



REGLES DU JEU

APERCU

Dans MemoRacers, les joueurs incarnent des pilotes engagés dans une course automobile futuriste. Dans ce sport mécanique aussi dangereux que populaire, les pilotes tentent de compléter le plus vite possible 3 tours d'un circuit parsemé de pièges... ou d'être les derniers survivants encore en course. Les vaisseaux sont tellement rapides qu'il faut avoir des réflexes hors du commun pour parvenir à éviter tous les pièges... ou faire confiance à son instinct, prendre des risques et tenter de se souvenir de la position des obstacles d'un tour à l'autre ! Faute de quoi, c'est le crash assuré ! Seul le plus audacieux remportera cette course qui récompense prise de risques et mémoire.

MATERIEL

- ▶ 40 tuiles Circuit :
 - ▶ 9 Tuiles de la série **A** (numérotées de **1-A** à **9-A**)
 - ▶ 9 Tuiles de la série **B** (numérotées de **1-B** à **9-B**)
 - ▶ 9 Tuiles de la série **C** (numérotées de **1-C** à **9-C**)
 - ▶ 9 Tuiles de la série **D** (numérotées de **1-D** à **9-D**)
 - ▶ 4 Tuiles Kraken (portant le symbole )
- ▶ 5 Tableaux de bord
- ▶ 5 Vaisseaux
- ▶ 5 feutres effaçables
- ▶ 1 piste de Score et 5 marqueurs (pour les modes de jeu Solo ou Championnat)
- ▶ Ce livret de règles

PRESENTATION DU MATERIEL

1. LE CIRCUIT

Chaque Circuit se compose de Tuiles, disposées les unes derrière les autres. Chaque Tuile comporte un code composé d'un chiffre et d'une lettre, et/ou un symbole, figurant sur le côté gauche **(A)**.

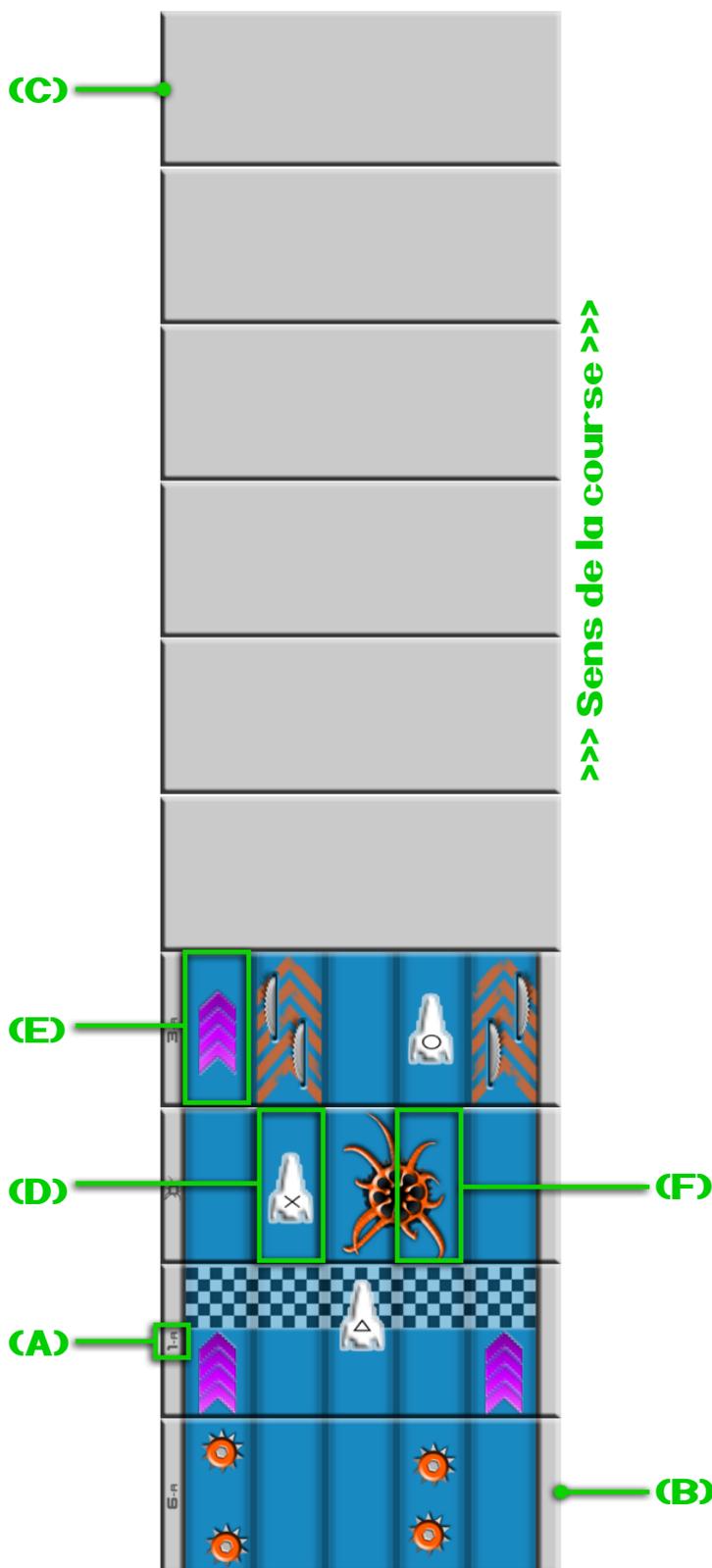
Un Circuit est toujours composé de dix Tuiles. Neuf numérotées de **1** à **9**, plus une Tuile Kraken (comportant le symbole ). Chaque Tuile existe en plusieurs versions, numérotées **-A** à **-D**. Pour vos premières courses, il est conseillé d'utiliser les Tuiles de la série **-A**. Pour les courses suivantes, vous pourrez choisir vous même les Tuiles que vous souhaitez utiliser, ou les sélectionner aléatoirement. Dans ces deux derniers cas, veillez à ce que chaque numéro (de **1** à **9** + Tuile ) soit présent en un et un seul exemplaire dans le Circuit.

