SCRAP RACER
EXPANSION 1

Un jeu d'Anika & Sebastian Richter pour 2 à 8 joueurs

Matériel

• 2 Pilotes et leurs bases

Opportuniste

Collectionneur

• 2 plateaux Pilote

• 6 jetons Objectif

Verso:

• 6 jetons Bonus

• 6 jetons Coup de pouce

Verso:

2 pour chacun des types: +/-1, face opposée, relancer

• 3 sections de piste

Coulée de boue (section droite), Chantier (virage) & Ferraille (virage)

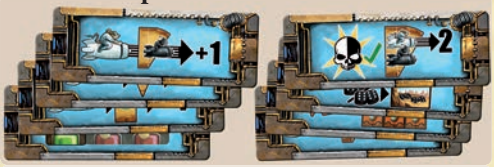
• 12 jetons Ferraille

Versos:

4 pour chacun des 3 types différents

• 1 Point de ravitaillement

• 8 tuiles Capacité



• 1 livret de règles

Les 2 nouveaux pilotes et les jetons Bonus, Objectif et Coup de pouce

Les pilotes supplémentaires vous offrent la possibilité de jouer jusqu'à 8. Les règles du jeu de base demeurent inchangées, il y a juste plus de pilotes dans la course.

Vous avez également un plus grand choix de pilotes lors de vos parties à moins de 8 joueurs. Ajoutez les jetons Bonus, les jetons Objectif et les jetons Coup de pouce à ceux du jeu de base. Vous pouvez dorénavant les utiliser à chaque partie. De cette façon vous êtes sûrs d'avoir toujours assez de jetons pour tous les joueurs. Il y a désormais 6 jetons Coup de pouce supplémentaires, ce qui signifie que les sections de piste peuvent être réapprovisionnées plus de fois pendant la partie.

Les deux pilotes possèdent chacun une capacité unique qui a un impact sur la partie:

Collectionneur : Vous récupérez un jeton Coup de pouce non seulement lorsque vous vous arrêtez sur une case qui en contient un, mais aussi lorsque vous arrivez sur la case d'avant ou celle d'après.

Exemple : Nina (rose) a terminé son déplacement sur une case située entre deux cases qui contiennent des jetons Coup de pouce. Grâce à la capacité de son pilote, elle ramasse les deux jetons en question.

Note : *Lorsque les jetons Coup de pouce sont réapprovisionnés quand un des pilotes franchit la ligne d'arrivée, vous n'en récupérez un que si vous êtes situé exactement sur la case d'un de ces jetons.*

Opportuniste : Lorsque vous obtenez un double 3/4 ou un double 5/6, **vous pouvez choisir** de ne pas prendre de jeton Bonus mais de prendre une carte Accident plus faible en échange: ***Double 5/6 > une carte Accident 3/4 | Double 3/4 > une carte Accident 1/2***

Exemple : Amir (blanc) est actuellement en tête de la course et vient d'obtenir un double 5. Afin de minimiser les risques, il utilise la capacité de son pilote et pioche une carte Accident plus faible mais en conséquence, il ne gagne pas de jeton Bonus.

Les nouvelles sections de piste

Chacune de ces nouvelles sections a un impact différent sur vos pilotes lorsqu'ils s'arrêtent dessus. Elles comportent chacune des règles spécifiques que vous devez appliquer pendant la partie. Au début de la partie, décidez tous ensemble si vous souhaitez utiliser 1, 2 ou les 3 nouvelles sections de piste. Une fois que vous avez mis en place le circuit, sélectionnez aléatoirement autant de sections de piste du jeu de base que de sections de cette extension que vous utilisez et remplacez-les par ces dernières.

Exemple de mise en place du circuit avec les 3 nouvelles sections de piste de cette extension.

Chantier :

Lorsque vous arrivez sur la case Stop de cette nouvelle section de piste, vous devez obligatoirement vous y arrêter. Tous vos déplacements supplémentaires sont perdus et vous ne pouvez pas utiliser de capacité ou de carte Bonus pour vous aider : vous êtes obligés de terminer votre déplacement sur cette case. Vous ne pourrez repartir que lors de votre prochain tour en effectuant vos actions normalement. La case Chantier qui est également située sur cette section de piste *(à côté de la case Stop)* est une case ordinaire et fonctionne comme toutes les autres sections de piste.

