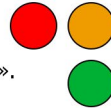


### PRINCIPE DES PIONS ET CASES «VITESSE»

Au début de la partie, aucun joueur n'a de pions «Vitesse». Pour les obtenir, il faut tomber sur une case spéciale «Pièce». Cela vous donnera droit à 3 pions (un de chaque couleur).



S'il vous reste encore des pions et que vous tombez sur une case «Pièce», vous pouvez compléter votre collection (Par exemple, si vous avez encore un pion vert, vous n'obtiendrez que 2 pions, un orange et un rouge). Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 pions!

Pour utiliser un pion vert, il vous faut tomber sur une case verte. Vous pourrez alors avancer de 2 cases supplémentaires et mettre le pion utilisé dans le pot commun. Il en va de même pour le pion orange avec la case orange et le pion rouge avec la case rouge. Vous ne pouvez pas utiliser plus d'un pion par tour de jeu et celui-ci ne s'utilise qu'après avoir lancé le dé blanc pour vous déplacer.

### LES CARTES «OBJET» (OU «BONUS»)



Vous obtenez une carte «objet» lorsque vous tombez sur une case avec l'icône «objet» ou que vous la dépassez! Vous ne pouvez pas jouer une carte que vous venez d'obtenir au même tour. Vous ne pouvez pas avoir plus de 2 cartes en votre possession, vous pouvez défausser une carte avant d'en prendre une autre si vous souhaitez la changer. Une fois jouée, mettez la en dessous du tas.



**Champignon** - Vous pouvez lancer le dé noir en même temps que le dé blanc pour aller plus vite! Il faut donc la jouer avant votre déplacement! On appuie sur le champignon!



**Banane** - Après votre déplacement, vous pouvez laisser une banane sur la piste. Si vous tombez sur la même case qu'un autre joueur, il passera son tour. Si vous êtes seul(e), déposez un pion banane (pion jaune) sur votre case. Ce pion restera sur la case jusqu'à la fin du jeu sauf si un joueur tombe dessus, dans ce cas, il passera un tour et le pion sera retiré.



**Carapace Verte** - Lancez la, après votre déplacement, sur un joueur à 4 cases maximum (devant ou derrière). Si il fait un score de 1,2 ou 3 avec le dé noir, il passera un tour.



**Carapace Rouge** - Lancez la, après votre déplacement, sur un joueur à 6 cases uniquement devant vous. Le joueur devra donc passer un tour.



**Carapace Bleue** - Lancez la, après votre déplacement, sur le leader de la course, il devra reculer de 4 cases! Seul, le super klaxon peut stopper cette carapace!



**Etoile** - Jouez la avant votre déplacement, ajoutez +2 à votre lancer avec le dé blanc pendant 2 tours! Jouez la aussi pour annuler une attaque avec la carapace verte ou rouge. En cours d'utilisation, les bananes ne vous affectent pas.



**Etoile** - Jouez là après votre déplacement, tous les joueurs (sauf vous bien sûr) devront reculer de 2 cases. Si un éclair touche un joueur avec une carte banane, celui-ci reculera de 2 cases puis posera la banane (pion jaune) sur cette case. Sa carte «banane» sera alors remise dans le pot commun.



**Super Klaxon** - Peut annuler une attaque avec une carapace verte, rouge ou bleue, ainsi qu'une banane (qu'elle supprime du plateau). Joué en attaque, le Super Klaxon fera sauter un tour au joueurs à 2 cases de vous maximum. Vous devez choisir soit l'option de défense, soit l'option d'attaque mais pas les deux en même temps.



**Bill Balle** - Transformez vous en boulet de canon et avancez de 4 cases immédiatement! Elle se joue bien entendu après avoir fait votre déplacement standard.



**Roi Boo** - Après votre déplacement, utilisez cette carte pour «piquer» une carte à un adversaire. Choisissez sans regarder. La carte Roi Boo sera remise dans le pot commun.

Attention! Une banane peut se cumuler avec une case Chomp! ou avec un Goomba. Le joueur passera alors 2 tours!