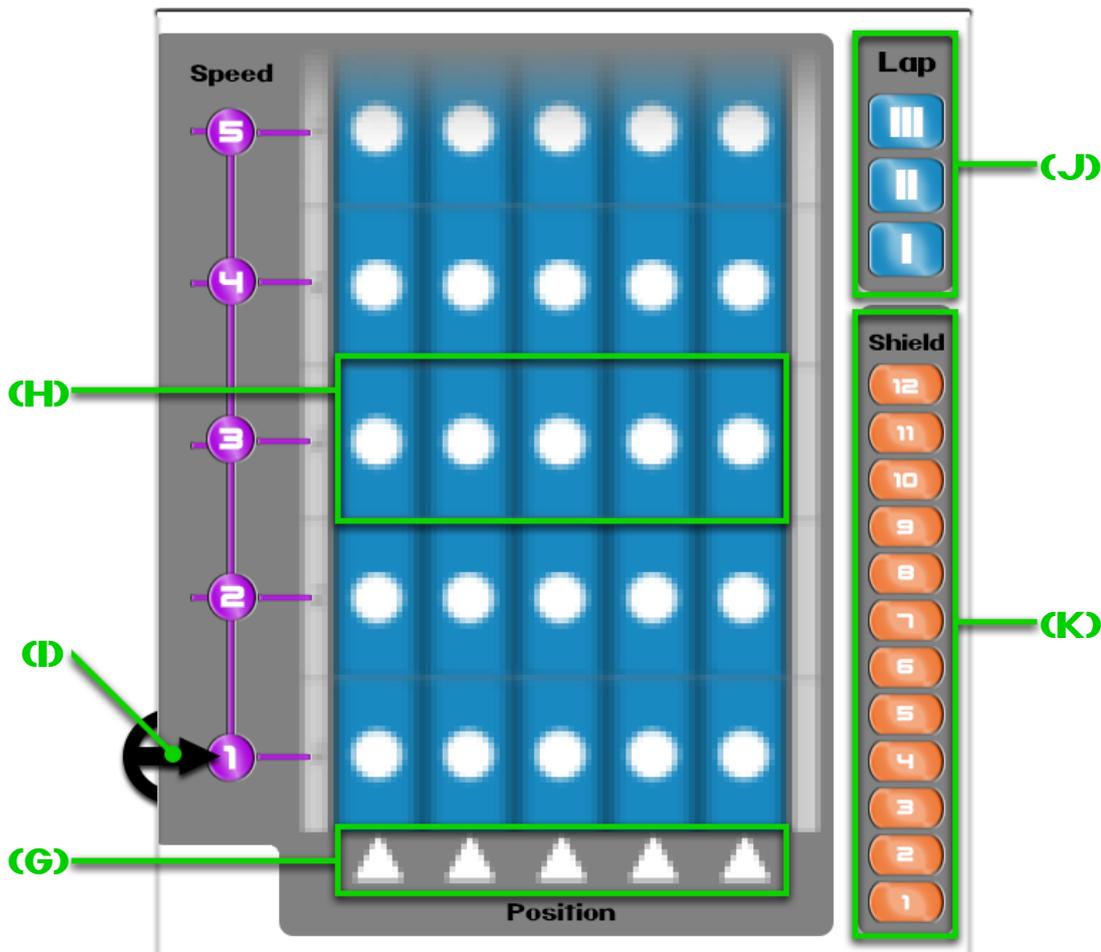
Ce Circuit possède une particularité : il forme une boucle ! A chaque fois qu'une Tuile se retrouve à l'Arrière du Circuit sans aucun Vaisseau dessus **(B)**, elle est replacée face cachée à l'Avant du Circuit **(C)**. De cette manière, le Circuit va évoluer tout au long de la course : à chaque instant, certaines Tuiles seront face cachée, tandis que d'autres seront face visible. Il vous faudra prendre des risques et tenter de vous souvenir de la position des éléments pour y faire progresser votre vaisseau sans danger.

Chaque Tuile comporte 5 Couloirs, que votre Vaisseau pourra occuper **(D)**. Il n'y a pas de limite au nombre de Vaisseaux pouvant occuper un même Couloir. Certains Couloirs sont vides, d'autres comportent des éléments qui auront un impact positif (comme les Accélérateurs, en violet **(E)**) ou négatif (comme les pièges en orange **(F)**) sur votre course.

CONSEILS POUR VOTRE PREMIERE COURSE

- ▶ Il n'est pas nécessaire de tout mémoriser ! Tentez simplement de retenir un début de parcours qui évite les cases piégées (éléments en orange) et passe par les Accélérateurs (éléments violets).
- ▶ Dans le doute, notamment si vous jouez avec les Tuiles de la série **-A**, sachez que les Couloirs les plus dangereux (qui statistiquement contiennent le plus de cases piégées) se trouvent sur les côtés du Circuit, tandis que le Couloir le plus sûr est le Couloir central.





2. LE TABLEAU DE BORD

Pour piloter son Vaisseau sur le Circuit, chaque joueur est équipé d'un Tableau de bord.

La ligne **Position** représente la Tuile sur laquelle se trouve le Vaisseau du joueur (G). Elle comporte 5 cases, correspondant aux 5 Couloirs du Circuit. Le joueur cochera toujours la case correspondant au Couloir sur lequel se trouve son Vaisseau.

Au dessus, chaque Ligne de Programmation (H) représente l'une des Tuiles se trouvant à l'Avant du Vaisseau. Chacune de ces lignes comporte 5 cases, correspondant aux 5 Couloirs des Tuiles qu'elles représentent. Pendant la partie, le joueur sera amené à cocher les cases des Lignes de programmation pour indiquer quels Couloirs du Circuit il souhaite franchir avec son Vaisseau.

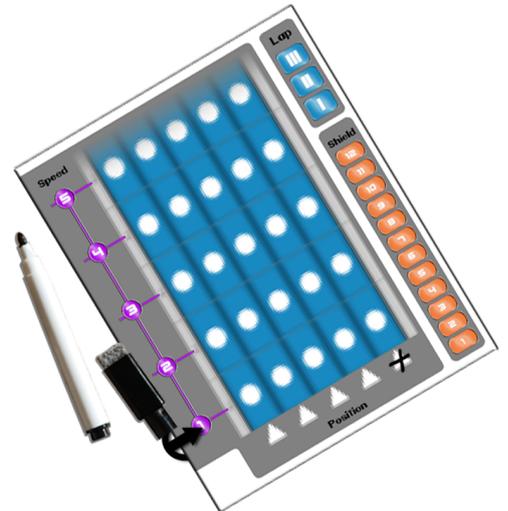
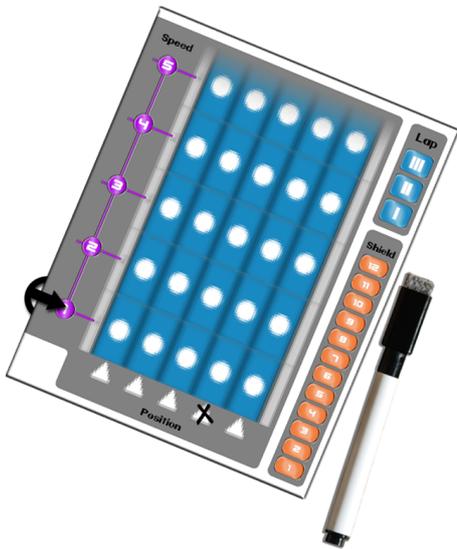
La colonne de gauche du Tableau de bord d'un joueur lui permet de gérer la **Vitesse** de son Vaisseau. Le marqueur de Vitesse (D) indique le nombre de Tuiles dont le Vaisseau se déplacera à chaque Manche. La **Vitesse** d'un Vaisseau variera tout au long de la partie en fonction des choix du joueur et des aléas rencontrés sur le Circuit.

