NEKO NEKO RACING

Cette fois, les petits chats se lancent dans la course ! Roulez aussi vite que possible sur le circuit et visez la ligne d'arrivée !
Facile et amusant même pour les débutants en jeux de plis !
Si un boost est déclenché, il peut conduire à un retournement de situation ébouriffant et la révélation n'aura lieu qu'à la toute fin !

Contenu du jeu

- Tuiles Joueur x5

La couleur du joueur et le numéro de son Atout sont inscrits sur la tuile. Lorsqu'un joueur "suit", jouer son Atout lui fait remporter le pli (ndt : les joueurs ne sont concernés que par leur propre Atout, au joueur Rouge qui jouerait un [3 Bleu], cette carte n'apporterait aucun avantage particulier)

- Cartes Course x50 (en 5 couleurs)

Chaque carte est numérotée de 1 à 10, le nombre de voitures représentées correspond au nombre de cases sur lesquelles le joueur se déplace.

- 1 plateau de jeu

Au recto le circuit court, au verso le circuit long.

- 5 meeples Voitures de course

Un pour chaque joueur.

- 1 marqueur de round
- 1 livret de règles

But du jeu

Remportez davantage de plis que vos adversaires (pour faire avancer votre voiture) et atteignez la ligne d'arrivée avant eux ! Vous connaissez uniquement les couleurs composant leur main : comparez-les aux vôtres et réfléchissez bien au déroulé de la course.

Mise en place

A 3 joueurs, utilisez les tuiles et cartes bleues, vertes et rouges.
A 4 joueurs, prenez la couleur noire en plus.
A 5 joueurs, rajoutez la couleur orange aux couleurs précédentes.

Terminologie

Leader
Le premier joueur à jouer une carte Course.
Must Follow
Le joueur doit jouer une carte de la même couleur que celle posée par le Leader. S'il ne possède pas cette couleur dans son jeu, il peut jouer une carte de n'importe quelle couleur mais ne remportera pas le pli.
Pli
En partant du Leader, chaque joueur joue une carte de sa main dont on compare ensuite la force : celui ayant joué la carte au nombre le plus élevé remporte le pli.
Remporter un pli
On compare la force des cartes entre elles. Le gagnant peut déplacer son meeple Voiture.
Atout
Le nombre le plus fort pour chaque couleur. Jouer ce nombre permet de remporter le pli.

Pour commencer

1. Mélangez les tuiles Joueur et distribuez-en une au hasard à chacun.
2. Placez la tuile reçue face visible sur la table ainsi que le meeple Voiture de même couleur sur la case de départ et prenez les cartes Course des couleurs correspondantes.
3. Remettez dans la boîte les composants des couleurs non utilisées.
4. Mélangez les cartes Course.
5. Distribuez 10 cartes face cachée à chaque joueur.
6. Le joueur Bleu devient le Leader et la partie peut commencer.

Déroulement de la partie

1) Jouer une carte

Dans le sens horaire à partir du Leader (le joueur Bleu au début de la partie), chaque joueur joue une carte Course face visible depuis sa main, de la même couleur que celle posée par le Leader (on appelle ça du “Must Follow”). Si un joueur n’a pas la couleur demandée, il peut choisir de poser n’importe quelle carte.

** cette carte devient alors une carte Boost et est posée devant son propriétaire (le terme Boost sera expliqué plus loin).*

2) Comparer les cartes

Après que tout le monde a posé sa carte, le joueur ayant joué le nombre le plus élevé dans la couleur imposée par le Leader avance son meeple Voiture du nombre de cases correspondant au nombre de bolides représentés sur sa carte Course (ce qui s'appelle "Remporter un pli").
Le vainqueur du pli devient Leader au round suivant.
Les cartes jouées sont défaussées, hormis les cartes Boost.

**si un joueur joue un Atout, il remporte le pli. Si plusieurs joueurs posent un Atout, c'est le dernier joueur à en avoir posé un qui remporte le pli.*

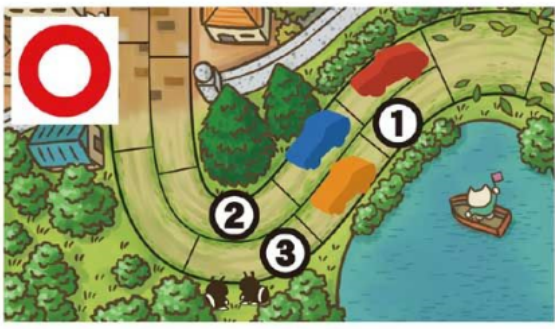
Poursuivre la partie

Répétez les deux étapes précédentes jusqu'à ce que les mains des joueurs soient vides (10 plis). Rassemblez toutes les cartes jouées (y compris les cartes Boost), mélangez-les et distribuez-les une par une à chaque joueur. Le joueur en dernière position sur le circuit devient le Leader au prochain round.

Round	Pli	Leader
1	1	joueur Bleu
	2～10	gagnant du pli
2	11	joueur en dernière position (circuit)
	12～20	gagnant du pli
3	21	joueur en dernière position (circuit)
	22～	gagnant du pli

Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'un joueur atteint la ligne d'arrivée. Le premier à la franchir remporte la partie. Si vous jouez plusieurs fois sur le même circuit, vous pouvez aussi décider que le vainqueur sera le joueur avec le plus petit nombre de plis remporté (*reportez-vous au paragraphe "Option 1"*).



