



2 à 5 joueurs

Pitch Car Mario Kart



5 ans et plus

Matériel :

Vos pions personnages

Un dé

Des objets à envoyer aux autres

Des gemmes sur la piste pour obtenir un objet/action



But du jeu :

Le but du jeu est d'être le premier à finir la course. Si plusieurs joueurs finissent dans le même tour, c'est celui qui sera arrivé le plus loin après la ligne d'arrivée qui sera déclaré vainqueur !

Tour de jeu :

Les joueurs jouent chacun leurs tours, toujours dans le même ordre

A son tour de jeu, le joueur va « pitcher » son pion (comme à un jeu de billes) pour avancer sur la piste.

- **Si son pion sort du terrain**, le tour est perdu et le pion retourne à son emplacement de départ. Si en lançant son pion, un joueur fait sortir un pion adverse, les deux pions retournent à leurs emplacements initiaux et le joueur actif perd son tour.
- **Si son pion touche une gemme**, le joueur lance alors le dé et reçoit le cadeau associé (voir ci-dessous)

Il peut également utiliser un cadeau avant ou après avoir joué son pion (voir descriptif des effets sur le plateau).

Récupération des cadeaux :

Quand le pion d'un joueur touche une gemme « cadeau », le joueur tire le dé pour savoir quel cadeau il obtient. La gemme est remise là où elle était initialement.

Certains des cadeaux sont « gardables » et à utiliser quand le joueur le voudra. Certains doivent être utilisés tout de suite (voir l'explication collée sur le terrain).

Attention, si un joueur a déjà un cadeau « gardé », il ne peut pas en obtenir un nouveau.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur franchit la ligne, les autres joueurs finissent le tour. Si plusieurs joueurs finissent dans le même tour, c'est celui qui sera arrivé le plus loin après la ligne d'arrivée qui sera déclaré vainqueur !