La zone se trouvant en haut à droite du Tableau de bord d'un joueur lui servira à comptabiliser le nombre de **Tours** de Circuit réalisés avec son Vaisseau (J). A chaque fois qu'il franchira la Ligne de Départ/Arrivée, il cochera l'une de ces cases. Si, à la fin d'une Manche, un ou plusieurs joueurs ont coché les 3 cases de la zone **Tours** de leur Tableau de Bord, la Course prend fin.

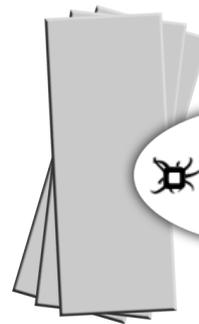
Enfin, la zone **Bouclier** (K) permet de suivre l'état de la structure du Vaisseau. A chaque fois que son Vaisseau rencontrera un obstacle sur le Circuit, ou qu'il voudra forcer l'accélération de son Vaisseau, le joueur cochera des cases de cette zone. Si un joueur coche la dernière case **Bouclier** il est éliminé de la Course.

EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR 4 JOUEURS

Avant
du Circuit

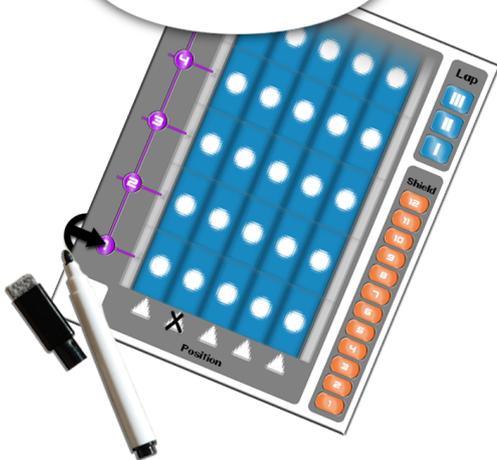


Sens de la
Course

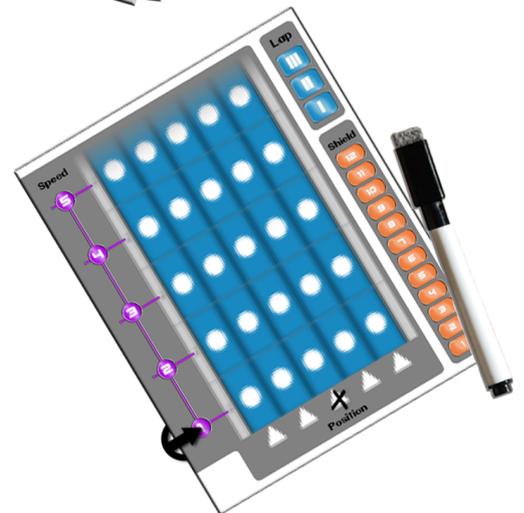


Reserve de
Tuiles
Kraken

Tableau de bord
d'un joueur



Arriere
du Circuit



MISE EN PLACE

La mise en place suit 3 étapes principales :

- **1. CONSTRUCTION DU CIRCUIT** : les joueurs choisissent les Tuiles qui composeront le Circuit ;
- **2. TOUR DE RECONNAISSANCE** : les joueurs repèrent le Circuit et tentent d'en mémoriser les premiers éléments ;
- **3. PREPARATION DES VAISSEAUX** : les joueurs prennent place sur la ligne de départ.

1. CONSTRUCTION DU CIRCUIT

Un Circuit est toujours composé de 10 Tuiles, dont 9 Tuiles numérotées. Chaque numéro (de **1** à **9**) doit être présent en un et un seul exemplaire dans le Circuit. A ces 9 tuiles s'ajoute une Tuile Kraken () pour un total de 10 Tuiles par Circuit.

Pour vos premières Courses, il est conseillé d'utiliser les Tuiles de la série **-A**. Pour les Courses suivantes, vous pourrez choisir vous même les Tuiles que vous souhaitez utiliser, ou les sélectionner aléatoirement, tant que chaque numéro (de **1** à **9**) est présent en un et un seul exemplaire dans le Circuit.

Une fois les Tuiles sélectionnées, placez la Tuile **1** (Ligne de Départ/Arrivée) face visible au milieu de la table. Le numéro de la Tuile se trouve à gauche du sens de la Course. Mélangez ensuite, sans les regarder, les Tuiles **2** à **9**, ainsi que l'une des quatre Tuiles Kraken () et disposez-les, les unes derrière les autres, faces cachées, en plaçant leurs numéros à gauche du sens de la Course.

Cet alignement de Tuiles forme le Circuit. La Tuile **1** (Ligne de Départ/Arrivée) se trouve pour l'instant « à l'Arrière » du Circuit. La Tuile la plus éloignée est dite « à l'Avant ».

Les trois autres Tuiles Kraken () sont placées non loin du Circuit, en une pile face cachée.