Exemple : Amir (blanc) a obtenu un résultat de 7 mais ne peut se déplacer que de 5 cases jusqu'à atteindre la case Stop.

Si deux pilotes se retrouvent en même temps sur la case Stop, un combat a lieu comme d'ordinaire et le vainqueur avance d'une case vers la case Chantier, comme décrit dans les règles de base.

Exemple : Nina (rose) s'arrête aussi sur la case Stop, à côté d'Amir (blanc). Un combat a donc lieu et c'est Amir qui le remporte. Il avance donc son pilote d'une case jusqu'à la case Chantier.

Coulée de boue :

Lorsque vous terminez votre déplacement sur une des trois cases de cette section après avoir effectué vos lancers de dés (et éventuellement utilisé la capacité de votre pilote), à cause d'une carte Objectif ou d'une carte Accident ou encore après un combat, appliquez immédiatement les effets de la case sur laquelle vous vous trouvez :

Case 1: Lancez **1 dé** et **reculez** ensuite votre pilote d'un nombre de cases correspondant au résultat obtenu.

Case 2: Lancez **2 dés** et **avancez** ensuite votre pilote d'un nombre de cases correspondant au total obtenu. ***Note :*** *Si vous obtenez un double dans cette situation, ne piochez pas de cartes Accident.*

Case 3: Lancez **1 dé** et **avancez** ensuite votre pilote d'un nombre de cases correspondant au résultat obtenu.

Important : *Une fois que vous avez appliqué les différents effets, un combat a lieu si deux pilotes se retrouvent sur la même case.*

Ferraille :

Lors de la Mise en place, formez trois piles avec les jetons Ferraille et placez chaque pile sur sa case correspondante.

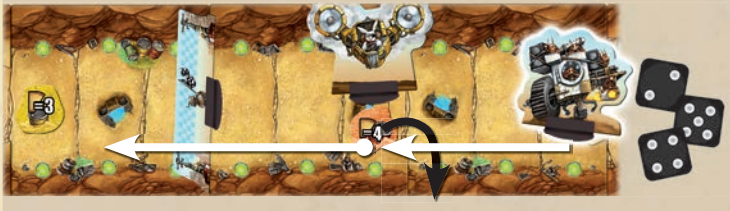
Lorsque vous terminez votre déplacement sur une des trois cases de cette section après avoir effectué vos lancers de dés *(et éventuellement utilisé la capacité de votre pilote)*, à cause d'une carte Objectif ou d'une carte Accident ou encore après un combat, prenez immédiatement un jeton Ferraille de la case en question *(si disponible)* et placez-le devant vous.

Exemple : Natalie (jaune) termine son déplacement sur une des cases de la section de piste Ferraille à cause des effets d'une carte Objectif. Elle prend donc le jeton Ferraille correspondant et le place devant elle.

Vous pouvez utiliser les jetons Ferraille que vous avez récupérés à la fin d'un de vos tours suivants en plaçant un de ces jetons près de votre pilote sur la section sur laquelle il se trouve. Vous n'avez cependant pas le droit de vous servir d'un jeton Ferraille lorsque votre pilote est situé sur une des 3 cases de cette section de piste.

Exemple : Lors de son tour suivant, Natalie (jaune) peut placer le jeton Ferraille qu'elle a récupéré sur la case sur laquelle elle termine son déplacement. Cette case comptera désormais comme 4 cases pour tous les joueurs.

Une section de piste qui contient un jeton Ferraille compte désormais comme plusieurs cases dont le nombre est indiqué sur le jeton Ferraille en question. Pour qu'un pilote puisse se déplacer sur une section de piste contenant un jeton Ferraille ou la dépasser, il doit avoir autant de déplacements que le nombre indiqué sur le jeton, peu importe qu'il soit en train d'avancer ou de reculer *(à cause d'une carte Accident)*. Si un joueur réussi à avoir assez de déplacements, son pilote se déplace sur la section concernée et il retire le jeton Ferraille du jeu puis continue d'avancer ou de reculer s'il lui reste des déplacements.



Exemple : Amir (blanc) réussit à passer le premier jeton Ferraille et le retire donc du jeu. Il doit cependant s'arrêter devant le second jeton Ferraille car il n'a pas assez de déplacements pour le franchir. Son dernier déplacement est donc perdu.

