

2-4 JOUEURS
ÂGE 7+
20 MIN

SONIC SUPER TEAMS

RÈGLES
DU JEU



MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 73 cartes



- 48 cartes Mouvement (12 cartes de chaque couleur, numérotées de 1 à 6)



- 4 cartes Équipe

- 8 figurines (2 personnages de chaque couleur)



- 20 cartes Bonus



- 1 carte Spéciale

BUT DU JEU

Être la première équipe à franchir la ligne d'arrivée.

MISE EN PLACE

- Placez le plateau au centre de la table.
- Chaque joueur choisit une carte Équipe et les deux pions associés :
 - À 2 joueurs, chaque joueur choisit 2 équipes.
 - À 3 joueurs, chaque joueur choisit 1 couleur (puis rangez les 2 personnages, la carte Équipe et les cartes Mouvement de la couleur que vous n'utilisez pas dans la boîte).
 - À 4 joueurs, formez 2 équipes de 2 joueurs, puis asseyez-vous autour de la table de manière à alterner les membres de chaque équipe.
- Placez les personnages que vous avez choisis sur la case de départ.
- Mélangez les 20 cartes Bonus et placez-les face cachée sur leur emplacement du plateau.
- Mélangez les 48 cartes Mouvement (36 si vous jouez à 3 joueurs) avec la carte Spéciale, distribuez 6 cartes à chaque joueur puis placez les cartes restantes face cachée sur leur emplacement du plateau.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand tous les personnages d'une équipe ont franchi la ligne d'arrivée (4 personnages à 2 ou 4 joueurs, 2 personnages à 3 joueurs).

Les joueurs de cette équipe sont déclarés vainqueurs.



COMMENT JOUER

Le joueur le plus jeune commence, puis la partie se poursuit dans le sens horaire.

À son tour, un joueur joue une carte numérotée de 1 à 6, choisit un personnage de la couleur de cette carte et le fait avancer du nombre correspondant de cases. De cette manière, les joueurs peuvent être amenés à déplacer leurs propres personnages aussi bien que ceux de leur coéquipier ou de leurs concurrents en fonction de la couleur jouée.



- Il n'y a pas de limite au nombre de personnages qui peuvent occuper une même case.
- Un personnage qui a franchi la ligne d'arrivée ne peut plus être déplacé.

ÉQUIPES JOUEUR



• Lorsqu'un personnage termine son mouvement sur une case Bonus, le joueur de cette couleur pioche une carte Bonus.



• Lorsqu'un personnage termine son mouvement sur une case double (Anneaux et Pics, Anneaux et case ordinaire ou Pics et case ordinaire), le **joueur déplaçant** ce personnage choisit de quel côté de la case il le place.



• Lorsqu'un personnage termine son mouvement sur une case ordinaire (herbe, boîte surprise, pont ou départ), son prochain mouvement est normal.



• Lorsqu'un personnage se trouve sur une case Anneaux, le chiffre présent sur la carte jouée est doublé (par exemple, jouer un 4 sur un personnage occupant une case Anneaux le fera avancer de 8 cases).



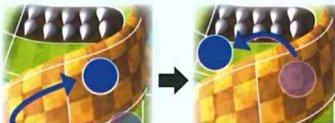
8

• Lorsqu'un personnage se trouve sur une case Pics, le chiffre présent sur la carte est automatiquement égal à 1 (par exemple, jouer un 4 sur un personnage occupant une case Pics le fera avancer de 1 case).



1

• Les cases à damier forment les Loopings. Lorsqu'un personnage termine son mouvement sur une case Looping, il doit reculer jusqu'à la case ordinaire la plus proche. Le looping doit être parcouru en une fois.



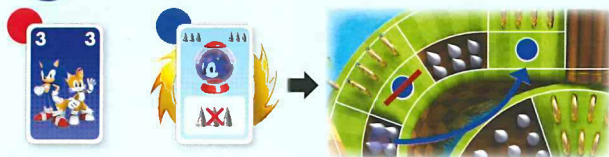
- Le paquet de cartes Mouvement contient une carte Spéciale. Lorsque cette carte est révélée, elle doit être défaussée et chaque joueur doit piocher une carte Bonus.



- Lorsqu'un personnage avance avec une carte Mouvement, le joueur de la couleur du personnage ou son coéquipier peuvent jouer une carte Bonus de leur main (même s'ils ne déplacent pas eux-mêmes le personnage). Le joueur déplaçant le personnage doit alors utiliser cette carte Bonus.



Un joueur ne peut jouer qu'une carte Bonus par mouvement.
Les cartes Bonus sont détaillées dans la section « Description des cartes Bonus ».



Rouge joue une carte 3 bleue pour avancer le personnage Bleu qui est sur une case Pics. Ce dernier doit avancer d'une case, mais Bleu joue une carte « Bouclier » Bonus (voir Description des cartes Bonus).
Rouge avance donc le personnage Bleu de 3 cases en ignorant l'effet de la case Pics.

- Lorsque tous les joueurs ont joué leurs 6 cartes Mouvement, distribuez à nouveau 6 cartes à chaque joueur.
- Lorsque toutes les cartes Mouvement ont été jouées, mélangez les 49 cartes (48 cartes Mouvement et la carte Spéciale) et redistribuez 6 cartes Mouvement à chaque joueur.
- Lorsque tous les personnages d'une même couleur ont franchi la ligne d'arrivée, les cartes de cette couleur peuvent toujours être jouées mais ne permettent de déplacer que les personnages de la couleur de leur coéquipier. (N'appliquez pas cette règle à 3 joueurs puisque les joueurs n'ont pas de coéquipier.)

ÉQUIPES JOUEUR



DESCRIPTION DES CARTES BONUS



Vous n'avez pas besoin de connaître les cartes Bonus avant de commencer à jouer. Vous pouvez les découvrir au fur et à mesure que vous jouez.



SPEED BOOST

Ajoute 1 au chiffre présent sur la carte jouée (3 devient 4, 6 devient 7, etc.).



Lorsqu'un personnage occupe une case Pics, le chiffre présent sur la carte est automatiquement égal à 1, même avec un Speed Boost.

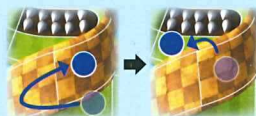


Lorsqu'un personnage est sur une case Anneaux, le Speed Boost est appliqué avant de doubler le chiffre présent sur la carte.



AIR BOOST

Si le personnage termine son mouvement sur une case Looping, déplacez-le sur la prochaine case ordinaire.



SUPER BOOST

Peut être jouée uniquement sur une case ordinaire. Le chiffre présent sur la carte jouée est doublé (même effet qu'une case Anneaux).



BOUCLIER

Si le personnage se trouve sur une case Pics, il ignore l'effet de la case et se déplace normalement.



SUPER JUMP DOIT ÊTRE RÉVÉLÉE ET JOUÉE DÈS QU'ELLE EST PIOCHÉE

Déplacez immédiatement le personnage