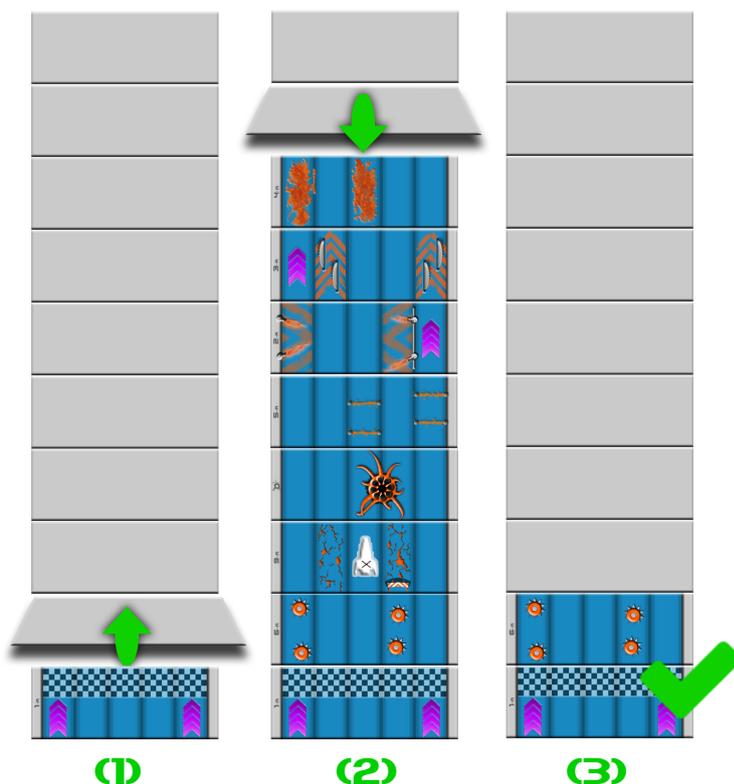


2. TOUR DE RECONNAISSANCE

Une fois le Circuit mis en place, et avant que la Course ne commence, un Tour de Reconnaissance a lieu.

Pour cela, l'un des joueurs (le plus expérimenté) retourne les Tuiles faces visibles, une par une et sans marquer de pause, de la ligne de départ jusqu'à la Tuile la plus à l'Avant du Circuit **(1)**.

Une fois le Circuit complètement révélé, il retourne les Tuiles faces cachées, une par une, en partant de la Tuile la plus à l'Avant et en revenant vers la ligne d'arrivée **(2)**. Il s'arrête lorsqu'il ne reste plus que 2 Tuiles face visible **(3)**.



Une fois le Tour de Reconnaissance terminé, les joueurs n'ont plus qu'à prendre place à bord de leurs Vaisseaux.

3. PREPARATION DES VAISSEAUX

Chaque joueur choisit un Vaisseau et reçoit un Tableau de Bord ainsi qu'un feutre effaçable.

En commençant par le joueur le plus jeune, chaque joueur place son Vaisseau sur l'un des Couloirs libres de la Ligne de Départ/Arrivée. Il coche alors sur son Tableau de Bord la case de la ligne **Position** correspondant au Couloir occupé par son Vaisseau.

Remarque : Aucun Couloir n'a d'effet sur la ligne de départ lors de la mise en place.

DEROULEMENT D'UNE MANCHE

Chaque Manche se déroule en 3 phases :

- **1. PROGRAMMATION** : sur leurs Tableaux de Bord, les joueurs indiquent simultanément le déplacement de leurs Vaisseaux ;
- **2. ACTION** : en commençant par le joueur le plus en Avant de la Course, les joueurs déplacent tour à tour leur Vaisseau, selon le déplacement qu'ils ont programmé, et appliquent les effets des cases traversées ;
- **3. MAINTENANCE** : les joueurs réinitialisent leur programmation et préparent la Manche suivante.

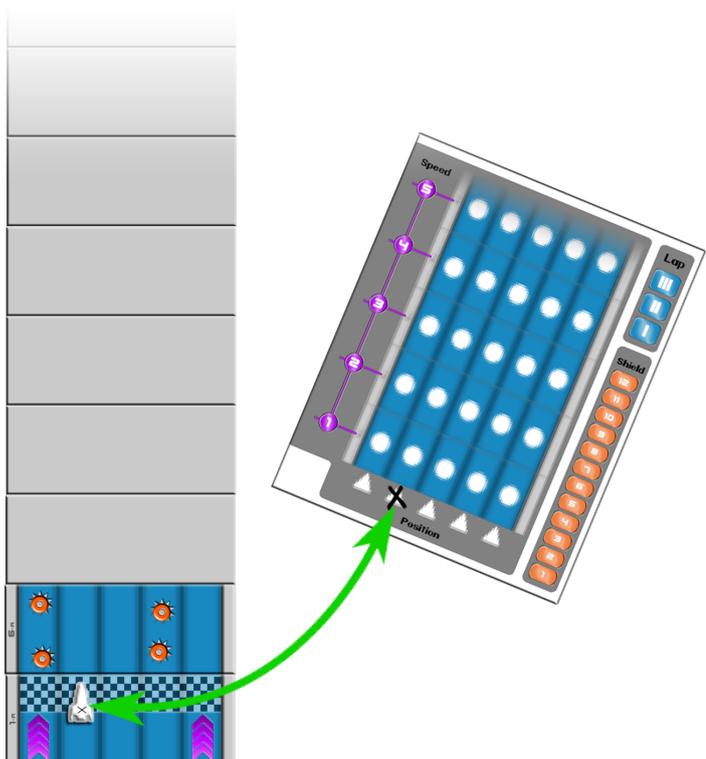
1. PROGRAMMATION

Cette phase est jouée simultanément par tous les joueurs. Chacun programme les déplacements de son Vaisseau, à l'abri du regard de ses concurrents, en cochant sur son Tableau de bord les Couloirs qu'il souhaite franchir avec son Vaisseau.

Un joueur doit cocher exactement 1 case par Ligne de Programmation de son Tableau de Bord, du bas vers le haut, jusqu'à avoir utilisé autant le Lignes de Programmation que la **Vitesse** de son Vaisseau. Chaque case cochée correspond au Couloir dans lequel le Vaisseau se déplacera lors de la phase **2. ACTION**. Un Vaisseau ne traverse qu'1 Couloir par Tuile. A chaque fois qu'il avance d'1 Tuile, il peut se décaler d'1 Couloir vers la gauche ou vers la droite, ou poursuivre dans le même Couloir.

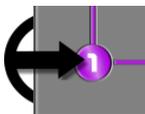
- **Accélération forcée** : durant sa programmation, 1 seule fois par Manche, un joueur peut forcer l'accélération de son Vaisseau et déplacer son marqueur Vitesse d'1 cran vers le haut (de façon à ce qu'il pointe la **Vitesse** directement supérieure). Ce faisant, le joueur endommage son Vaisseau : il coche immédiatement 2 cases de la zone **Bouclier** de son Tableau de Bord. Une Accélération forcée n'est pas possible s'il ne reste au joueur que 2 case **Bouclier** disponibles ou moins.

- **Freinage** : il est possible de programmer un déplacement moins important que sa **Vitesse** actuelle, en descendant gratuitement son marqueur Vitesse d'autant de crans que désiré (Vitesse **1** minimum).



