



MAD TRIP

10+

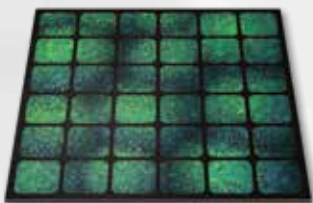


20 min

IDÉE ET BUT DU JEU

Une bande d'amis décide d'aller camper dans une forêt sombre et mystérieuse. En plein milieu de la nuit, un bruit effrayant les réveille. Est-ce un monstre, un animal sauvage, un fantôme, un tueur psychopathe ? Les campeurs plus ou moins courageux préfèrent s'enfuir avant de le découvrir. Comme dans tout bon film d'horreur les protagonistes partent en courant dans des directions différentes. Le premier qui parvient à sortir de la forêt rentre chez lui sain et sauf, il gagne la partie !

CONTENU



1 plateau recto-verso



50 cartes Chemin
(20 cartes 4x4 et 30 cartes 6x6)



1 jeton Start



1 sablier



1 tuile GO



1 tuile Direction



3 objets en mousse
(os, couteau, trousse de soin)



1 carte
Premier Joueur



5 cartes Aide de Jeu

MISE EN PLACE

Placer le plateau de jeu au centre de la table. Pour des parties avec des plus jeunes ou à plus de 5 joueurs, il est conseillé de jouer avec la face 4x4. Sinon utiliser le plateau sur sa face 6x6.

Placer les 3 objets en mousse (os, couteau et trousse de soin) à côté du plateau de manière à ce qu'ils soient accessibles par tous.

Distribuer une carte Aide de jeu et une carte Chemin face cachée à chaque joueur (ou une par équipe à 4 et 6 joueurs voir : p. 10).

Attention : distribuer les cartes Chemin qui correspondent à la face du plateau de jeu choisie (même nombre de cases).

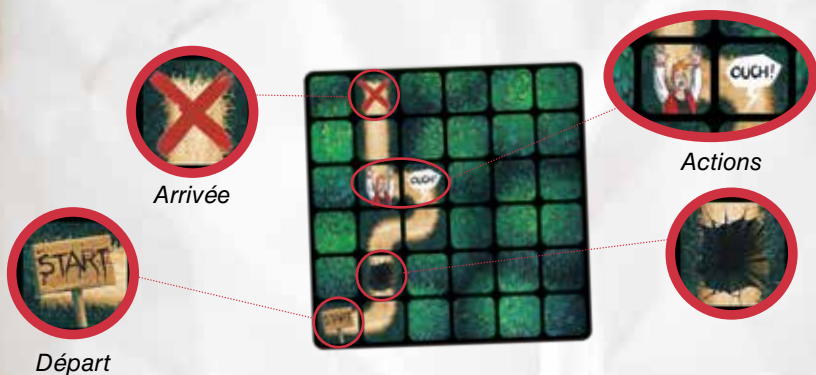
Le joueur le plus froussard est désigné premier joueur. Il reçoit la tuile Direction, la tuile Go, ainsi que la carte Premier Joueur. Le joueur placé à sa gauche prend le sablier et le jeton Start.



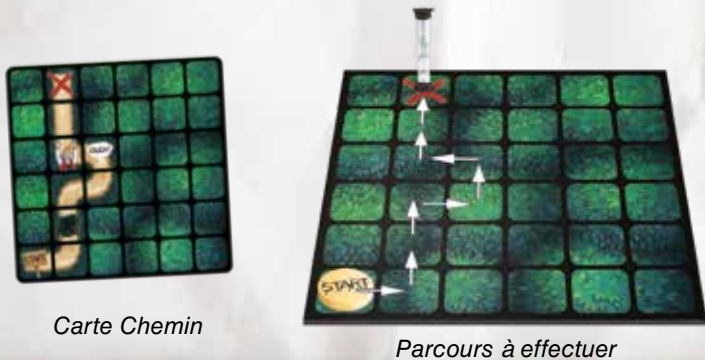
DÉROULEMENT DE LA PARTIE


Chaque joueur va devoir trouver son chemin dans la forêt. C'est le joueur placé à sa gauche qui sera son guide pour toute la partie. La carte Chemin reçue par chacun indique donc le chemin que devra parcourir le joueur placé à sa droite.

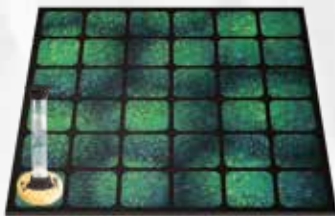
Chacun à leur tour les joueurs seront « **joueur actif** » et le joueur à leur gauche sera leur « **guide** ».




Le joueur actif ne voit pas cette carte Chemin et se déplace sur le plateau de jeu tandis que le guide lui indique s'il fait fausse route ou non.



