

Préparation : Chaque joueur prend 1 ou 2 voitures et 1 feuille de route / voiture et place son levier de vitesse au point mort (avant la 1-). On choisit si la course se fait en 1 ou 2 tours (la feuille de route n'est pas la même).

L'ordre sur la grille de départ est tiré au dé noir : + grand nombre : 1-place, etc...

Déroulement d'un tour de jeu

Durant un tour de jeu, les joueurs jouent dans l'ordre de placement des voitures en début du tour. A son tour, le joueur :

- Choisit 1 vitesse : passe 1 vitesse au dessus, 1 en dessous ou garde la vitesse actuelle
- Jette le dé correspondant à la vitesse, avance sa voiture d'autant de cases et décompte éventuellement des points de pénalité sur sa feuille de route ...

Règles en vrac :

- **VIRAGES :** le nombre d'arrêts obligatoires est indiqué dans le drapeau jaune à coté du virage. Les seules directions possibles sont indiquées par les flèches
- **LIGNES DROITES :** On a le droit de 'zigzaguer' uniquement pour éviter une voiture, sinon, on ne peut changer de couloir que 2 fois et dans le même sens.

- **Départ :** on jette le dé noir : $\boxed{1}$ = faux départ, on ne bouge pas.
 $\boxed{20}$ = super départ, on avance de 4 cases.

- **Sortie de virage :** Toute case dépassée à la sortie de virage coûte 1 point pneu. Quand le dernier point pneu est coché, il y a tête à queue : la voiture repartira en 1-.

- **Freinage :** A tout moment, on peut avancer d'1 case en -, cela coûte 1 point frein.

- **Casse moteur :** Si l'on réalise un $\boxed{20}$ (en 5-) ou un $\boxed{30}$ (en 6-) au dé, on doit jeter le dé noir : de $\boxed{1}$ à $\boxed{4}$ = Casse moteur : cela coûte 1 point moteur.

- **Accrochages :** Quand une voiture (A) arrive à coté d'une autre (B) ; le joueur (B) jette le dé noir : $\boxed{1}$ = accrochage, qui coûte 1 point carrosserie aux 2 joueurs. S'il n'y a pas accrochage, le joueur (A) jette le dé : $\boxed{1}$ = 1 point carrosserie mais que pour lui.

- **Blocage :** Quand on sort d'un virage, on doit rester dans le même couloir.

Si 1 voiture est sur le trajet, on doit s'arrêter derrière, et ça coûte, en fonction du nombre de cases restant à effectuer :

Cases en trop	1	2	3	4	5	6	7
Pts Frein	1	2	3	3	3	3	éliminé
Pts Pneu	0	0	0	1	2	3	éliminé
Vitesses sautées	Conso	Frein	Moteur				
1 (ex : 6→4)	1	0	0				
2 (ex : 6→3)	1	1	0				
3 (ex : 6→2)	1	1	1				

- **Stand :** Entrée : Avec n'importe quelle vitesse (attention : on ne peut pas doubler).

Dedans : Arrêt automatique devant son stand. On récupère tous ses pts pneus.

Jeté du dé noir : $\boxed{1} \rightarrow \boxed{10}$: Avance de [1/2 dé arrondi +] cases, levier vitesse sur 4-
 $\boxed{10} \rightarrow \boxed{20}$: Avance PAS, et levier vitesse sur 3- maxi.

Préparation

- Placer les tuiles en forme d'œuf en rond, face visible, les unes contre les autres.
- Placer les tuiles octogonales à l'intérieur de ce cercle, en « vrac », sans qu'elles se chevauchent, faces cachées.
- Chaque joueur place sa volaille :
 - Avec une seule plume dans le derrière
 - Sur une tuile 'œuf' devant lui de façon à ce qu'elle soit le plus espacé possible des autres volailles.
 - Orientée dans le sens horaire,
- Chaque joueur place aussi le « caca » de la même couleur que sa volaille sur l'œuf juste derrière.

Déroulement du jeu

On joue chacun son tour. A son tour, le joueur :

- 1 Retourne une tuile octogonale face visible, la montre à tout le monde, puis la remet face cachée.
- 2 Si le dessin de la tuile retournée était le même que celui de la tuile 'œuf' qui est juste devant sa volaille, il avance celle-ci dessus et recommence en 1. Sinon, on passe au joueur suivant.

☒ Pour doubler une volaille ou un caca, la volaille doit être juste derrière et trouver le dessin qui est juste devant la volaille ou la caca à doubler.