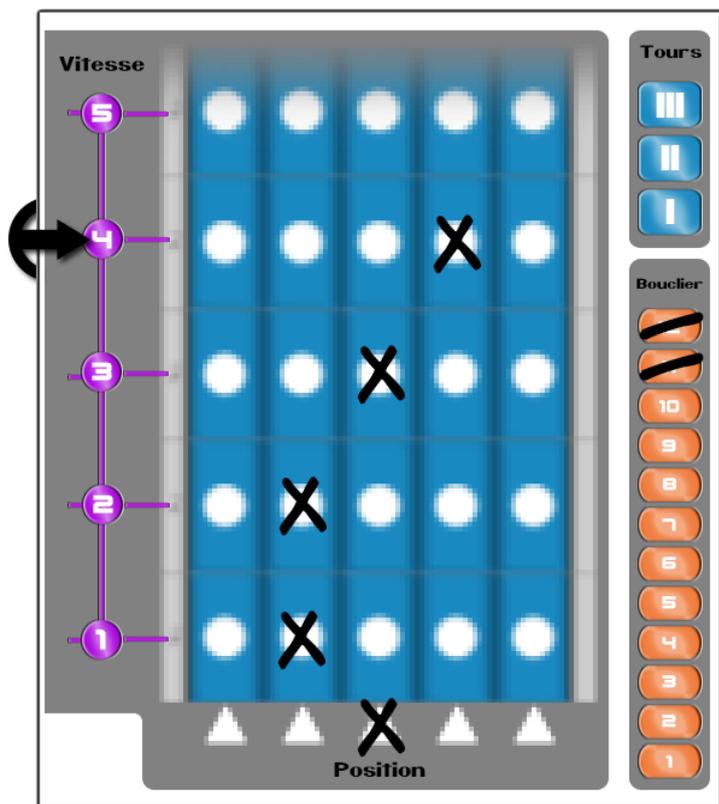
Exemple 1 : Le Vaisseau de Sophie se trouve sur le deuxième Couloir en partant de la gauche. Elle coche donc la deuxième case de son tableau de bord.

Remarque : pour plus de confort, les joueurs peuvent orienter leur Tableau de Bord pour que leur sens corresponde à celui de la Course.

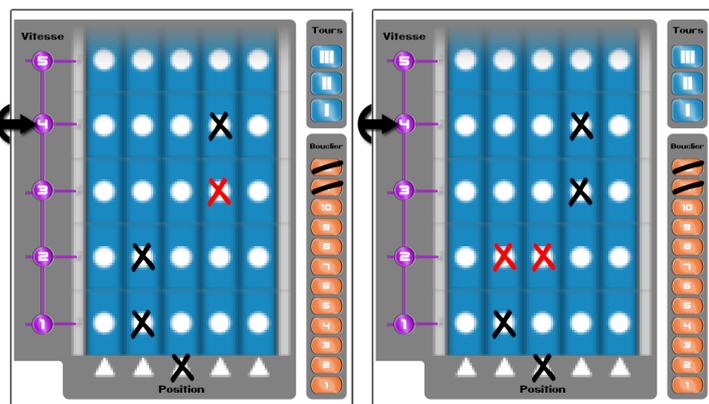
←  Finalement, chaque joueur reçoit un marqueur de Vitesse qu'il attache à son Tableau de Bord de manière à ce qu'il pointe la **Vitesse 1**.

Une fois les Joueurs à bord de leurs Vaisseaux, la Course peut commencer ! Les joueurs enchaînent alors les Manches jusqu'à ce que l'une des conditions de fin de Course soit atteinte.

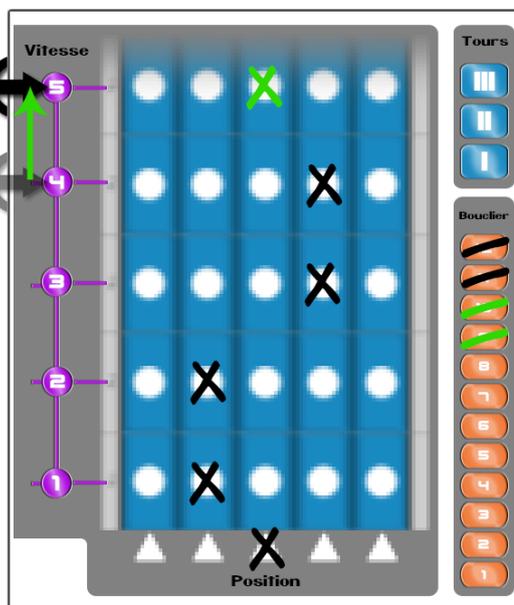




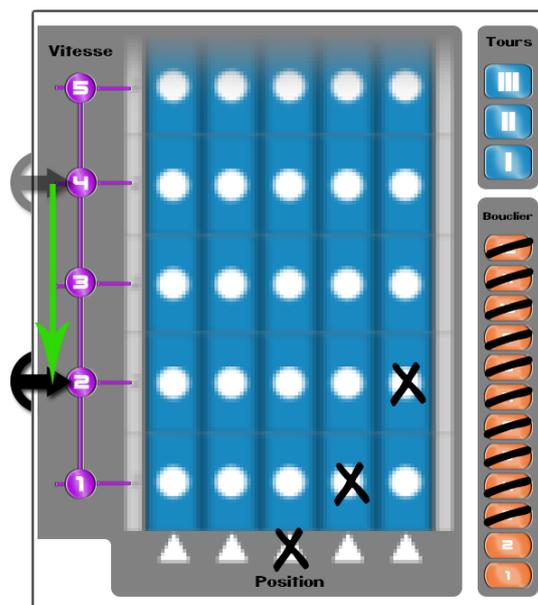
Exemple 2 : Sophie dispose d'une **Vitesse** de 4 et son Vaisseau se trouve dans le Couloir central. Elle choisit de programmer un premier déplacement en se décalant d'1 Couloir vers la gauche, de continuer tout droit, puis de revenir dans le Couloir central et enfin de se décaler vers la droite.



Exemple 3 : Sophie ne peut pas réaliser la programmation de gauche car il est interdit de se décaler de plus d'1 Couloir à chaque changement de Tuile. Elle ne peut pas non plus réaliser la programmation de droite car il est interdit de cocher plus d'une case par ligne.



Exemple 4 : Sophie dispose que d'une **Vitesse** de 4 mais aimerait programmer 5 déplacements. Elle force donc l'accélération de son Vaisseau en cochant 2 cases de **Bouclier**, puis déplace son marqueur **Vitesse** d'1 cran vers le haut, pointant désormais 5. Elle peut alors cocher une case supplémentaire.



