

« Jeu me déplace »

Matériel

12 cartes objets 6 fiches (mode de déplacement / Aide de jeu)

But du jeu

À 2, 3 ou 4 joueurs, chaque joueur joue en individuel et n'appartient à aucun camp.

Le premier joueur à retourner les cartes nécessaires à son déplacement remporte la manche.

Un joueur remporte aussi la manche s'il reste le seul en jeu.

Le premier joueur qui gagne 2 manches remporte la partie.

Mise en place

On prend les cartes suivantes et on forme un rectangle de 4 cartes sur 3 :

Route / éclairage avant / éclairage arrière / piste cyclable /frein avant/ frein arrière / Ecouteur / demi tour /rond point / casque/ gilet réfléchissant / dispositif réfléchissant.

Ces cartes sont posées face cachée à l'exception des écouteurs qui commence toujours une manche face visible.

Chaque joueur prend une (mode de déplacement/ aide de jeu) et la pose devant lui du côté aide de jeu.

Le joueur à s'être déplacer le plus récemment à pieds est le premier joueur, sinon on le détermine aléatoirement. On joue dans le sens horaire.

Déroulement

À votre tour de jeu, vous devez réaliser une de ces trois actions :

- Utiliser le pouvoir d'une carte face visible
- Consulter une des cartes face cachée et la reposer sans rien dire (sauf si c'est la carte avertisseur sonore ou écouteur au pouvoir obligatoire)
- Consulter une des cartes face cachée, annoncer un nom de la carte pour réaliser son pouvoir et reposer la carte. Vous avez bien entendu le droit de mentir. Vos adversaires ont le droit de dire que vous mentez.

Au cours de la manche, certaines cartes vont être révélées et à votre tour vous pouvez utiliser leur pouvoir. Il suffit de pointer la carte (qui ne peut être les écouteurs) et de réaliser le pouvoir de cette carte. Vos adversaires ne peuvent pas vous contrer.

Ex : Elias désigne la carte casque qui est face visible et annonce donc que c'est le casque. Il déclenche alors le pouvoir du casque.

Consulter une carte et ne rien dire : Vous prenez une des cartes face cachée, vous la regardez et vous la reposez sans rien dire (sauf si c'est la carte avertisseur sonore ou écouteurs au pouvoir obligatoire).

Consulter une carte et annoncer un nom de carte : Vous prenez une des cartes face cachée, vous la regardez et vous annoncez un nom d'une carte qui peut être celui de la carte que vous venez de consulter, vous dites alors la vérité, ou de tout autre personnage et dans ce cas vous êtes un fieffé menteur.

Si personne ne contredit votre annonce, la carte est reposée face cachée sur son emplacement et vous effectuez le pouvoir de la carte annoncé (voir les cartes plus loin).

Si un joueur contredit votre annonce, vous reposez la carte consultée face visible (cette carte reste alors face visible). Si vous avez dit la vérité, votre contradicteur retourne son aide de jeu du côté mode de déplacement (si son aide de jeu était déjà sur mode de déplacement, ce joueur est éliminé de la manche) et vous effectuez le pouvoir de cette carte.

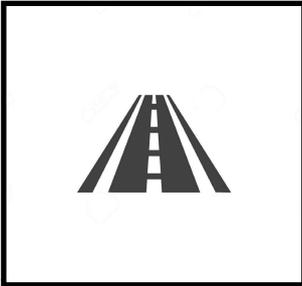
Si vous avez menti, vous retournez votre aide de jeu du côté mode de déplacement (si votre aide de jeu était déjà sur cette face, vous êtes éliminé de la manche) et vous ne déclenchez aucun pouvoir.

Si plusieurs joueurs veulent vous contredire, c'est le joueur le plus rapide qui aura cette opportunité.

Ex : Emilie prend une des cartes face cachée et annonce que c'est un frein avant. Léo et Lucas pensent que c'est un mensonge. Lucas est le plus rapide à l'accuser, c'est donc lui qui contredit Emilie. Cette dernière révèle la carte consultée. C'est bien un frein avant, Lucas retourne son aide de jeu du côté mode de déplacement et Emilie rejoue un tour (pouvoir du frein avant).

