



Top Race

Le matériel

- 1 plateau de jeu avec le circuit;
- 6 voitures de course (rouge, jaune, bleu clair, vert, bleu foncé, blanc);
- 6 cartes conducteur - une pour chaque voiture;
- 48 cartes mouvement;
- 99 TOP6ASS dollar note (33 x \$10,000, 33 x \$50,000, 33 x \$100,000);
- 1 bloc de paris;
- 1 livret de règles.

La préparation

Chaque joueur reçoit \$200,000. Le reste va à la banque, qui est gérée par un des joueurs choisi comme contrôleur de course. Les cartes mouvements sont battues et sont distribuées aux joueurs équitablement. Dans un jeu à 5 joueurs, 3 cartes ne sont pas utilisées. Les 6 cartes conducteurs sont battues et sont placées en tas face cachée. Les voitures de course seront distribuées avec leurs cartes conducteurs respectives plus tard. Le bloc de paris est utilisé dans le jeu professionnel seulement.

Partie 1 - Les enchères

Chaque joueur doit analyser ses cartes pour décider quel conducteur acheter. La meilleure occasion est offerte par la couleur pour laquelle un joueur a le plus haut nombre sur la carte de mouvement. Chaque nombre sur une carte montre le nombre d'espaces dont la voiture de couleur correspondante peut se déplacer vers l'avant. Les nombres se situent entre 1 et 6 et aussi 10. Le contrôleur de la course commence l'enchère en révélant la carte conducteur du sommet. Tous les joueurs, y compris le contrôleur de la course peuvent faire une offre. La première offre doit être minimum de \$10,000 et chaque offre consécutive doit être augmentée de \$10,000 ou un multiple de \$10,000. Les joueurs ne sont pas forcés de faire une offre et peuvent dire "Je passe". Le contrôleur peut conclure une offre avec "Aller une fois, va deux fois et allé" [*Note de Traducteur: comme les règles allemandes paraissent impliquer que l'enchère est entièrement ouverte et se conclut par l'annonce "Allant une fois...", il n'est pas clair pourquoi les joueurs auraient besoin de passer. Une autre façon d'effectuer l'enchère, serait d'exiger que les joueurs fassent chacun une offre avec un sens de rotation. Dans ce cas, l'enchère se terminerai quand tout le monde a passé. L'enchère pour le prochain conducteur commencerai avec le joueur prochain dans le sens de rotation.*]

Le plus haut enchérisseur prend la carte du conducteur et la place face visible devant lui. Il prend aussi la voiture de la même couleur et la place sur un des espaces initiaux vides avec une flèche. Les conducteurs restants sont vendus aux enchères de la même façon. Si aucune offre n'est faite pour une carte, elle est placée sous le tas et remise aux enchères plus tard. Les règles suivantes s'appliquent à l'enchère:

- Chaque joueur doit avoir au moins un conducteur. Dans un jeu à 6 joueurs, chaque joueur ne peut acheter qu'un conducteur. Dans un jeu à 5 joueurs, un joueur peut acheter deux conducteurs, les autres seulement un. Dans un jeu à 4 joueurs, deux joueurs peuvent acheter deux conducteurs, etc.
- Quiconque sans un conducteur peut continuer l'enchère.
- Qui a déjà un conducteur peut continuer à faire des offres seulement si le nombre de conducteurs encore disponible est plus grand que le nombre de joueurs sans conducteur.
- Si un joueur ne possède pas de conducteur quand la dernière carte est révélée, il n'y a aucune enchère et il doit l'acheter pour le montant de \$30,000.

La première partie se termine quand le dernier conducteur a été acheté et la voiture placée sur la grille.

Partie 2 - La course

Le joueur qui a acheté le dernier conducteur commence la course. Il joue une de ses cartes de mouvement. Toutes

les voitures montrées sont déplacées du nombre d'espaces indiqué dans l'ordre. La carte est placée sur une défausse. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les règles suivantes s'appliquent au mouvement: le joueur qui a joué la carte déplace toutes les voitures comme indiqué. Chaque voiture doit se déplacer du nombre d'espaces indiqué, aussi loin que possible. Elles doivent être déplacées dans un ordre précis, de haut en bas de la carte. Le mouvement doit être toujours d'avancer, en ligne droite ou diagonale, et ne doit jamais être latéral ou arrière. Les voitures peuvent changer de voies aussi souvent qu'on le souhaite, aussi loin que possible. De cette façon, les joueurs peuvent habilement négocier des coudes et manœuvrer intelligemment pour finir dans un espace tactiquement avantageux. Si la trajectoire d'une voiture est bloquée par les autres voitures devant, il peut se déplacer jusqu'à l'embouteillage et le reste est perdu. La trajectoire d'une voiture est bloquée quand elle ne peut ni se déplacer tout droit, ni diagonalement vers l'avant. Les points de mouvement de la voiture qui a déjà passé la ligne d'arrivée sont ignorés.