Exemple 5 : Sophie dispose que d'une **Vitesse** de 4. Elle n'est plus sûre de ce qui se trouve à l'avant de son Vaisseau, et ne veut pas prendre trop de risques car elle ne dispose plus que de 2 cases **Bouclier** disponibles. Elle choisit donc de ne cocher que 2 cases (sur ses 2 premières Lignes de Programmation) et de descendre son marqueur de **Vitesse** sur 2.

Dès qu'un joueur a terminé sa phase de Programmation, il le signale à ses adversaires. Lorsque tous les joueurs sont prêts, ils révèlent leurs programmations et passent à la phase **2. ACTION**.

2. ACTION

Dans l'ordre de leur position sur le Circuit, en commençant par le joueur le plus à l'Avant, les joueurs appliquent maintenant la programmation qu'ils ont réalisée sur leur Tableau de Bord. En cas d'égalité de position, le joueur dont la **Vitesse** est la plus élevée joue en premier. En cas de nouvelle égalité, les joueurs s'accordent sur l'ordre dans lequel ils déplacent leurs Vaisseaux.

Le joueur réalise les étapes suivantes :

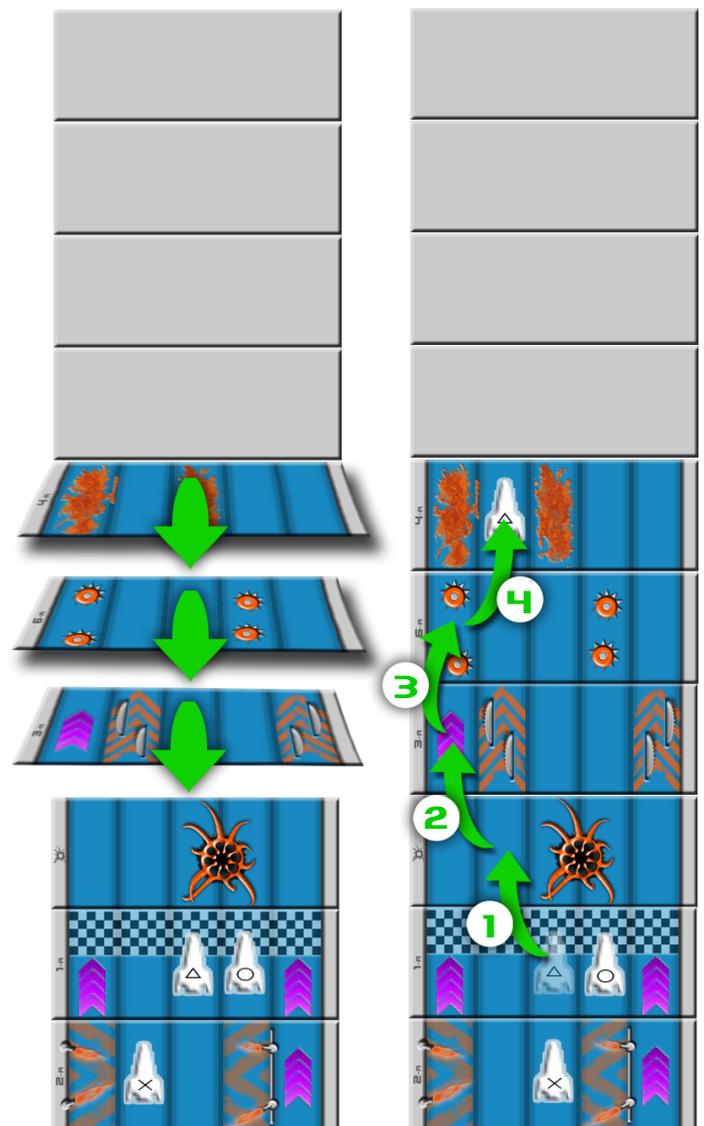
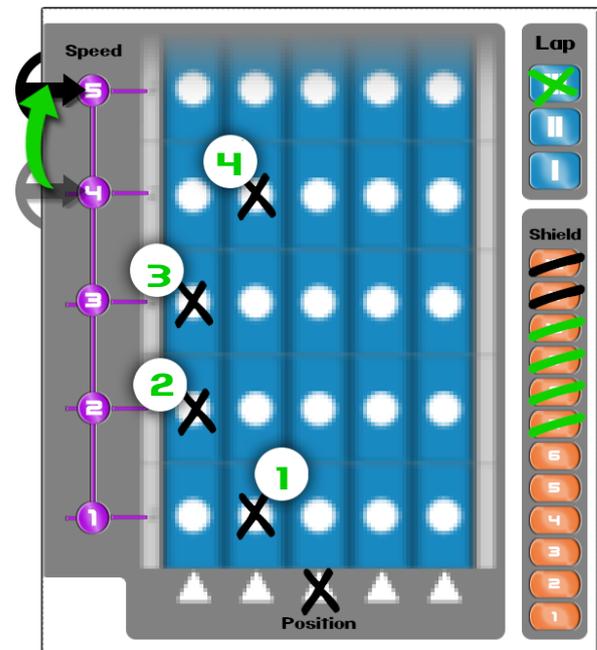
- **Révélation** : le joueur retourne des Tuiles de Circuit de façon à ce qu'il y ait, à l'Avant de son Vaisseau, autant de Tuiles révélées que la Vitesse de son Vaisseau.
- **Progression** : le joueur avance son Vaisseau sur le Circuit selon sa Programmation : il déplace son Vaisseau sur le Couloir qu'il a indiqué sur chaque Tuile traversée. Ce faisant, il applique l'effet de des Couloirs traversés (voir page suivante : **EFFETS DES COULOIRS**).
Si, lors de sa progression, le Vaisseau d'un joueur franchit (atteindre ne suffit pas) la Tuile Ligne de Départ/Arrivée, il coche une case de la zone **Tour** de son Tableau de Bord.

C'est ensuite au joueur suivant dans l'ordre du Circuit de réaliser sa programmation.

Lorsque tous les joueurs ont terminé leur phase d'Action, on passe à la phase de **3. MAINTENANCE**.

