

Pole Position

Un jeu de Gerhard E. Kodys (Piatnik, 1989)

De 2 à 5 joueurs

Pole position : Le pilote qui enregistre le meilleur temps de qualification a droit à la meilleure position de départ pour la course, la "pole position".

Principe du jeu

En tant que patron d'une écurie de course automobile, il vous faudra dans un premier temps positionner vos 3 voitures sur les meilleures places de la grille de départ. Lors de la course, vos décisions et vos prises de risques feront la différence entre victoire et défaire. Mais souvenez-vous : ce n'est pas la victoire d'une seule de vos voiture qui importe, mais bien la performance cumulée de toute votre équipe !

Contenu

- 1 plateau de jeu représentant le circuit
- 15 voitures de course (3 pour chacune des 5 couleurs)
- 43 jetons *Circuit* (22 en couleur et 21 gris)
- 45 cartes *Carburant* (5 familles de couleur numérotées de 1 à 9)

PRÉPARATION DU JEU

Placez les jetons *Circuit* face visible à côté du plateau de jeu.

Chaque joueur choisit une couleur et prend les 3 voitures ainsi que les cartes *Carburant* correspondantes.

Les joueurs construisent ensuite tous ensemble le parcours de la course en plaçant un jeton *Circuit* face visible dans chaque case du plateau. La répartition des jetons doit être variée de façon à ce que, par exemple, 2 cases identiques ne soient pas placées l'une à côté de l'autre.

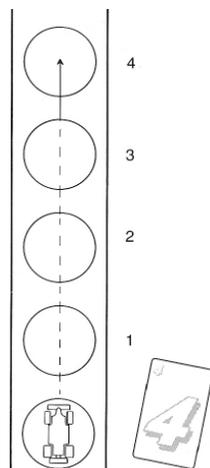
DÉROULEMENT DU JEU

Tous les joueurs placent une de leurs voitures sur la case Départ (drapeau en damier), prête à partir dans le sens horaire.

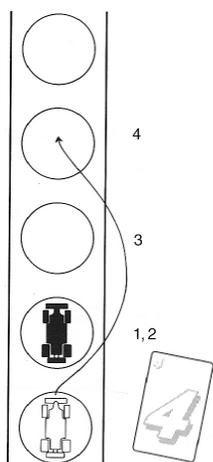
On utilise les cartes *Carburant* pour faire avancer les voitures d'autant de cases que le chiffre indiqué sur la carte.

Une case ne peut être occupée que par une seule voiture à la fois. Doubler une voiture coûte un point de mouvement supplémentaire à celle qui se déplace.

Exemples :



En jouant une carte Carburant '4', la voiture blanche avance de 4 cases.



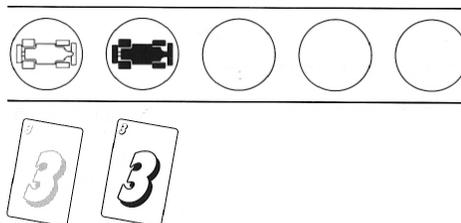
Même situation, sauf qu'il y a maintenant une voiture noire sur la route.

En jouant une carte Carburant '4', la voiture blanche n'avance ici que de 3 cases car il lui faut 2 points de mouvement pour doubler la voiture noire.

À chaque tour, tous les joueurs choisissent simultanément la carte *Carburant* qu'ils souhaitent jouer, et la place face cachée devant eux. Lorsque tout le monde est prêt, toutes les cartes sont révélées en même temps.

Le joueur avec la valeur la plus forte joue en premier, suivi des autres joueurs dans l'ordre décroissant de la valeur de leur carte. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, ces derniers jouent dans l'ordre des positions sur le parcours (le joueur dont la voiture est en tête en premier, etc.).

Exemple :



La voiture noire est devant la voiture blanche. Les 2 joueurs jouent une carte Carburant '3'. La voiture noire avance d'abord, suivie de la voiture blanche.

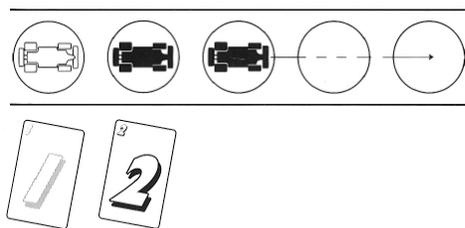
Pour déterminer cette position, toutes les voitures en course sont prises en compte, même celles qui ont déjà franchi la ligne d'arrivée. Le joueur dont la voiture dépasse l'arrivée en premier continuera, pour le restant de la course, à se déplacer en premier en cas de cartes *Carburant* de même valeur.