Si le pilote n'a pas assez de déplacements, il doit s'arrêter sur la section située juste avant celle qui contient le jeton Ferraille, dans le sens de son déplacement.

Exception : *Si votre pilote se retrouve sur une case qui contient un jeton Ferraille après un combat, retirez simplement le jeton du jeu et placez votre pilote normalement sur la case en question.*

Exemple : Nina (rose) remporte son combat contre Amir (blanc) et avance d'une case. Elle retire donc le jeton Ferraille du jeu.

Note : *Il peut arriver à de très rares occasions qu'un pilote ait la possibilité de se déplacer sur une section de piste contenant un jeton Ferraille grâce à sa capacité. Si c'est le cas, il doit tout de même s'arrêter juste avant cette section.*

Il ne peut aller sur cette section que grâce à ses déplacements.

Exemple : Torsten (rouge) ne peut pas utiliser la capacité de son pilote afin d'avancer d'une case supplémentaire sur une section de piste en ligne droite car la prochaine case compte comme 2 cases à cause du jeton Ferraille.

Point de ravitaillement

Lors de la Mise en place, placez le Point de ravitaillement à côté de deux sections de piste en ligne droite situées à peu près au milieu du circuit *(voir illustration)*. Formez une pile avec les tuiles Capacité faces visibles et placez-la sur le Point de ravitaillement. Pendant la course, vous avez le droit de vous rendre au Point de ravitaillement afin de gagner de nouvelles capacités pour votre pilote. Pour ce faire, vous devez emprunter la déviation et terminer votre déplacement sur le Point de ravitaillement de façon à ce que la capacité puisse être installée.

***A* = 8 cases en faisant un détour par le Point de ravitaillement. *B* = 6 cases en passant par le circuit normal.**

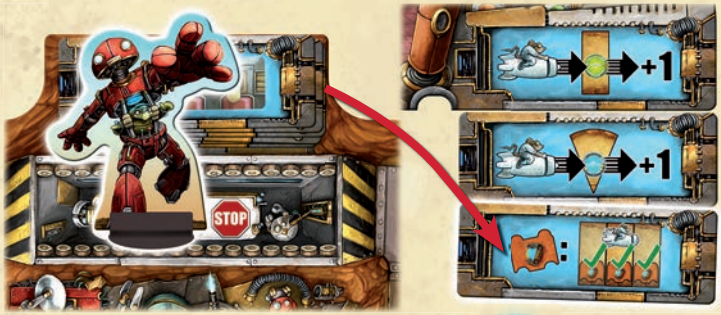
Le Point de ravitaillement est divisé en 5 cases, dont 4 qui fonctionnent normalement mais qui ne sont considérées ni comme étant en ligne droite ni comme étant en virage. Comme d'ordinaire, il ne peut y avoir qu'un seul pilote sur chacune de ces cases, sinon un combat a lieu.

Lorsque votre pilote atteint la case centrale du Point de ravitaillement, il doit immédiatement s'y arrêter et les éventuels déplacements restants sont perdus. Vous pouvez ensuite choisir une des capacités disponibles et l'ajouter à votre plateau Pilote. Vous pouvez utiliser cette nouvelle capacité immédiatement et jusqu'à la fin de la partie, en plus de celles que vous possédez déjà. Il peut y avoir plusieurs pilotes sur la case centrale du Point de ravitaillement sans que cela ne déclenche de combat.

Exemple: Nina (rose) fait un détour pour passer par le Point de ravitaillement et s'arrête sur la case centrale. Elle choisit ensuite une nouvelle capacité parmi celles disponibles. Même si Amir (blanc) est également situé sur cette case, aucun combat n'a lieu.

Les capacités proposées au Point de ravitaillement sont les six du jeu de base ainsi que les deux de cette extension.

Il n'y a pas de limite au nombre de capacités que vous pouvez posséder. Par contre, vous ne pouvez pas choisir de prendre la même capacité que celle de base de votre pilote. Vous devez vous rendre au Point de ravitaillement à chaque fois que vous souhaitez acquérir une nouvelle capacité.



Exemple: Torsten (rouge) s'est déjà rendu au Point de ravitaillement lors de son premier tour de piste et il y retourne lors de son second tour. De cette façon, il possède maintenant trois capacités au total.

© Copyright 2021 | Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.
All rights reserved.

est. 1989
QUEEN GAMES