Comment déplacer une voiture

Procédure de base

Si la Voiture rouge sur le schéma de gauche doit se déplacer de deux cases, elle se déplace d'abord d'une case en diagonale ①. Par la suite, elle pourra sauter par-dessus la Voiture bleue pour continuer d'avancer en ② ou ③.

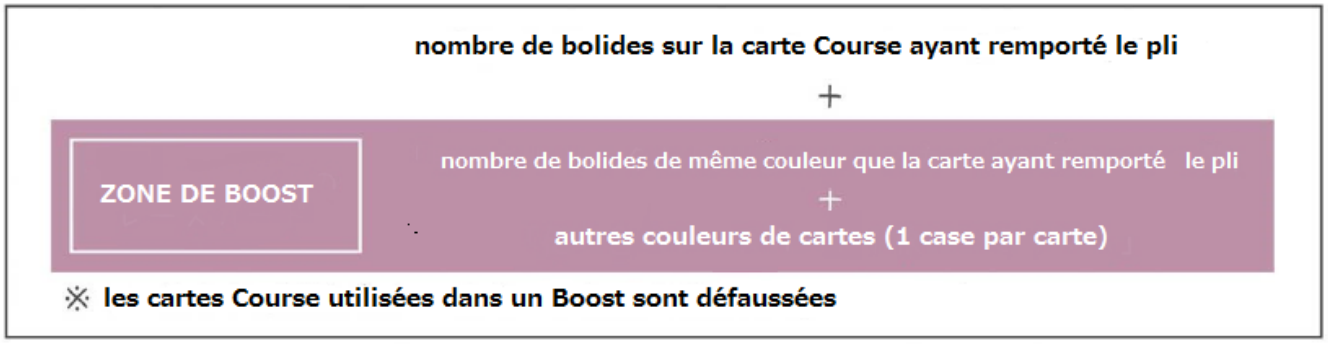
1) Vous ne pouvez déplacer votre Voiture que du nombre de bolides présents sur la carte ayant remporté le pli ;
2) Les Voitures peuvent avancer en ligne droite et/ou en diagonale mais ne peuvent pas reculer (quelle que soit la direction) ;
3) Une case ne peut être occupée que par une seule Voiture à la fois ;
4) Si la route se trouve bloquée, vous pouvez sauter par-dessus la pièce d'un adversaire pour poursuivre votre mouvement (on ne compte pas la case occupée par ce dernier).

Erreur à éviter
Si la Voiture rouge doit se déplacer de deux cases et que la case ① est vide, elle doit s'y rendre. Elle ne peut pas poursuivre son déplacement directement à la case ② puis ③ en ignorant la case ①.

Boost

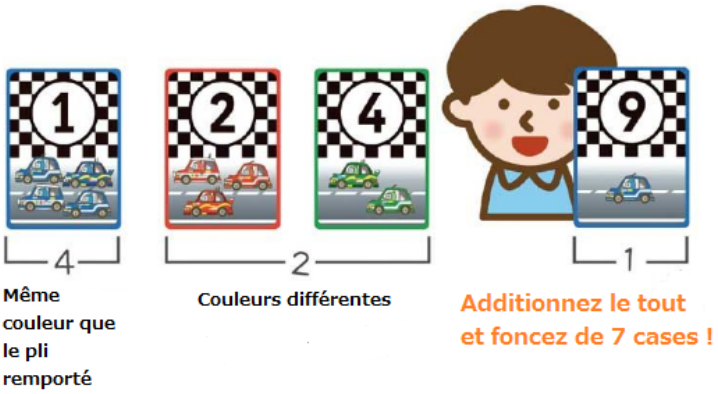
Lorsque vous remportez un pli, vous pouvez donner un coup de Boost à votre Voiture en utilisant les cartes posées dans votre Zone de Boost.

Comment jouer un Boost



**tous les 10 plis, toutes les cartes encore présentes dans les Zones de Boost sont rassemblées et mélangées aux autres cartes, pensez à les utiliser avant !*

B-san possède dans sa Zone de Boost les cartes suivantes : [1 Bleu], [2 Rouge], [4 Vert]



B-san a remporté le pli avec un [9 Bleu].
Le nombre duquel sa Voiture avance est :
[9 Bleu (1 case)] + [1 Bleu (4 cases)] + ses 2 autres cartes non-bleues (2 cases)
= 7 cases dont elle peut se déplacer d'un seul coup.

Option 1

Si vous choisissez de faire plusieurs tours d'un même circuit, nous vous recommandons de garder trace de la course. Placez le marqueur de round à l'endroit approprié du plateau. A la fin de chaque round (10 plis), déplacez le marqueur d'une case. A la fin de la partie, notez le résultat en tant que Record du parcours. Amusez-vous à mettre à jour les Records de vos prochaines parties !

Exemple : A-san termine la partie à la première place.
Le compte-tours indique 3R, il lui reste 4 cartes en main. Le Record de A-san est de 26 plis.
(20 plis à la fin du R2, R3 se termine sur 6 plis malgré qu'il lui reste 4 cartes en main. Pour un total de 26 plis)
(ndt : j'ai traduit au plus près du sens d'origine ; je crois qu'ils veulent dire que le jeu s'arrête dès que quelqu'un franchit la ligne d'arrivée, peu importe si les joueurs possèdent encore des cartes en main)

Option 2

Lorsque le joueur en dernière position sur le circuit remporte le pli, il peut avancer de 2 cases supplémentaires.
Si vous jouez avec des débutants du jeu de plis ou des personnes rencontrant des difficultés, nous vous recommandons cette option.