Exemple 6 ci-contre : Aurore (Vaisseau Δ) et Nicolas (Vaisseau \circ) sont tous les deux le plus à l'Avant du Circuit. Aurore a une **Vitesse** plus élevée. C'est donc à elle de réaliser sa phase d'**ACTION**. Elle commence par révéler les prochaines Tuiles du Circuit, de manière à avoir à l'Avant de son Vaisseau 4 Tuiles révélées, puisqu'elle est à **Vitesse 4**. Elle déplace ensuite son Vaisseau en suivant ses Ligne de Programmation, du bas vers le haut :

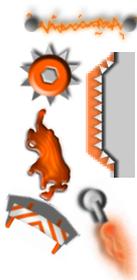
- 1 > Avancée d'1 Tuile en se décalant d'1 Couloir vers la gauche. Puisqu'elle a franchi la Tuile Ligne de Départ/Arrivée, elle coche une case de la zone **Tour** de son Tableau de Bord. Plus que 2 tours à faire !
- 2 > Nouvelle avancée d'1 Tuile en se décalant d'1 Couloir vers la gauche. Puisqu'elle passe sur un accélérateur, Aurore augmente sa **Vitesse** de 1.
- 3 > Avancée d'1 Tuile sans changer de Couloir. Puisque son Vaisseau passe sur une case piégée, Aurore coche autant de cases **Bouclier** que le nombre de déplacements programmés (soit 4 !).
- 4 > Décalage d'un Couloir vers la droite pour son quatrième déplacement.



C'est ensuite à Nicolas (Vaisseau \circ) puis à Gauthier (Vaisseau \times) de réaliser leur phase d'**ACTION**.

EFFETS DES COULOIRS

Couloir sûr : tout Couloir vide est considéré comme sûr et ne déclenche aucun effet particulier.



Couloir piégé : tout couloir contenant un élément **orange** est considéré comme Piégé. Plus les Vaisseaux se déplacent rapidement, plus le choc sera violent ! Un joueur qui traverse un Couloir Piégé avec son Vaisseau doit cocher autant de cases **Bouclier** que de Lignes de Programmation qu'il a utilisées. S'il coche sa dernière case **Bouclier**, c'est le crash ! Son Vaisseau est détruit et il est éliminé de la Course. Sinon, il continue son déplacement.



Kraken : les 2 Couloirs partiellement recouverts par le Kraken (Tuiles ) sont considérés comme Piégés.



Accélérateur : le Vaisseau accélère ! Le joueur déplace son marqueur **Vitesse** d'un cran vers le haut. Dès la Manche suivante, il pourra utiliser une Ligne de programmation supplémentaire. Si le Vaisseau a déjà une Vitesse de **5** ce Couloir n'a aucun effet.

Note : Si vous jouez votre première course avec les Tuiles de la série **-A**, c'est tout ce que vous devez savoir sur les effets de Couloirs. Lisez directement le paragraphe **3. MAINTENANCE**.



Balentisseur : le Vaisseau est freiné de force... Le joueur doit immédiatement déplacer son marqueur **Vitesse** d'un cran vers le bas. Si le Vaisseau a déjà une Vitesse de **1** ce Couloir n'a aucun effet.



Réparateur : le Vaisseau se répare. Le joueur efface des coches qu'il avait réalisées sur ses cases **Bouclier** pour les rendre de nouveau disponibles. Il efface autant de coches que de Lignes de programmation non utilisées.



Mécanisme : le Circuit se reconfigure ! A la fin de la Manche, après la phase de Maintenance, le dernier joueur à être passé sur le Mécanisme peut intervertir, sans les regarder, 2 Tuiles du Circuit face cachée. Les 2 Tuiles choisies doivent être adjacentes. Elles ne doivent pas changer de sens (gauche-droite) lors de cette opération.

3. MAINTENANCE

Une fois que tous les joueurs ont appliqué leur programmation et fait progresser leur Vaisseau sur le Circuit, il est temps de préparer la prochaine manche :

- Bouclage : si la Tuile à l'Arrière du Circuit ne contient aucun Vaisseau, le joueur en tête de la Course la replace face cachée à l'Avant du Circuit, en prenant soin de laisser son numéro à gauche du sens de la Course. Attention, certaines Tuiles suivent des règles spéciales (voir **TUILES SPECIALES** page suivante). Cette étape est répétée jusqu'à ce que la Tuile la plus à l'Arrière du Circuit soit occupée par au moins 1 Vaisseau.
- Révélation : La Tuile se trouvant juste devant le ou les joueur(s) en tête de la Course est retournée face visible.
- Réinitialisation : chaque joueur efface sa Programmation puis indique sur la ligne **Position** de son Tableau de Bord le Couloir dans lequel son Vaisseau se trouve désormais.

FIN DE LA COURSE

La Course se termine à la fin d'une Manche si :

- Un joueur est le seul encore en jeu, car tous les autres concurrents ont été éliminés (car leurs cases de **Bouclier** ont toutes été cochées). Il remporte alors la Course. Si tous les joueurs encore en lice sont éliminés lors de la même Manche, c'est celui (ou ceux) qui a (ont) été éliminé(s) sur la case la plus à l'Avant du Circuit qui l'emporte(nt).
- Un joueur au moins a franchi 3 fois la Tuile **1** (Ligne de Départ/Arrivée) avec son Vaisseau et a donc coché la dernière case de la zone **Tours** de son Tableau de Bord. 2 cas se présentent :
 - ▶ Si un joueur a franchi seul la Ligne d'Arrivée, il est désigné Vainqueur.
 - ▶ Si plusieurs Vaisseaux franchiraient la Ligne de Départ/Arrivée lors de la même Manche, c'est le joueur qui termine sur la Tuile la plus à l'Avant qui l'emporte. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui finit avec la **Vitesse** la plus élevée. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la Victoire.

TUILES SPECIALES

Les Tuiles suivantes ont des effets particuliers qui s'appliquent pendant l'étape de Bouclage de la phase de **MAINTENANCE**.



Kraken : le monstre se déplace ! Lorsqu'un joueur doit remplacer la Tuile Kraken () à l'Avant du Circuit, il intègre à la place un des 3 autres exemplaires mis de côté en début de course. La Tuile retirée du Circuit et le deux autres Tuiles non utilisées sont ensuite replacées face cachée à proximité du Circuit.

Si vous jouez votre première course avec les Tuiles de la série **-A**, c'est tout ce que vous devez savoir sur les Tuiles Spéciales. Vous pouvez commencer à jouer !



Missiles : des Missiles remontent le Circuit à contresens de la Course ! Lorsqu'un joueur doit remplacer une Tuile Missiles (portant le symbole  à côté de son numéro), il la remplace derrière la Tuile la plus à l'Avant. Cette Tuile aura donc avancé d'un cran dans le Circuit !