Cartes personnage

ROUTE



La carte route est la carte qui permet de retourner l'ensemble des cartes indiqués sur votre mode de déplacement (vélo ou 2 roues motorisées). Une fois la carte route retournée si vous retournez l'ensemble des cartes nécessaires à votre déplacement vous remportez la manche.

Le premier joueur à retourner les cartes nécessaires a son déplacement remporte la manche.

Si vous vous trompez vous retournez votre aide de jeu face mode de déplacement . Si vous étiez déjà sur la face mode de déplacement vous êtes éliminés.

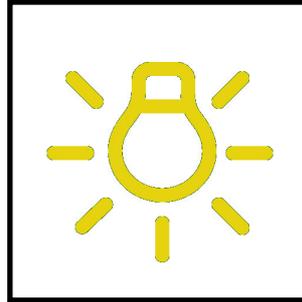
PISTE CYCLABLE



La carte piste cyclable est la carte qui permet de retourner l'ensemble des cartes indiqués sur votre mode de déplacement (vélo ou trottinette électrique). Une fois la carte route retournée si vous retournez l'ensemble des cartes nécessaires à votre déplacement vous remportez la manche.

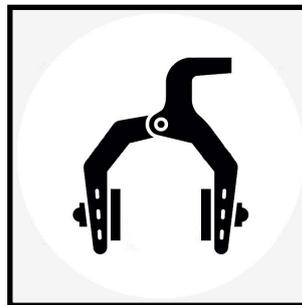
Le premier joueur à retourner les cartes nécessaires a son déplacement remporte la manche. Si vous vous trompez vous retournez votre aide de jeu face mode de déplacement . Si vous étiez déjà sur la face mode de déplacement vous êtes éliminés.

ECLAIRAGE AVANT ET ARRIERE



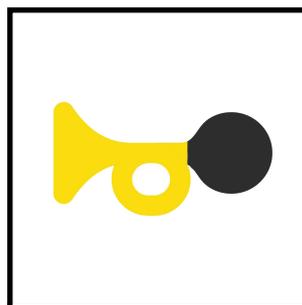
Avec cette action, vous rejouez un tour.

FREIN AVANT ET ARRIERE



Prenez deux cartes de l'aire de jeu, n'importe lesquelles, qu'elles soient face cachée ou face visible, sans toutefois regarder celles qui sont face cachée. Mélangez-les face cachée sous la table, sans les consulter les replacer face cachée à son gré sur les deux emplacements où vous les avez prises.

AVERTISSEUR SONORE



Quand vous consultez cette carte, vous devez la reposer et annoncer un autre Personnage que l'avertisseur sonore. Vous êtes obligé de mentir !

Ex : Léo prend la carte de l'avertisseur sonore. Dans l'obligation de mentir, il annonce que c'est un Casque. Personne n'osant le contredire, il effectue le pouvoir du Casque.

GILETS REFLECHISSANT ET DISPOSITIF REFLECHISSANT



Ce personnage ne possède aucun pouvoir. Vous pouvez tout de même annoncer ce personnage, mais il ne déclenche aucun pouvoir.

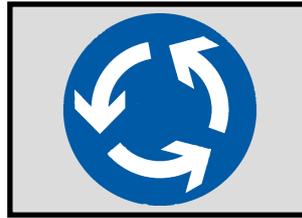
CASQUE



Le pouvoir de cette carte est de retourner une carte du jeu (cela peut être lui-même) du côté caché vers le côté visible ou inversement. Le casque ne déclenche jamais le pouvoir d'une carte qu'il vient de retourner.

Ex : Lucas déclenche le pouvoir du casque. Il révèle une des cartes face cachée. C'est les écouteurs, mais comme le casque ne déclenche pas le pouvoir de la carte révélée, il ne se passe rien.

