

180x180mm

front

back

  
 **RÈGLES DU JEU**

Défiiez vos potes dans une course de Rider extrême ! Qui sera le premier à parcourir environ 100 Km (20 minutes) ou 150 Km (30 minutes).

### 1 - CONTENU DU JEU

- 10 cartes Objectif • 20 cartes Véhicule
- 70 cartes Distance • 7 cartes Spéciale
- 44 cartes Crasse / Contre-Crasse

### 2 - BUT DU JEU

Parcourir exactement la distance indiquée par votre carte Objectif. Vous ne gagnez pas si vous n'arrivez pas au Km près à la distance indiquée sur votre carte Objectif. Sinon, vous pouvez vous mettre d'accord en début de partie sur une seule carte objectif et tous devez atteindre cette même distance lors de cette course.

### 3 - MISE EN PLACE DU JEU

- Distribuez une carte Objectif à chaque joueur, puis sortez du jeu les autres cartes Objectif. Cet Objectif est secret pendant toute la partie. Gardez la carte face cachée devant vous.
- Choisissez la durée de partie. Partie rapide : environ 100 Km, (côté jour de la carte) ou longue : environ 150 Km, (côté nuit de la carte).
- Mélangez les 141 cartes restantes puis distribuez-en 8 à chacun.

Le dernier à avoir ridé l'un des 4 sports extrême (Skate, Trotinette, Vélo BMX ou Rollers) commence la partie. Le joueur suivant sera celui placé à sa droite.

- Constituez une pioche avec les cartes restantes.



### 4 - JOUER

Vous pouvez jouer jusqu'à 2 cartes par tour et par joueur. Vous devez obligatoirement poser une carte Véhicule (Skate, Trotinette, Vélo BMX ou Rollers) devant vous pour commencer la course. Vous ne pouvez pas poser 2 véhicules en même temps.

**LET'S GO!** Démarrez votre course en plaçant une carte Distance à côté de votre véhicule (1, 2, 3, 5, 7, 8, 10 ou 20 Km). Si vous n'en n'avez pas et que vous ne pouvez pas jouer, défaussez-vous d'une ou 2 cartes de votre main maximum puis piochez 1 ou 2 cartes pour avoir à nouveau 8 cartes en main. Si vous voulez jouer une carte Crasse en 1er ou seconde carte, posez-la sur le véhicule d'un autre joueur, il ne pourra plus jouer de carte Distance jusqu'à ce qu'il pose la bonne carte Contre-Crasse, qu'il change de véhicule ou que le nombre de tour indiqué sur la carte soit atteint (*Crampe, Nid-de-poule, Obstacle*). Dans ce cas, la carte Véhicule et la carte Crasse sont mises dans la défausse (qui deviendra la seconde pioche lorsque la première sera épuisée).

### 5 - EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU

Lors de votre tour, vous pouvez soit :

- Poser un Véhicule et une carte Distance
- Poser une à deux carte Distance à côté de votre véhicule
- Poser un Véhicule et une carte Crasse ou Contre-Crasse
- Poser une carte Distance et une carte Crasse ou Contre-Crasse
- Poser deux cartes Crasse
- Poser une carte Crasse et une carte Contre-Crasse
- Défausser deux cartes et en piocher deux
- Jouer une carte, en défausser une et en piocher deux

Si vous avez reçu une carte Crasse, vous pouvez soit poser une carte Contre-Crasse ou changer de véhicule (sauf pour la *Crampe*, le *Nid-de-poule* et l'*Obstacle*) pour pouvoir continuer la course. Dans ce cas, conservez vos Km déjà posés et défaussez votre véhicule ainsi que la carte crasse dans la seconde pioche. À la fin de votre tour, piochez une ou deux cartes si vous avez joué une ou deux cartes lors de votre tour. C'est ensuite au joueur situé à votre droite de jouer.

### 6 - LES CARTES CRASSE / CONTRE CRASSE

Chaque carte Crasse peut être contrée par la carte Contre-Crasse correspondante. Remettez les cartes Crasse et Contre-Crasse dans la défausse une fois utilisées. Lorsque la pioche est vide, mélangez la défausse pour obtenir la nouvelle pioche.

Par exemple, la carte *Crampe* peut être placée si le joueur adverse utilise les véhicules suivants : Skate, Trotinette, Vélo BMX ou Rollers. Vous ne pouvez plus avancer avec des cartes Distance à moins de jouer la carte Contre-Crasse *Bouteille d'eau* pour la crampe ou d'attendre 2 tours que la *Crampe* passe.

Nombre de tours d'effet de la carte



Carte permettant de contrer la Crasse

Véhicules affectés



La carte *Casser la Roue* impacte également les 4 véhicules, vous pouvez la contrer par la carte *Roue de Secours* ou vous pouvez changer de véhicule.

Les cartes *Obstacle* et *Nid-de-Poule* peuvent être contrées uniquement par les cartes *Esquive* ou *Figure*. De la même manière, la carte *Crampe* ne peut être contrée que par la carte *Bouteille d'eau*.

Nombre de tours d'effet de la carte



Carte permettant de contrer la Crasse

Véhicules affectés



### 7 - LES 5 CARTES SPÉCIALES DU JEU

- Le *Vol de véhicule* vous permet de prendre la carte Véhicule en jeu d'un adversaire, de l'utiliser lors du même tour et de le garder pour la suite de la partie.
- Les cartes *Invincible aux cartes Crasse pendant 2 ou 3 tours* permettent à l'utilisateur de se protéger contre toutes les cartes Crasse et même contre les autres cartes Spéciale.
- La carte *Échange de Jeu* permet de prendre un jeu adverse et de lui donner votre propre jeu à la place. Vous pouvez ensuite jouer une seconde carte de votre choix lors du même tour.
- La carte *Contrôle de Police* permet de faire passer son tour au joueur de votre choix.

### 8 - FIN DE PARTIE

Le joueur qui atteint exactement la distance indiquée sur sa carte Objectif remporte la partie. Attention, vous ne pouvez pas dépasser le nombre de Km de votre carte Objectif sinon vous perdez la partie.

 Édité par Topi Games - 9 rue Pasteur  
94130 Nogent-sur-Marne FRANCE  
www.topi-games.com  
contact@topi-games.com