Le guide prend sa carte Chemin en main (sans la montrer au joueur à sa droite) et l'oriente dans le sens de lecture du panneau Start. Cette orientation restera identique jusqu'à la fin de la partie. Il place sur le plateau le jeton Start à l'emplacement indiqué par la case Start  de sa carte Chemin. Il dépose ensuite le sablier sur ce jeton.



Le sablier représente le joueur. Son déplacement prend fin quand il est écoulé. Pour gagner, le joueur devra parcourir le chemin qui lui est imposé sans se tromper et avant la fin du sablier. Il lui faudra probablement plusieurs essais pour y arriver.

Lorsque les deux joueurs sont prêts, le guide retourne le sablier. Le joueur actif a désormais trente secondes pour découvrir le plus de cases possibles qui le mèneront à la case arrivée .

Pour déplacer le sablier d'une case, le joueur actif fait pivoter la carte Direction.

La flèche indique la case sur laquelle il souhaite déplacer le sablier. Le sablier se déplace toujours d'une case orthogonalement, **jamais en diagonale**.

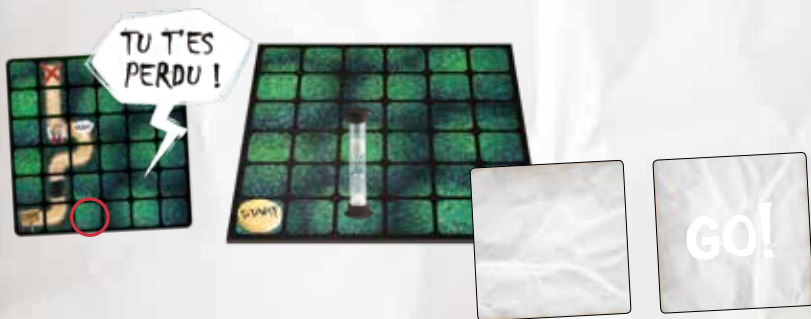
Pour valider son choix, le joueur actif doit taper sur sa carte GO. C'est ensuite au guide de déplacer immédiatement le sablier et d'indiquer au joueur actif s'il a fait le bon choix.



- Si après le déplacement, le sablier est toujours sur le chemin indiqué par sa carte et qu'il n'y a pas de piège, le guide confirme en disant «OK !» et le joueur actif peut continuer à se déplacer.

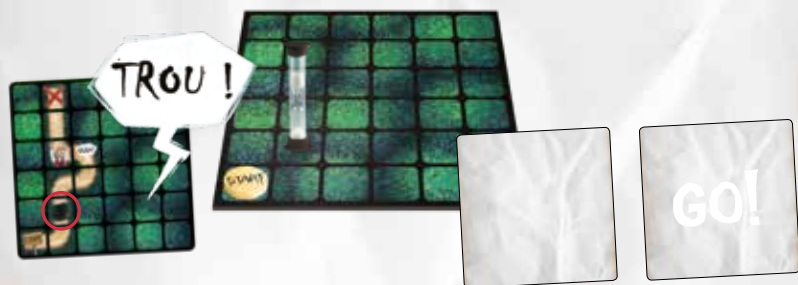


- Si après le déplacement le sablier se retrouve en dehors du chemin, le guide indique au joueur qu'il est perdu et replace le sablier sur le jeton Start. S'il lui reste du temps il peut recommencer.



Exemple : Le joueur actif place la carte Direction vers la droite puis tape sur sa carte Go. Ce déplacement amène le sablier dans la forêt. Le guide indique alors : « tu t'es perdu » et replace le sablier sur le jeton Start. Le joueur actif doit se souvenir que ce n'est pas la bonne direction à prendre et reprend son tour s'il lui reste du temps.

- Si après son déplacement le sablier se retrouve sur une case piège le guide indique au joueur la nature du piège et replace le sablier sur le jeton Start. Pour traverser un piège, le joueur devra se souvenir du piège rencontré et faire l'action requise lors de son prochain essai.



Exemple : Le joueur actif place la carte Direction vers le haut puis tape sur sa carte Go. Ce déplacement amène le sablier sur une case Trou. Le guide lui dit : « Trou » et replace le sablier sur le jeton Start. Le joueur actif reprend son tour s'il lui reste du temps et il devra pour passer sur cette case réaliser l'action Trou lors de son prochain passage (voir Incident de parcours p. 8).

Une fois le sablier écoulé, le joueur actif arrête immédiatement de jouer, son tour est terminé.

Il passe la tuile Direction et la tuile Go au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui-ci devient le joueur actif et le joueur à sa gauche devient son guide. Ce dernier replace le jeton Start et le sablier au bon endroit sur le plateau par rapport à sa carte Chemin et un nouveau tour commence.

