

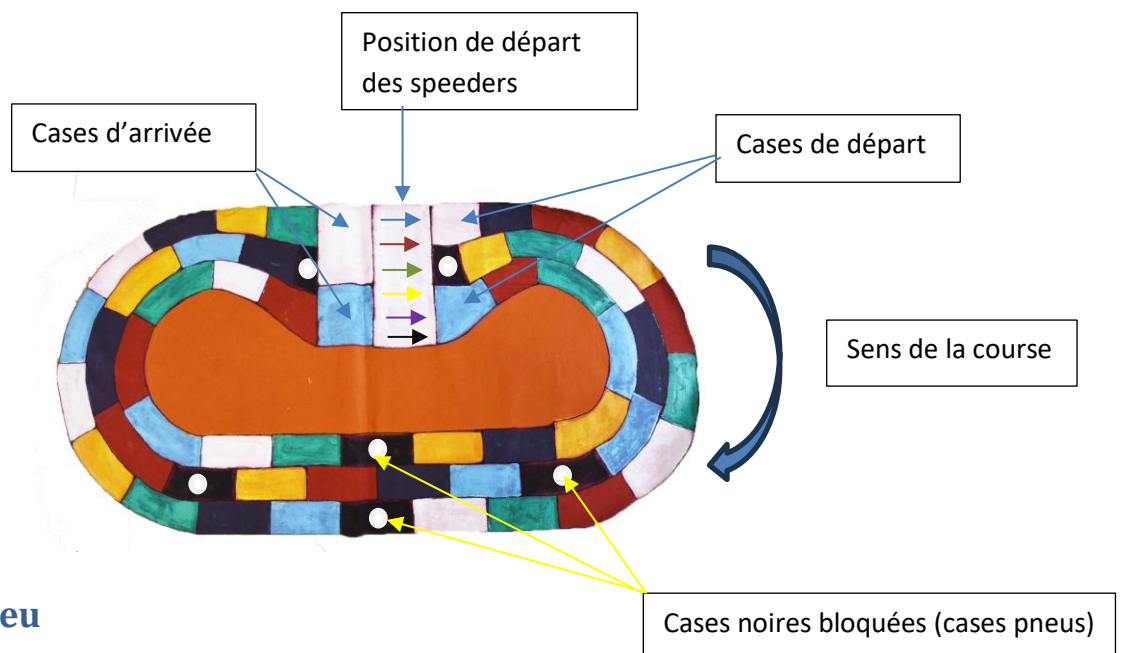
Monza - la course des speeders

Matériel

- 1 tapis de course
- 6 grands dés en carton
- 6 speeders (voiture) en lego

Mise en place

Chaque joueur prend un speeder et le pose sur la zone de départ indiquée par des flèches.
Préparer les six dés (les couleurs des dés correspondent aux six couleurs des cases du circuit).



Objectif du jeu

Être le premier à faire arriver son speeder sur la ligne d'arrivée ?

Déroulement du jeu

Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tour d'un joueur se décompose en 2 phases :

- Il lance les six dés à la fois.
- Il essaie alors d'avancer son speeder au maximum en utilisant le plus de dé possible.

Un dé permet d'avancer d'une case, (sur une case directement adjacente au speeder) de la même couleur que le dé.

Le joueur doit bien réfléchir à l'ordre auquel il utilise les dés. Une fois qu'il a choisi, il avance son speeder d'une case et « défause » le dé correspondant, puis répète cette action autant de fois qu'il le peut (avec de la chance et en optimisant son parcours, le joueur peut avancer son speeder de six cases !)

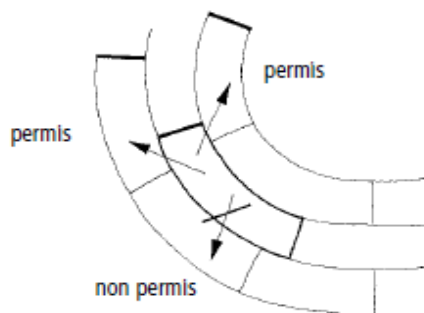
Si le joueur n'a plus de correspondance entre la couleur des cases devant son speeder et ses dés restants, ou qu'il a consommé ses 6 dés, son tour prend fin.

C'est alors au tour du joueur suivant de lancer les six dés.

Précisions :

- Depuis la case de départ, le joueur a le droit d'aller sur la case bleue ou sur la case blanche.
- Le joueur ne peut avancer son speeder que dans le sens de la marche.

On ne peut changer de voie que si les bords des cases ont une partie commune et uniquement si le déplacement se fait vers l'avant :



Il est interdit de circuler dans les cases-obstacles (pneus).

Pendant son tour de jeu, le joueur peut traverser les cases adverses sans effet. Par contre, si le joueur arrête son tour avec son speeder sur une case où un autre speeder est déjà présent, le speeder adverse sera reculé sur la première case libre de la même voie. **Attention : ne pas l'amener sur une case-obstacle !**

Fin de partie

Dès que le premier speeder arrive sur l'une des deux cases d'arrivée, les autres joueurs finissent la manche. Au cours de cette dernière manche, chaque joueur comptera combien de dés il a utilisé pour faire avancer son speeder.

- Si à la fin de cette manche il n'y a qu'un seul speeder sur les cases d'arrivée, le joueur correspondant gagne la partie.
- S'il y a plusieurs speeders sur les cases d'arrivée à la fin de cette manche, le gagnant sera celui qui aura utilisé le moins possible de dés au cours du dernier tour de jeu.