

LES PILOTES - MARIO KART EDITION

Entrez dans l'univers de Mario dans une course où les coups bas sont autorisés! Champignons, carapaces vertes, bananes, etc... tout y est ou presque. Prenez le volant! De 2 à 5 joueurs.

CONTENU/MATERIEL

- 1 Plateau de jeu
- 1 Jeu de 54 cartes bonus
- 5 Pions Joueurs x5 (Mario, Luigi, Bowser, Koopa et Bowser Jr)
- 15 Pions «Vitesse» (Vert x5, Orange x5 et Rouge x5)
- 1 Pion «Goomba»
- 10 Pions «Banane»
- 3 Dés (dé blanc, dé noir & dé addition/soustraction)
- 5 Supports pour deux cartes

PREPARATION DU JEU

Installez le plateau de jeu.
Mélangez le jeu de 54 cartes puis déposez le paquet face contre le plateau sur l'emplacement prévu à cet effet. Préparez également les pions «Banane» et les pions «Vitesse» sur un coin du plateau qui serviront ultérieurement. Chaque joueur devra choisir un personnage et prendre un support pour cartes.

Pour définir l'ordre de placement sur la ligne de départ, lancez chacun votre tour le dé blanc et le dé noir en même temps. Positionnez votre personnage en partant du plus grand score au plus petit score.
Le joueur en première position jouera en premier (puis dans le sens des aiguilles d'une montre) et pourra positionner le Goomba sur la case de son choix sur le plateau (au minimum 5 cases d'un joueur). Avant de commencer, n'oubliez pas de définir le nombre de tours (10 par exemple).

Pour vous déplacer lorsque c'est à vous de jouer, il suffit de lancer le dé blanc et d'avancer du nombre indiqué par le dé.

FONCTIONNEMENT DU «GOOMBA»

C'est au joueur en première position sur la ligne de départ de placer le pion «Goomba» sur une case du plateau de son choix (au minimum à 5 cases d'un joueur).



Le pion «Goomba» est dépendant du dé addition/soustraction.
A la fin de chaque tour de jeu et lorsque chaque joueur a pu faire son déplacement, un joueur lancera le dé addition/soustraction et le pion «Goomba» se déplacera en fonction du chiffre indiqué.

Lorsque le Goomba tombe sur une case occupée par un joueur ou lorsqu'un joueur tombe sur la case du Goomba, il devra passer un tour. Le Goomba est indépendant des cartes bonus, il peut donc se combiner avec le fait de tomber sur une case avec une peau de banane ou avec une case Chomp!. Le joueur passera alors 2 tours. Si vous tombez sur un Goomba sur une case Boost, avancez de 3 cases puis passez un tour.

LES CASES SPECIALES



La case «Chomp!» indiquée par l'image d'un Chomp vous fera sauter un tour si vous tombez sur celle-ci. C'est triste, mais avec des dents comme ça, il fallait s'en douter!



La case «Boost» vous fera avancer immédiatement de 3 cases si vous tombez dessus. Un petit coup de pouce pour distancer vos adversaires du jour!



La case «Pièce» vous permet de prendre 3 pions «Vitesse» (un vert, un orange et un rouge) ou de compléter votre collection de pions «Vitesse» si vous en possédez déjà.

Pour plus d'informations sur les pions «Vitesse», voir Page 4.



La case «Raccourci» vous accorde de passer par le tuyau vert lorsque vous tombez sur cette case. Vous arrivez donc par magie sur la case qui correspond à la sortie du tuyau!



La case «Objet» vous permet de prendre une carte «Objet» dès que vous tombez sur cette case OU que vous la dépassez! Et oui, tout le monde a le droit à son bonus.

Pour plus d'informations sur les cartes «Objet», voir Page 4.