
c
b
e
d
f
a
Jim Dratwa
WACKY
Challenge
règles du jeu
game rules
spelregels
regola del gioco
spielregeln

Wacky Challenge

Vous voici engagé dans une course folle. Pendant 5 tours vous allez devoir rallier le maximum de villes étapes en utilisant plusieurs véhicules à votre disposition.

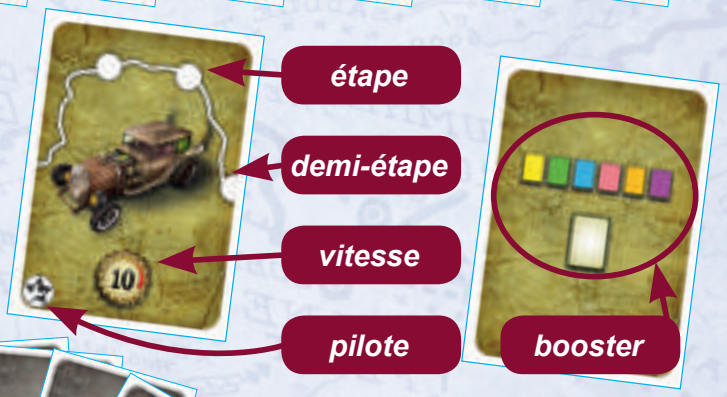


Matériel

• 7 cartes personnage :

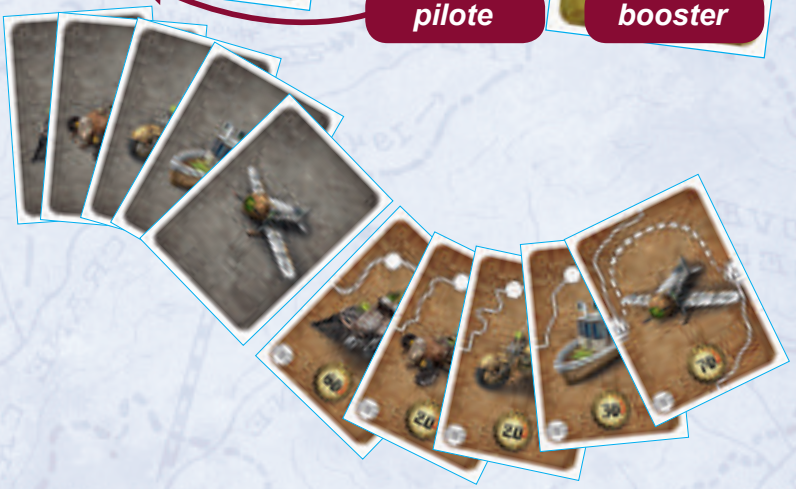
• 35 cartes course :

7 paquets (à la couleur des 7 personnages) de 5 cartes véhicule (train, voiture, moto, bateau, avion). Chaque véhicule ayant une vitesse et parcourant plusieurs étapes. Le verso présente un effet booster (voir § les boosters)



• 5 cartes hiérarchie (fond gris) :
train, voiture, moto, bateau, avion

• 8 cartes starter (fond brun clair) :
2 trains, 2 voitures, 1 moto,
1 bateau,2 avions



Mise en place

• Chaque joueur choisit une carte personnage qu'il place face visible devant lui **(a)** et prend en main les 5 cartes du paquet de cartes course correspondantes.

• Les 5 cartes hiérarchie sont disposées visibles les unes en dessous des autres au centre de la table **(b)** dans l'ordre train (en haut), voiture, moto, bateau, avion (en bas).

• Les 8 cartes starter sont mélangées puis l'on place face visible, à droite des cartes hiérarchie, un nombre de cartes starter égal au nombre de joueurs plus une (par exemple 5 cartes à quatre joueurs). Les cartes starter restantes sont remises dans la boite et ne serviront pas.

Déroulement

• Chaque joueur choisit une carte parmi les cartes course qui lui restent en main et la place face cachée devant lui. Lorsque tous les joueurs ont choisi leur carte, chaque joueur retourne simultanément face visible cette carte.

• Les cartes course jouées sont placées à gauche des cartes hiérarchie dans la ligne correspondant à leur véhicule **(c)**.

• Les joueurs choisissent chacun leur tour une carte course ou starter à droite des cartes hiérarchie **(e)**. Le premier joueur à choisir est le joueur ayant posé la carte course avec le véhicule le plus haut dans la hiérarchie. En cas d'égalité c'est celui parmi les joueurs ex-æquo qui présente la plus grande vitesse qui l'emporte **(f)**. Et ainsi de suite jusqu'au joueur ayant mis la carte la plus basse dans la hiérarchie et/ou avec la plus petite vitesse.

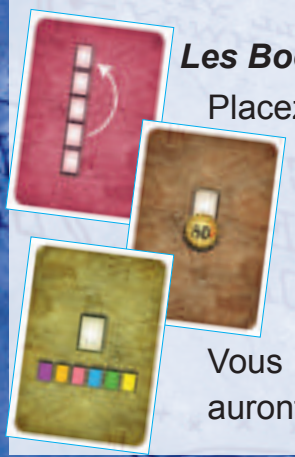
• Il faut prendre en compte l'effet booster éventuellement actif pour déterminer l'ordre (voir § Les boosters).

• Les cartes choisies sont posées face visible devant chaque joueur à droite de leur carte personnage, à côté des cartes course précédemment prises et formant ainsi leur parcours **(d)**. Il existe des demi-étapes (voiture, bateau, avion) qu'il convient de compléter pour gagner l'étape. Elles peuvent être réordonnées à tout moment afin de maximiser le nombre d'étape en assemblant 2 demi-étapes.

• Le véhicule sur la carte course ou starter qui n'a pas été prise monte d'un cran dans la hiérarchie. S'il est déjà en haut, il redescend tout en bas.

Fin de tour :

Les cartes course jouées à gauche des cartes hiérarchie passent du coté droit **(e)**. La carte course qui était la plus basse est retournée face booster (voir § les boosters) et son propriétaire en effectue éventuellement l'action. Une fois le booster pris en compte la carte est remise sur sa face véhicule.



Les Boosters :

Placez le véhicule de votre choix en haut de la hiérarchie

Le prochain véhicule que vous jouerez sera le plus rapide de sa catégorie

Vous choisirez votre véhicule lorsque tous les autres joueurs auront révélé le leur



Le véhicule sur la prochaine carte que vous jouerez sera momentanément transformé en celui du sommet de la hiérarchie. Si cette transformation a lieu elle amènera sa vitesse à zéro.

La vitesse est d'abord comparée et la hiérarchie départage les ex-æquo

Echanger une carte de votre parcours avec une carte qu'il vous reste en main. La carte choisie de votre main ne peut pas être le train.

Fin de la partie

La partie s'arrête à la fin du 5ème tour lorsque les joueurs n'ont plus de carte course en main. Chaque joueur peut réordonner ses 5 cartes parcours puis il compte le nombre d'étapes complètes qu'il a atteint (une demi-étape ne compte pas).
Les aérodromes complets (2 demis-aérodromes) comptent pour 4 étapes.
Chaque carte parcours à la couleur du joueur apporte 1 étape bonus.
Le joueur ayant parcouru le plus d'étapes gagne la partie.
En cas d'égalité, c'est celui qui cumule les plus grandes vitesses.



Le joueur violet peut avoir un bonus supplémentaire d'une étape s'il a dans son parcours deux cartes starter.