ROND POINT



La carte rond point permet d'échanger (les aides de jeu) en transmettant (son aide de jeu) à son voisin de droite.

Ex : Alexis déclenche l'effet de la carte rond point . Il prend alors (l'aide de jeu) de son voisin de gauche et donne son (aide de jeu) à son voisin de droite) et les autres joueurs font de même.

ECOUTEUR



Quand vous consultez cette carte, vous devez la reposer face visible. Vous retournez votre aide de jeu du côté mode de déplacement (si votre aide de jeu était déjà sur cette face, vous êtes éliminé de la manche).

Cette carte commence toujours une manche face visible.

Fin d'une Manche

Quand une manche est terminée, on re-dispose les cartes en un rectangle de 4 x 3 cartes aléatoirement (la carte écouteur visible).

A deux joueurs, le joueur ayant perdu la manche précédente commence la nouvelle.

A 3 ou 4 joueurs, c'est le joueur à la gauche du joueur ayant mis fin à la manche précédente qui commence.

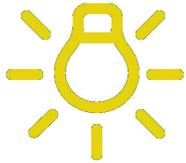
On gagne une manche quand les adversaires ont été éliminés ou quand on retourne avec succès l'ensemble des cartes nécessaire à son mode de déplacement.

Fin du jeu

Quand un joueur a gagné deux manches, il a gagné la partie.

| | | | |
|--|---|---|--|
|  | Permet de retourner les cartes de votre mode de déplacement |  X2 | Rejouez un tour |
|  | Permet de retourner les cartes de votre mode de déplacement |  X2 | Mélangez 2 cartes et les reposer face cachée |
|  | Pas de pouvoir |  | Pas de pouvoir |
|  | retournez votre aide de jeu coté mode de déplacement |  | Retournez une carte de votre choix face visible ou face cachée |
|  | Tous les joueurs échangent les aides de jeu par la droite |  | Vous devez annoncer une autre carte |

| | | | |
|---|---|---|--|
|  | Permet de retourner les cartes de votre mode de déplacement |  X2 | Rejouez un tour |
|  | Permet de retourner les cartes de votre mode de déplacement |  X2 | Mélangez 2 cartes et les reposer face cachée |
|  | Pas de pouvoir |  | Pas de pouvoir |
|  | retournez votre aide de jeu coté mode de déplacement |  | Retournez une carte de votre choix face visible ou face cachée |
|  | Tous les joueurs échangent les aides de jeu par la droite |  | Vous devez annoncer une autre carte |



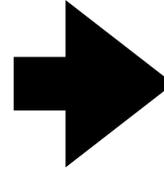
X2



X2



RECOMMANDE



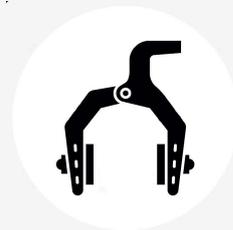
ÉQUIPEMENTS OBLIGATOIRES

- CASQUE HOMOLOGUÉ (de préférence intégral) de couleur claire avec 4 stickers rétro-réfléchissants
- 2 RÉTROVISEURS HOMOLOGUÉS
- BLOUSON CERTIFIÉ CE (de préférence avec airbag) de couleur claire
- GILET DE HAUTE VISIBILITÉ part permanent conseillé, obligatoire en cas d'arrêt d'urgence
- SUPPORT DE PLAQUE incliné de 30° max vers l'avant (plaque de 210 x 150 mm)
- CLIGNOTANTS HOMOLOGUÉS écartés au minimum de 180 mm à l'arrière et de 240 mm à l'avant
- POT D'ÉCHAPPEMENT HOMOLOGUÉ entretenu et silencieux
- DISPOSITIF ANTI-PATINAGE
- PANTALON ET BOTTES CERTIFIÉS CE
- GANTS CERTIFIÉS CE
- FEUX DE CROISEMENT ou feux de circulation diurne allumés en permanence
- FEUX DE BROUILLARD 2 à l'avant, 1 à l'arrière
- FREINAGE ABS de préférence intégral
- RAINURES DES PNEUS supérieures à 1 mm de profondeur pneus vérifiés régulièrement (pression, usure)