Pièges Mobiles : des pièges montés sur des rails balayent le Circuit de droite à gauche ! Lorsqu'un joueur doit remplacer une Tuile comportant des Pièges Mobiles (portant le symbole  à côté de son numéro) à l'Avant du Circuit, il la fait pivoter de 180° avant de la retourner face cachée. De cette manière, au prochain Tour de Circuit, les Pièges auront changé de couloir.

Remarque : ces tuiles possèdent des numéros des deux côtés, et leur sens lors de la construction du Circuit est choisi aléatoirement. Mais lors de la course, il convient de toujours révéler les Tuiles en les retournant de même sens :



VARIANTES

Ces variantes modifient légèrement les règles de base. Libre à vous d'en intégrer une ou plusieurs à vos prochaines courses !

► HANDICAP

Lorsque des pilotes expérimentés jouent avec des novices, vous pouvez appliquer les **HANDICAPS** suivants pour équilibrer la Course selon votre goût :

NIVEAU	HANDICAP
Joueur débutant	Aucun
Joueur amateur	Coche 2 cases Bouclier avant de commencer la course.
Joueur confirmé	Coche 4 cases Bouclier avant de commencer la course.
Joueur expert	Coche 6 cases Bouclier avant de commencer la course.

► FOLIE DU KRAKEN

Lorsque vous jouez avec cette variante, considérez que le Kraken dispose de l'effet  : lorsqu'un joueur doit remplacer la Tuile Kraken, il en sélectionne aléatoirement une parmi les 3 autres, comme à l'accoutumée, mais la réintègre derrière la Tuile la plus à l'Avant. Le Kraken progresse donc à contresens de la Course !

► MODE SOLO

Ce mode de jeu propose à un joueur d'affronter seul le Circuit, d'en choisir la difficulté et de tenter de réaliser le meilleur Score. La Course suit les règles habituelles, avec les modifications indiquées ci-dessous.

En fin de partie, le joueur pourra calculer son Score, et essayer de la battre en refaisant la Course !

1. CONSTRUCTION DU CIRCUIT

Pour construire le Circuit, commencez par placer devant vous toutes les Tuiles de la série **-A**. Ce Circuit de base a une difficulté de 1 . Choisissez ensuite, pour chaque numéro (de **1** à **9**) si vous souhaitez conserver la tuile de série **-A** ou la remplacer par une tuile d'une autre série. Calculez l'impact de vos choix sur difficulté en suivant les étapes suivantes, pour chaque Tuile remplacée :

- ▶ Si la Tuile ajoutée comporte plus de **Couloirs Piégés** que la Tuile de série **-A**, ajoutez 1 ★ à la difficulté.
- ▶ Si la Tuile ajoutée comporte un **Ralentisseur**, ajoutez 1 ★ à la difficulté.
- ▶ Si la Tuile ajoutée est une **TUILE SPECIALE** (symbole  ou ) , ajoutez 2 ★ à la difficulté.
- ▶ Si la Tuile ajoutée contient un **Accélérateur** ou un **Réparateur**, ajoutez 1 ★ à la difficulté.
- ▶ Si vous choisissez de jouer avec la variante **FOLIE DU HAAHEN**, ajoutez 1 ★ à la difficulté.

2. MISE EN PLACE

Après avoir composé votre Circuit et calculé sa difficulté, mélangez les Tuiles retenues (ainsi qu'une Tuile Kraken, comme à l'accoutumée) et mettez en place le Circuit selon les règles habituelles.

Procédez au Tour de Reconnaissance, puis placez votre Vaisseau sur le Couloir central de la Tuile de Départ. Mettez en place votre Tableau de Bord comme pour une Course normale.

Enfin, déployez la Piste de Score non loin du Circuit. Déposez un marqueur de Score sur la case **20**.

3. DEROULEMENT

La Course suit les règles habituelles, avec l'ajout à chaque Manche d'une phase supplémentaire :

SCORE : A la fin de chaque Manche, après la phase de **MAINTENANCE**, reculez votre marqueur d'un cran sur la piste de Score. Exception : si, lors de cette Manche, vous avez atteint ou franchi un ou plusieurs Couloirs avec Accélérateurs alors que votre **Vitesse** était déjà de **5** ne faites pas reculer votre marqueur de Score.

4. FIN DE COURSE

La Course peut se terminer de 3 façons différentes :

- Si vous cochez votre dernière case **Bouclier** c'est le crash = **DEFAITE**.
- Si le marqueur atteint la case **0** de la piste de Score, votre temps est écoulé = **DEFAITE**.
- Si vous atteignez ou franchissez la Tuile ligne de Départ/Arrivée pour la troisième fois (et cochez la troisième case de la zone **Tours** de votre Tableau de Bord), la Course se termine immédiatement. C'est une **VICTOIRE** !

Votre Score est alors égal à la valeur indiquée par votre marqueur sur la piste de Score. Reportez-vous au tableau ci-après pour connaître votre rang !

SCORE	RANG
1-3	Néophyte . C'était juste ! Cette course ne restera pas dans les annales...
4-6	Professionnel . Vous commencez à maîtriser votre sujet, mais la route est encore longue avant de faire partie des plus grands...
7-9	Vétéran . Vous êtes un concurrent très sérieux. Encore un petit effort et vous pourriez faire partie de l'élite.
10-12	Champion . Une très belle performance ! Vous faites maintenant partie des légendes de ce sport !
>12	Prodige . Une course presque surréaliste ! De mémoire de pilote, on n'a presque jamais vu une telle performance !

Parviendrez-vous à atteindre le rang de Prodige avec une difficulté extrême de 10 ★ ?

● MODE CHAMPIONNAT

En mode Championnat, les joueurs enchaînent plusieurs courses et cumulent des points selon leur classement à chaque Course.

1. PREPARATION

Un Championnat se déroule en autant de manches que de joueurs.

En plus de la mise en place habituelle, placez la piste de Score non loin du Circuit. Chaque joueur place le marqueur de Score correspondant à son Vaisseau sur la case **0** de la piste de Score.

2. CONSTRUCTION DES CIRCUITS

Pour la première Course, c'est le joueur le plus jeune qui constitue le circuit (en respectant les règles de construction habituelles). Pour les suivantes, chaque joueur constituera le Circuit de son choix, dans le sens des aiguilles d'une montre.

1. CALCUL DU SCORE

A la fin de chaque Course, chaque joueur marque 1 point pour chaque concurrent derrière lui sur le Circuit. Si deux joueurs ou plus terminent sur la même Tuile, leur position est définie par leur **Vitesse**.

Les joueurs font progresser leur marqueur de Score en fonction sur la piste de Score.

A l'issue du Championnat, le joueur ayant le Score le plus élevé l'emporte !