Le premier joueur qui atteint la case Arrivée **X** avec le sablier met fin à la partie.

Chacun doit donc se souvenir de son chemin et des pièges qui le jonchent pour espérer gagner quand revient son tour.

LES INCIDENTS DE PARCOURS

MAUVAISE PISTE



Lorsqu'un joueur se déplace en dehors du chemin, il se perd dans la forêt... le sablier revient alors sur le jeton Start.

LES PIÈGES

Les cases sur lesquelles apparaissent les icônes ci-dessous sont des pièges. Elles nécessitent que le joueur réalise une action avant de taper sur sa carte Go pour les déjouer. Soit attraper un objet, soit faire quelque chose.

ATTRAPER UN OBJET :

OUCH!

Blessure : pour passer cette case, le joueur actif doit avoir la trousse de soin en main. A force de courir dans le noir, il s'est blessé et doit absolument se soigner pour continuer !



Toile d'araignée : pour passer cette case, le joueur actif doit avoir le couteau en main pour déchirer les toiles. Il y a vraiment de sacrées araignées dans cette forêt !



Loup : pour passer cette case, le joueur actif doit avoir l'os en main. Cela permettra d'occuper le loup suffisamment longtemps pour passer.

L'objet doit toujours être ensuite reposé à côté du plateau.



FAIRE QUELQUE CHOSE :



Eau : pour traverser cette case, le joueur actif doit se pincer le nez.



Trou : pour traverser cette case, le joueur actif doit sauter sur sa chaise. Il ne faudrait pas tomber dans le trou.



Rencontre : pour traverser cette case, le joueur actif doit se nommer en disant « C'est [prénom du joueur actif] » afin de ne pas être confondu avec l'affreuse chose qui les poursuit.





PRÉCISIONS

- Le joueur actif ne peut accompagner son déplacement que d'une seule action. Par exemple il ne peut pas se pincer le nez avec un couteau à la main.
- Lorsque le joueur actif réalise une action sur une case Chemin qui n'en nécessite aucune, il ne se passe rien et le tour continue normalement.
- Lorsque le joueur actif se trompe d'action, par exemple en prenant la trousse de soin au lieu du couteau, il recommence au point de départ.



FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur ou une équipe atteint la case arrivée  il déclenche la fin de partie. Tous les joueurs qui n'ont pas encore joué durant ce tour ont le droit à un dernier essai (se repérer à la carte Premier joueur). Si à l'issue de ce dernier tour de jeu, il n'y a qu'un joueur (ou qu'une équipe) qui a atteint la case arrivée  il remporte la victoire.

S'il y a plusieurs joueurs ou plusieurs équipes à avoir atteint la case d'arrivée lors du même tour, on procède à un dernier tour pour les départager. Les joueurs concernés s'échangent leurs cartes et ont le temps d'un sablier pour parcourir le plus de cases possibles. Le joueur ayant réussi à parcourir le plus de case remporte la victoire. Si une égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.

VERSION 4 ET 6 JOUEURS

A 4 et 6 joueurs il est possible de jouer de la même façon que précédemment expliqué, mais nous conseillons de jouer en équipe. Les règles sont exactement les mêmes mais les joueurs jouent en équipe de deux. Chaque équipe n'a qu'une carte Chemin, désignant le parcours de l'équipe à leur droite. Lors du tour d'une équipe, l'un des deux joueurs commence, dès qu'il se trompe le sablier retourne au point de départ et c'est à l'autre membre de l'équipe de tenter sa chance. Ainsi de suite jusqu'à la fin des trente secondes. Il est interdit de communiquer entre les membres d'une même équipe durant le temps du sablier.

VARIANTE

Pour renouveler le jeu, il est possible de changer l'orientation des cartes Chemin au départ. Mais attention à bien utiliser la même orientation tout au long de la partie.

Auteurs : Charles Bossart & Sébastien Darras

Illustrations : Jonathan Aucomte



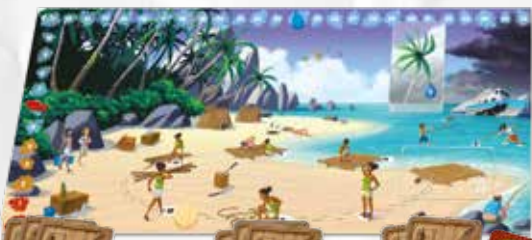
Après Mad Trip, découvrez :

GALÉRAPAGOS

LE JEU COOPÉRATIF ... MAIS PAS TROP !



“ Un jeu presque coopératif où vous devrez être aussi fourbe que diplomate pour vous garantir une place pour le voyage retour ! ”



CE



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données
et adresse à conserver. 12-2017

® & © 2017 Gigamic



GIGAMIC
ZAL Les Garennes
F62930 Wimereux - FRANCE
www.gigamic.com