Exception :

Si en début de course, lorsque toutes les voitures se trouvent sur la case de départ, plusieurs joueurs jouent la même carte *Carburant*, ils déplacent tous leur voiture sur la même case (c'est le seul cas où plusieurs voitures peuvent se trouver sur la même case). Ces voitures continuent de se déplacer ensemble tant que les joueurs jouent des cartes *Carburant* identiques. Dès qu'elles se séparent et avancent à des vitesses différentes, elles ne pourront plus partager la même case durant le reste de la course.

Un joueur peut choisir laquelle de ses 3 voitures avancent à chaque tour, mais cette voiture doit pouvoir se déplacer du nombre de cases indiqué par la carte *Carburant*. Si aucune de ses voitures ne peut avancer du montant total, le joueur peut choisir n'importe laquelle de ses 3 voitures, et les points de mouvement inutilisés sont tout simplement perdus.

Exemple :



2 voitures noires sont devant 1 voiture blanche. La voiture noire en tête avance de 2 cases. Avec juste 1 point de mouvement, la voiture blanche se retrouve bloquée derrière la seconde voiture.

Si le joueur blanc avait joué une carte *Carburant* '5', il se serait déplacé en premier, doublant les voitures noires, puis les bloquant.

Il est conseillé aux joueurs de mettre leurs 3 voitures en course le plus vite possible, afin d'avoir plus d'options lors du choix de la voiture à déplacer pour chaque tour.

Une fois jouées, les cartes *Carburant* sont posées sur la défausse de chaque joueur. Lorsqu'un joueur a utilisé ses 9 cartes, il les prend à nouveau toutes en main.

CASES SPÉCIALES

Lorsqu'une voiture finit son mouvement sur une case de couleur (ou parfois lorsqu'elle la quitte), les effets suivants doivent être appliqués :



Flaque d'huile (5 cases)

Lorsqu'une voiture atterrit sur une case *Flaque d'huile*, elle fait un tête-à-queue et perd un tour.

Retournez-la pour indiquer qu'elle ne pourra pas avancer au prochain tour, au cours duquel le joueur devra jouer une autre voiture.



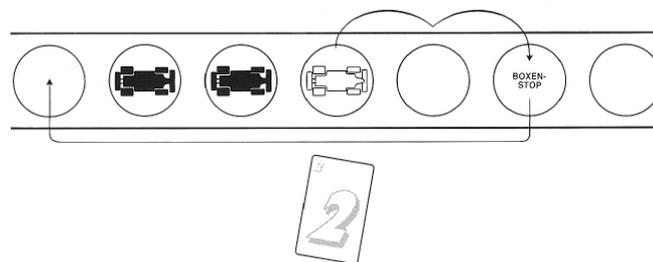
Arrêt aux Stands (5 cases)

Lorsqu'une voiture atterrit sur une case *Arrêt aux stands*, elle perd immédiatement une place. Placez-la sur la case juste derrière la voiture qui la suivait. Si plusieurs voitures sont alignées, placez-la sur la première case libre derrière le groupe.

Note :

La case *Arrêt aux stands* n'affecte pas la voiture en dernière position, qui doit toujours la considérer comme une case grise normale.

Exemple d'Arrêt aux stands :



Le joueur blanc joue une carte '2' et atterrit sur une case *Arrêt aux stands*. Il doit immédiatement placer sa voiture sur la première case disponible derrière les voitures qui le suivent.

TURBO

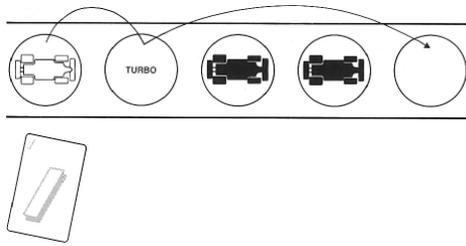
Turbo (4 cases)

Lorsqu'une voiture atterrit sur une case *Turbo*, elle gagne immédiatement une place, et elle est placée sur la case juste devant la voiture qui la précède. Si plusieurs voitures se suivent, placez-la sur la première case libre devant le groupe.

Note :

La case *Turbo* n'affecte pas la voiture en tête, qui doit toujours la considérer comme une case grise normale.

