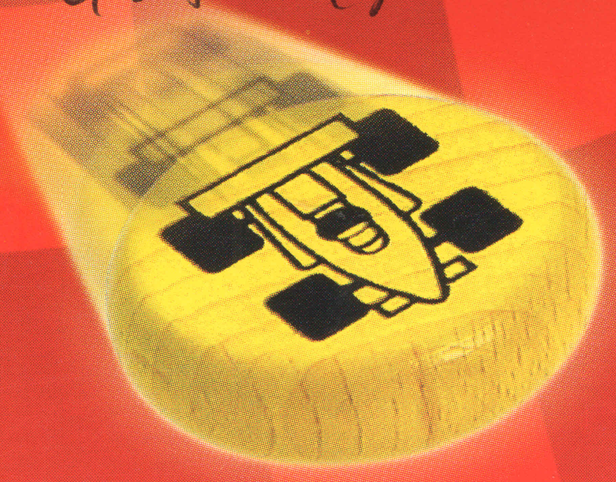
A 405 48

PITCHCAR



La victoire est à portée de main !

MATERIEL :

- 8 voitures différentes,
- 16 barrières de sécurité,
- 6 lignes droites,
- 10 courbes,
- 1 autocollant pour la grille de départ,
- la règle de jeu.

BUT DU JEU : de 2 à 8 joueurs

LA COURSE CLASSIQUE

Après avoir obtenu votre place sur la grille de départ, être le plus rapide à faire trois tours de circuit.

COMMENT JOUER :

Les déplacements des voitures doivent se faire par PITCH'NETTE (voir photo 1). Tous les doigts peuvent être utilisés. Les joueurs jouent à tour de rôle.
Si votre voiture se retourne ou sort de la piste, vous devez replacer votre voiture à l'endroit du tir. C'est alors au concurrent suivant de jouer.
Si votre voiture sort un adversaire, vous devez replacer votre voiture à l'endroit du tir ainsi que la voiture de l'adversaire à l'endroit du choc. C'est alors au concurrent suivant de jouer.
Les joueurs pourront à tour de rôle concevoir leur propre circuit.
Voir quelques exemples au dos.
Les joueurs auront le droit avant de jouer de décaler leur voiture d'une épaisseur de pion si celle-ci est collée à une barrière de sécurité ou à une autre voiture

Photo 1

LA COURSE CLASSIQUE

Avant la course, les joueurs doivent procéder aux essais qualificatifs.
Seul sur la piste, chaque joueur effectuera en moins de coups possible un tour de circuit.
Les adversaires ex æquo recommenceront jusqu'au départage.
La hiérarchie des essais définie, les joueurs se placent sur la grille de départ (voir photo 2).
Le premier à avoir franchit la ligne d'arrivée après trois tours est déclaré vainqueur.
Les points attribués seront alors les suivants :

1er .....10 pts	3e .....6 pts	5e .....4 pts	7e .....2 pts
2e .....8 pts	4e .....5 pts	6e .....3 pts	8e .....1 pt

Vous pouvez organiser un championnat du monde en individuel ou par équipes de 2 voitures. Chaque joueur construira son propre circuit et débutera la séance d'essai.
Précision : il est possible qu'une voiture par une PITCH'NETTE puissante saute par dessus plusieurs portions de circuit ; ce coup sera autorisé si le saut n'excède pas 2 portions de circuit.

Photo 2

- **1ère variante : LA COURSE POURSUITE**

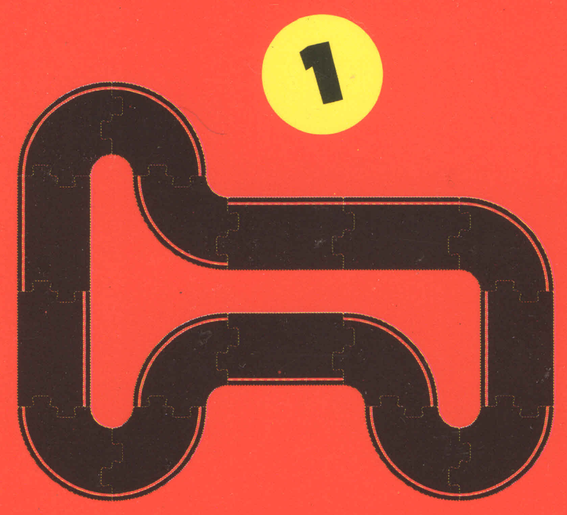
Cette variante se joue à 2 ou par équipe.
Les joueurs se placent à l'opposé. 8 portions de circuit doivent les séparer.
À deux, est déclaré vainqueur le joueur ayant rattrapé son adversaire.
En équipe, lorsqu'un adversaire est doublé, il sort du jeu. Dès que le dernier joueur de l'équipe adverse sera rattrapé, la partie sera gagnée.