☒ Quand une volaille double une autre, elle lui « pique » toutes ses plumes.

☒ Si une volaille n'est pas arrivée à doubler un caca, il donne sa plume au propriétaire du caca et celui-ci récupère son caca devant lui (hors du jeu).

☒ Si un joueur se fait doubler et qu'il a son caca devant lui (hors du jeu), il peut alors le poser où il veut sur une tuile 'œuf' vide.

Fin du jeu

La première volaille qui a 4 plumes à son derrière a gagné !

Présentation

Chaque joueur (« sorcier ») dispose de 3 cartes en main. 3 cartes sont posées faces visibles à coté du plateau, et le reste constitue la pioche.

Déroulement du jeu (le joueur qui n'a pas distribué commence)

On joue chacun son tour. A son tour, le joueur :

- 1 PEUT jouer autant de carte qu'il veut de son jeu.
 - Une carte permet de poser 1 lien sur une liaison libre de l'île indiquée
 - Deux cartes ensemble permettent de retirer 1 lien adverse entre les 2 îles indiquées (si c'est la même : n'importe quel lien de cette île)
- 2 DOIT réévaluer les prises de pouvoir en fonction des actions 1 :
 - Dès qu'un joueur en posant un lien sur une île possède + de la moitié des liaisons de cette île, il place un pion pouvoir dessus et retire tous les liens de l'adversaire sur cette île. (cela peut entraîner des pertes de pouvoir sur d'autres îles...).
 - A tout moment, dès qu'un joueur n'a plus la majorité des liens sur une île, il perd son pion pouvoir sur celle-ci.
- 3 PEUT piocher 1 seule carte, soit dans la pioche, soit dans les 3 cartes visible (et alors la remplacer par une de la pioche). Mais :
 - Il ne peut PAS avoir + de 5 cartes en main.
 - Il DOIT piocher si il a moins de 5 cartes et que l'adversaire n'a pas pioché au tour précédent.
 - S'il a 5 cartes et ne peut en jouer aucune, il peut en défausser autant qu'il veut sous la pile « défausse ».

Fin de manche : Dès qu'un joueur prend la dernière carte des pioches, la manche est finie. Les joueurs gardent leur carte en main.

La 1^{ère} fois : Celui qui a le + de pions pouvoir marque 1pt (si égalité, personne ne marque de points). A partir de ce moment, si l'un des 2 n'a pas/plus de pions pouvoir, il a immédiatement perdu.

La 2^{ème} fois : Idem, mais celui qui a le + de pions pouvoir marque 2 pt

La 3^{ème} fois : Chaque joueur joue une dernière fois, puis la partie est finie. Le joueur qui a le + de pions pouvoir marque la différence entre son nombre de pions et celui de son adversaire.

Fin de la partie

On additionne alors les points des 3 manches, celui qui a le plus a gagné.

En cas d'égalité, c'est celui qui a le + de liens sur le plateau qui est le sorcier vainqueur.

Préparation

- Placer les morceaux de labyrinthe bout à bout (n'importe comment, du moment que les couloirs concordent).
- Placer tous les pirates à une extrémité et la barque à l'autre : les pirates devront traverser le grand couloir.
- Chaque joueur possède 3 cartes en main, le reste des cartes constitue la pioche.

Déroulement du jeu (Celui qui ressemble le + à un pirate commence)

On joue chacun à son tour. A son tour, le joueur PEUT réaliser 3 actions.

Les actions possibles sont :

- **Jouer une carte et avancer un de ses pirates :**
Le pirate avance sur le prochain symbole de la carte jouée qui est devant lui et est libre (il n'y a pas de pirate dessus)
- **Reculer un pirate et piocher 1 ou 2 cartes :**
Le pirate recule sur le prochain symbole situé derrière lui où il y a 1 ou 2 pirates. S'il y a 1 pirate, il pioche 1 carte, s'il y en a 2, 2 cartes. (Remarque : si une case a 3 pirates, elle est ignorée et le pirate continue de reculer jusqu'à une case en contenant 1 ou 2).

Fin de la partie

S'il n'y a plus le symbole joué de libre devant le pirate, il sort alors du plateau et se met dans la barque.

Le premier joueur qui place ses 5 pirates dans la barque a gagné.

Variante + tactique :

Les 3 premières cartes de la pioche sont placées faces visibles, on connaît donc les prochaines cartes piochées.