SÉCURITÉ ROUTIÈRE TOUS RESPONSABLES



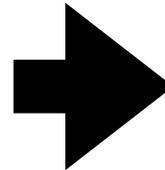
X2



X2



RECOMMANDE



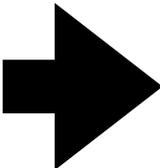
ÉQUIPEMENTS OBLIGATOIRES

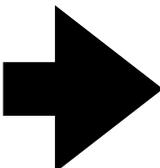
- CASQUE HOMOLOGUÉ (de préférence intégral) de couleur claire avec 4 stickers rétro-réfléchissants
- 2 RÉTROVISEURS HOMOLOGUÉS
- BLOUSON CERTIFIÉ CE (de préférence avec airbag) de couleur claire
- GILET DE HAUTE VISIBILITÉ part permanent conseillé, obligatoire en cas d'arrêt d'urgence
- SUPPORT DE PLAQUE incliné de 30° max vers l'avant (plaque de 210 x 150 mm)
- CLIGNOTANTS HOMOLOGUÉS écartés au minimum de 180 mm à l'arrière et de 240 mm à l'avant
- POT D'ÉCHAPPEMENT HOMOLOGUÉ entretenu et silencieux
- DISPOSITIF ANTI-PATINAGE
- PANTALON ET BOTTES CERTIFIÉS CE
- GANTS CERTIFIÉS CE
- FEUX DE CROISEMENT ou feux de circulation diurne allumés en permanence
- FEUX DE BROUILLARD 2 à l'avant, 1 à l'arrière
- FREINAGE ABS de préférence intégral
- RAINURES DES PNEUS supérieures à 1 mm de profondeur pneus vérifiés régulièrement (pression, usure)

SÉCURITÉ ROUTIÈRE TOUS RESPONSABLES

| | | | |
|--|---|---|--|
|  | Permet de retourner les cartes de votre mode de déplacement |  X2 | Rejouez un tour |
|  | Permet de retourner les cartes de votre mode de déplacement |  X2 | Mélangez 2 cartes et les reposer face cachée |
|  | Pas de pouvoir |  | Pas de pouvoir |
|  | retournez votre aide de jeu coté mode de déplacement |  | Retournez une carte de votre choix face visible ou face cachée |
|  | Tous les joueurs échangent les aides de jeu par la droite |  | Vous devez annoncer une autre carte |

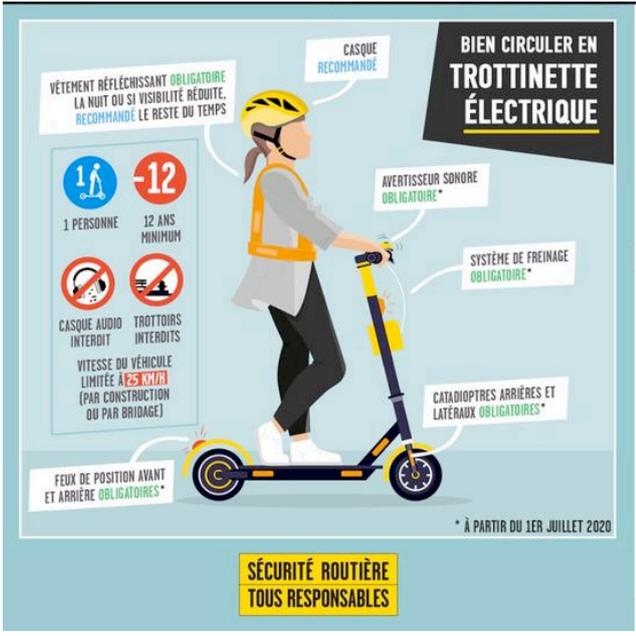
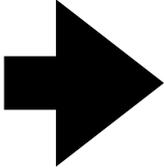
| | | | |
|---|---|---|--|
|  | Permet de retourner les cartes de votre mode de déplacement |  X2 | Rejouez un tour |
|  | Permet de retourner les cartes de votre mode de déplacement |  X2 | Mélangez 2 cartes et les reposer face cachée |
|  | Pas de pouvoir |  | Pas de pouvoir |
|  | retournez votre aide de jeu coté mode de déplacement |  | Retournez une carte de votre choix face visible ou face cachée |
|  | Tous les joueurs échangent les aides de jeu par la droite |  | Vous devez annoncer une autre carte |