Les cartes mouvements en détail

Les chiffres dans les régions de couleur montrent de combien d'espaces et quelles voitures peuvent être déplacées. La carte montre aussi l'ordre dans lequel les voitures doivent être déplacées à commencer par le haut de la carte. Le noir est la couleur du joker et doit être utilisé pour déplacer toute voiture de la couleur de votre choix à condition qu'elle ne figure pas sur la carte. Vous pouvez choisir une voiture qui a déjà fini la course: dans ce cas le nombre noir est ignoré. Dans le cas de la carte illustrée en page 2 des règles allemandes, on déplacera en premier la voiture bleue de 6 espaces, ensuite la blanche de 4 espaces, la rouge (par exemple) se déplace de 2 espaces (comme le noir est la couleur du joker) et finalement le jaune de 1 espace.

Trois cartes spéciales "turbo" et "panne" permettent des actions spéciales. Ces cartes montrent deux voitures reliées avec une flèche: le bleu clair et rouge, blanc et vert, bleu foncé et jaune. Le joueur de la carte décide s'il l'utilise comme un turbo ou comme une panne. Si une ou deux des voitures ont déjà fini la course, la carte n'a aucun effet. Quand on l'utilise comme une carte turbo, la voiture qui est derrière est déplacée à côté de la voiture qui est devant. Cependant, cela ne peut être fait que si la trajectoire est dégagée. Autrement, la voiture ne peut se déplacer que jusqu'à l'embouteillage.

Quand on l'utilise comme une carte panne, la voiture qui est en avance par rapport à l'autre est déplacée au bord du champ de course et le reste jusqu'à ce que la dernière voiture lui soit passée devant; alors la voiture est replacée sur la piste. La carte de panne doit rester à côté du plateau comme un pense-bête. Pendant la panne, tous les points de mouvement affectés la voiture sont ignorés.

La fin de la course

La première voiture à franchir la ligne d'arrivée gagne \$200,000, la deuxième voiture \$150,000, etc. Les joueurs dont les voitures ont toutes finies la course écartent leur cartes et ne jouent plus. La course se termine aussitôt que la dernière voiture traverse la ligne d'arrivée et est placée à la 6^e place. La course se termine aussi quand la dernière carte de mouvement a été jouée. Les voitures qui n'ont pas atteint la ligne d'arrivée sont placées dans le même ordre que leur position sur la piste. Le vainqueur est le joueur qui a le plus d'argent après la distribution des prix.

De Grand Prix à Grand Prix

Nous recommandons que 3 courses soient courues, les unes après les autres. Pour la prochaine course, les cartes de mouvement sont battues et sont distribuées. Les conducteurs et voitures sont encore vendues aux enchères. Mais les joueurs ne reçoivent plus d'argent initial. Le vainqueur final est le joueur avec le plus d'argent après la troisième course.

La course professionnelle avec paris (facultatif)

Chaque joueur reçoit au début du jeu un formulaire de paris. Pendant la course, il place 3 paris sur le résultat. Pour chaque pari qu'il fait sur une voiture, il gagnera ou perdra de l'argent. Le tableau sur le formulaire de paris contient l'information sur les montants particuliers.

TIP 1. Aussitôt que la 1ère voiture traverse le marqueur "jaune 1 tip", la course est interrompue afin que tous les joueurs puissent effectuer leurs paris. Chaque joueur choisit une voiture dont il pense qu'elle finira à la meilleure place. Il met une croix dans la première colonne en face de la couleur de cette voiture. Il n'est pas important que le joueur possède cette voiture ou pas. Les paris sont enregistrés secrètement et sont révélés à la fin de la course.

TIP 2 et 3. La même procédure est répétée aussitôt qu'une des voitures a traversé le marqueur jaune correspondant sur le circuit. Les joueurs peuvent placer des croix dans la seconde et troisième colonne pour la même voiture ou bien une autre.

Les paris sont résolus après que les prix de la course aient été payés. Les joueurs qui ont gagné reçoivent de l'argent supplémentaire de la banque. Les joueurs qui ont fait de mauvais paris doivent payer la somme appropriée à la banque.

Dans l'exemple au dos des règles allemandes, le rouge est 1er, blanc 3e et bleu clair 6e. Le résultat des paris pour la fiche de paris illustrée est comme suit: bleu clair -\$30,000; rouge +\$60,000; blanc +\$10,000; total +\$40,000

Variante

Retirer les cartes de force 10.

Traduction: Wargas