Exemple de Turbo :



Le joueur blanc joue une carte '1' et atterrit sur une case Turbo. Il place immédiatement sa voiture sur la première case libre devant le groupe de voiture qui le précède.

Note :

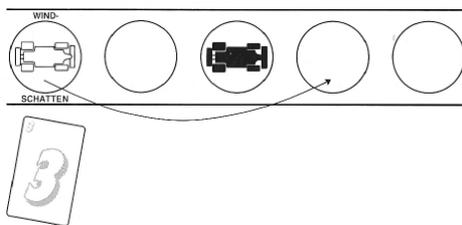
Lorsqu'une voiture est déplacée consécutivement aux effets d'une case Arrêt aux stands ou Turbo, sa case de destination est toujours considérée comme une case grise normale pour ce tour de jeu.



Lorsqu'une voiture commence son déplacement sur une case *Aspiration*, elle peut doubler les autres voitures sans dépenser de points de mouvement supplémentaires.

Aspiration (4 cases)

Exemple d'Aspiration :



Comme la voiture blanche commence son tour sur une case Aspiration, elle peut doubler la voiture noire sans avoir à dépenser un point de mouvement supplémentaire.



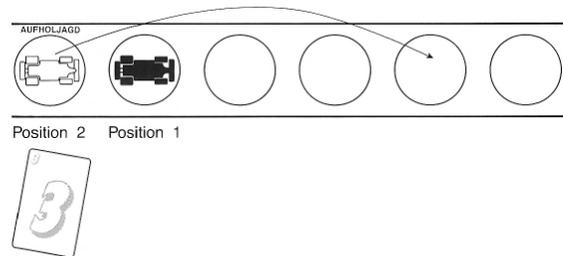
Remontée (4 cases)

Lorsqu'une voiture commence son tour sur une case *Remontée*, elle reçoit un bonus de déplacement égal à sa position actuelle dans la course. Une voiture en deuxième position reçoit un bonus de 2. Une voiture en douzième position reçoit un bonus de 12 cases !

Pour déterminer la position de la voiture, toutes les voitures doivent être prises en compte, y compris celle qui ont déjà franchi la ligne d'arrivée. Si 2 voitures ont déjà fini la course, la voiture actuellement en tête sur le circuit reçoit un bonus de 3 points de déplacement.

Si une voiture atterrit sur une case *Arrêt aux stands* ou *Turbo* grâce à une *Remontée*, les effets de la case sont appliqués comme décrit précédemment.

Exemple de Remontée :



La voiture blanche est en deuxième position, juste derrière la voiture noire en tête. Le joueur blanc joue une carte '3', et comme il commence son tour sur une case *Remontée*, il reçoit un bonus de 2 points de mouvement.

Il doit tout de même dépenser 1 point supplémentaire pour doubler la voiture noire, donc la voiture blanche avance finalement de 4 cases.



Les jetons *Circuit* gris n'ont aucun effet particulier sur les voitures ni sur leur déplacement.

Circuit normal (21x)

FIN DU JEU

Lorsque les voitures franchissent la ligne d'arrivée (c'est-à-dire qu'elles dépassent ou qu'elles arrivent sur la case de départ), elles sont placées sur le podium (ou *table de victoire*), dans l'ordre d'arrivée.

La course prend fin lorsque toutes les cases du podium sont occupées. Chaque joueur additionne alors les points remportés par chacune de ses voitures pour déterminer son score final.

Le joueur avec le meilleur total gagne la partie.

VARIANTES (POLE POSITION +)

Toutes les règles normales sont appliquées, à l'exception des modifications suivantes sur les cases spéciales :

- **Flaque d'huile** : La voiture fait un tête-à-queue et une carte *Carburant* doit être jouée au tour suivant pour la remettre en course. Le joueur ne peut donc jouer aucune de ses voitures à ce tour.

- **Arrêt aux stands** : Si une voiture commence son déplacement sur une case *Arrêt aux stands*, elle doit immédiatement perdre une place avant de se déplacer normalement.

- **Turbo** : Si une voiture commence son déplacement sur une case *Turbo*, elle gagne immédiatement une place avant de se déplacer normalement.

Par rapport aux règles normales, dans lesquelles les effets de l'*Arrêt aux stands* et du *Turbo* sont appliqués automatiquement à la fin du déplacement, le joueur peut maintenant choisir d'attendre une situation plus favorable avant de les appliquer. Ainsi, les cases *Arrêt aux stands* et *Turbo* peuvent être jouées successivement, donnant de nouvelles possibilités aux joueurs.