

# GRETCHINZ ! New Rules

## Installation

Piochez au hasard des cartes côté « terrain » pour constituer un "plateau" de 10 cartes de long et d'autant de cartes de large que le nombre de joueurs. Ensuite, on crée "la ligne d'arrivée" en positionnant de travers 2 cartes au bout au centre pour une partie à 4 joueurs, et 1 carte le plus centré possible pour une partie à 3 ou 2 joueurs.

Les cartes restantes sont mélangées pour constituer la pioche, qui sera positionnée à proximité de l'aire de jeu, tout comme les cartes "cratères" et les jetons "feu".

Chaque joueur choisit une couleur (on tire au hasard si un accord n'est pas trouvé), ensuite, il prend le plateau correspondant (voir plus bas), le buggy, 3 dés, et pioche 3 cartes qu'il cache des autres joueurs (le côté "terrain" est désormais le dos des cartes).

Le joueur qui commence est celui qui a choisi la voiture rouge, parce que le rouge, ça va plus vite ! Il est le premier à placer sa voiture DEVANT la première ligne, face à une carte. Tous les autres placent ensuite leurs voitures de la même façon chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. L'ordre ne changera pas au cours de la partie.

ATTENTION ! Dès que la pioche est vide, mélangez la défausse pour la reconstituer.

## Plateaux de jeu

BLEU = GOFFS (vos résultats "mâchoires" peuvent être considéré comme des "feu")

ROUGE = EVIL SUNZ (vos résultats "mâchoires" peuvent être considéré comme des "flèche gauche" OU "flèche droite")

VERT = SNAKE BITES (vos résultat "mâchoires" peuvent être considéré comme des "carrés")

JAUNE = BAD MOONS (vos résultats "mâchoires" peuvent être considéré comme des "2 cartes")

(Ne pas utiliser les autres plateaux qui ne sont pas adaptés aux nouvelles règles)

## Qui gagne ?

S'il ne reste plus qu'un buggy en course, il est immédiatement déclaré vainqueur.

Lorsqu'un joueur arrive sur "la ligne d'arrivée" de la piste, on termine le tour en cours.

S'il ne reste après ce tour plus qu'un véhicule sur "la ligne d'arrivée", son possesseur gagne la partie. Si PLUSIEURS véhicules sont sur la ligne d'arrivée, est alors gagnant celui qui a LE PLUS de marqueur « feu » (gloire aux survivors !). S'il subsiste encore une égalité, alors il y a vraiment ex-æquo !

## Le jeu

Les joueurs jouent, en commençant par le rouge, l'un après l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre. A leur tour, les joueurs vont lancer leurs dés. Si les résultats obtenus ne leurs conviennent pas, ils peuvent relancer tout ou partie de leurs dés jusque DEUX FOIS. Après ce dernier lancer, les joueurs DOIVENT placer les dés sur leur plateau dans l'ordre de leur choix, sachant que TOUTES les faces obtenues devront être résolues dans cet ordre.

## **Lecture des dés**

Flèche à gauche/droite : avancer le buggy sur la carte située en diagonale gauche/droite de votre propre carte. Si ce mouvement est impossible (bord de tableau, case déjà occupée...), prenez un marqueur "feu". Si vous percutez ainsi un autre buggy, lui aussi doit prendre un marqueur "feu". Après CHAQUE déplacement, résolvez immédiatement l'effet de la carte où vous ARRIVEZ (voir "effets des cartes terrains").

**ATTENTION !** Si lors de son tour, un buggy se déplace de 3 cartes ou plus (que cela soit dû aux dés de déplacement ou à un effet de carte), alors il prend immédiatement un jeton « feu » (ses pneus souffrent, son moteur surchauffe, bref, ça chauffe !)

Feu : vous pouvez faire feu sur une cible d'une portée maximale égale au nombre de dés d'affilés que vous avez positionné. Par exemple, si vous avez mis deux dés "feu" consécutifs, vous pouvez tirer jusque deux cartes de vous (diagonales comptent), OU faire deux tirs sur des cartes situées autour de la vôtre.

**ATTENTION**, pour toucher une cible située derrière une autre, il faut pouvoir "la contourner". De même, si vous n'avez pas de cartes tirs en main, ceux-ci sont automatiquement des échecs (voir plus bas "résolution des tirs").

Notez qu'il est aussi possible de tirer non pas sur un buggy, mais sur une carte terrain, avec les mêmes règles (le joueur à gauche du joueur actif pioche les cartes dans ce cas). Toute carte terrain qui devrait recevoir un pion « feu » est remplacée par un « cratère ». NB: on ne peut NI tirer sur un buggy qui n'est pas encore entré sur le « plateau », NI tirer (sur un buggy ou un terrain) tant qu'on n'est pas soit même sur le « plateau ».

Mâchoire : retirez un marqueur "feu" de votre voiture OU faites l'effet de votre plateau.

Carrés : le joueur de votre choix défausse UNE carte (au hasard) OU défaussez une carte de votre main QUI N'EST PAS UNE EXPLOSION.

2 cartes : piochez deux cartes

**ATTENTION !** On ne peut JAMAIS avoir plus de 5 cartes en main, il n'est donc jamais permis de continuer de piocher dès le moment où on atteint 5 cartes.

## **Résolutions des tirs**

Pour savoir si vous avez fait des dommages à votre cible avec votre tir, celle-ci pioche à l'aveugle une carte de votre main :

Si le résultat est une carte "BALLE" : la cible encaisse un jeton "feu"

Si le résultat est une carte "ROUAGE" : l'arme s'est enrayée, pas de dommages !

Si le résultat est une carte "EXPLOSION" : l'arme a explosée, le TIREUR subit 1 « feu » !

Dans tous les cas, défaussez ensuite les cartes jouées.

Un buggy peut encaisser jusque 3 pions "feu", au quatrième, il explose et est éliminé de la partie ! A l'endroit où il y avait la voiture, placé à la place une carte "cratère".

## **Effets des cartes terrains**

Cratères : défaussez DEUX cartes (tirées au hasard)

Flèches : avancez SI VOUS LE SOUHAITEZ immédiatement sur la case située juste devant (attention à la règle des dommages pour déplacement de plus de 2 cases !)

Squigs : défaussez UNE carte (tirées au hasard)

Cachette : piochez X cartes du dessus de la pioche (si vous avez moins de 5 cartes)

Pièces de récup' : piochez X cartes, regardez-les, puis choisissez celles que vous ajoutez à votre main. Les autres sont remises SUR le paquet (toujours 5 cartes maximum).

Flaque : défaussez 1 jeton "feu".

Nuage Warp : chaque joueur (joueur actif compris) donne UNE carte prise au hasard. Le joueur actif les regarde, puis décide à qui il les distribue (lui compris), chaque joueur ne pouvant recevoir qu'une carte de la sorte.