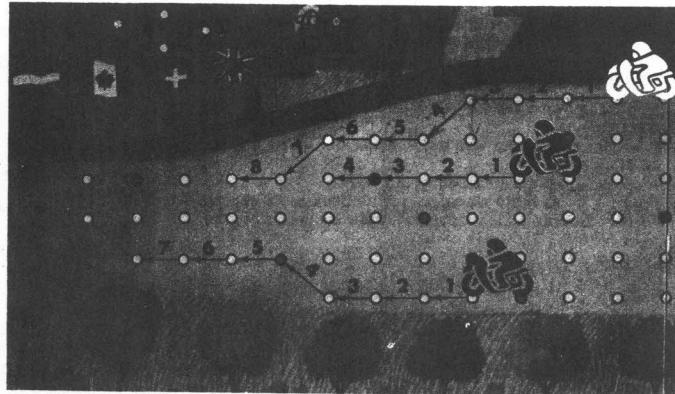
Donc, à chaque fois qu'un joueur avance, il doit remettre un ou deux bons d'essence.

Nota : Si on fait un double avec les dés en jouant « maxi », on rejoue au choix « mini » ou « maxi » en payant le nombre de bons d'essence correspondant.

5

• Direction des déplacements :

Les motos progressent en ligne droite sur la piste, mais si le circuit se rétrécit, elles passent sur la piste la plus proche pour continuer leur progression.



• Exemple de progression :

La moto verte fait 4 points et progresse tout droit.

La moto blanche fait 8 points et doit donc se rabattre deux fois sur sa gauche.

La moto orange fait 8 points et se rabat deux fois sur sa droite.