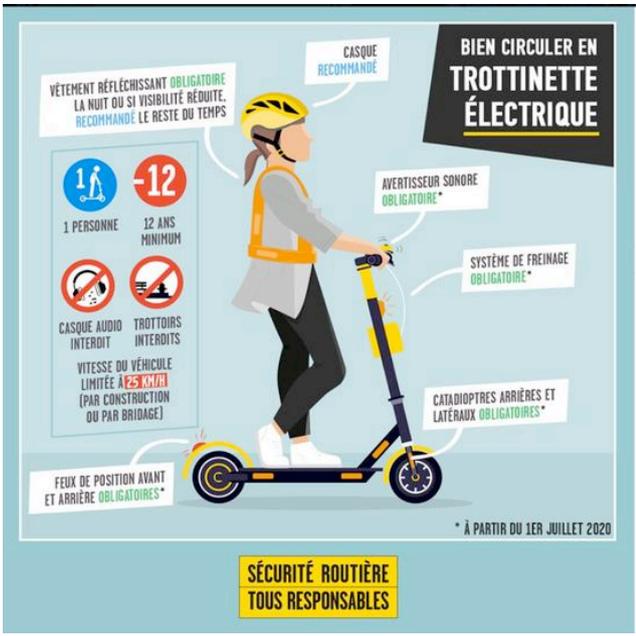
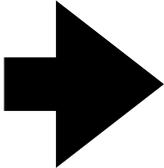
| | | | | |
|---|---|--|---|--|
|  |  |  | | |
|  <p>X2</p> |  <p>X2</p> | | | |
|  |  | <p>RECOMMANDE</p>  |  |  |

| | | | | |
|---|---|---|--|---|
|  |  |  | | |
|  <p>X2</p> |  <p>X2</p> | | | |
|  |  | <p>RECOMMANDE</p>  |  |  |

| | | | |
|--|---|---|--|
|  | Permet de retourner les cartes de votre mode de déplacement |  X2 | Rejouez un tour |
|  | Permet de retourner les cartes de votre mode de déplacement |  X2 | Mélangez 2 cartes et les reposer face cachée |
|  | Pas de pouvoir |  | Pas de pouvoir |
|  | retournez votre aide de jeu coté mode de déplacement |  | Retournez une carte de votre choix face visible ou face cachée |
|  | Tous les joueurs échangent les aides de jeu par la droite |  | Vous devez annoncer une autre carte |

| | | | |
|---|---|---|--|
|  | Permet de retourner les cartes de votre mode de déplacement |  X2 | Rejouez un tour |
|  | Permet de retourner les cartes de votre mode de déplacement |  X2 | Mélangez 2 cartes et les reposer face cachée |
|  | Pas de pouvoir |  | Pas de pouvoir |
|  | retournez votre aide de jeu coté mode de déplacement |  | Retournez une carte de votre choix face visible ou face cachée |
|  | Tous les joueurs échangent les aides de jeu par la droite |  | Vous devez annoncer une autre carte |

| | | | | |
|---|---|--|---|--|
|  |  |  | | |
|  <p>X2</p> |  <p>X2</p> | | | |
|  |  | <p>RECOMMANDE</p>  |  |  |

| | | | | |
|---|---|---|--|---|
|  |  |  | | |
|  <p>X2</p> |  <p>X2</p> | | | |
|  |  | <p>RECOMMANDE</p>  |  |  |