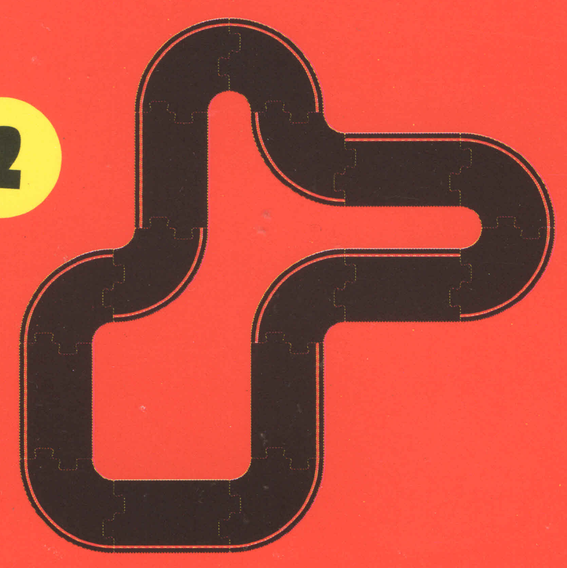
• **2e variante : LA COURSE TRASH**

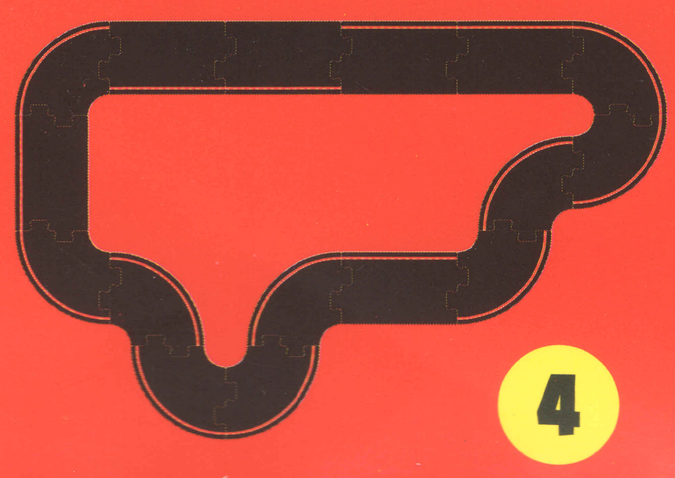
Cette variante se joue comme la course classique à quelques exceptions près :

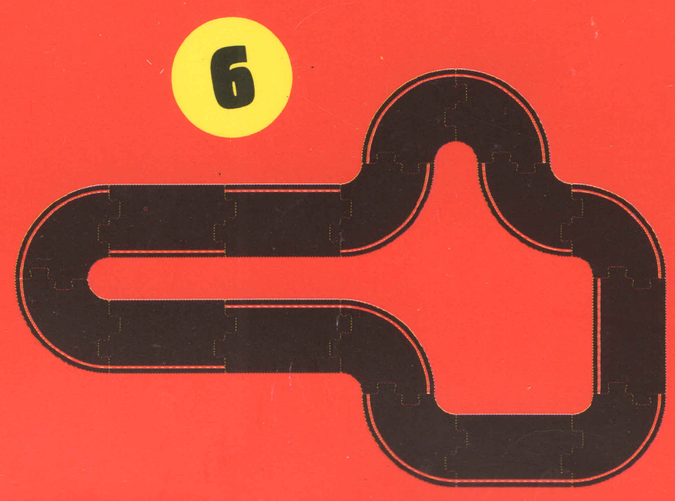
- Il est permis de sortir les adversaires de la piste. Dans ce cas, l'adversaire sorti de la piste replacera sa voiture à l'endroit du tir du joueur ayant provoqué le choc.
- Les voitures peuvent se retourner. Dans ce cas, contrairement au jeu de base, le joueur qui s'est retourné perd un tour et n'est pas obligé de replacer sa voiture à l'endroit du tir.

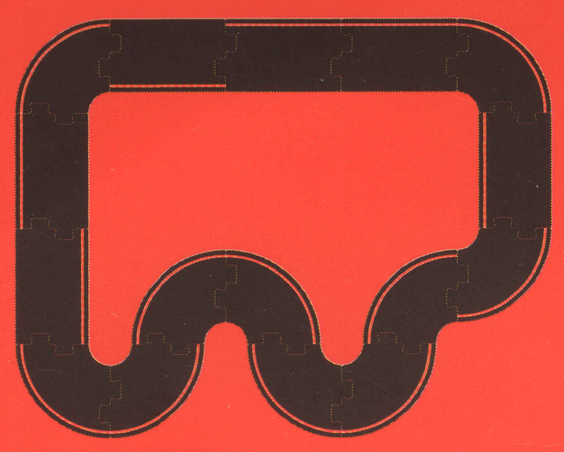
Exemples de circuits possibles

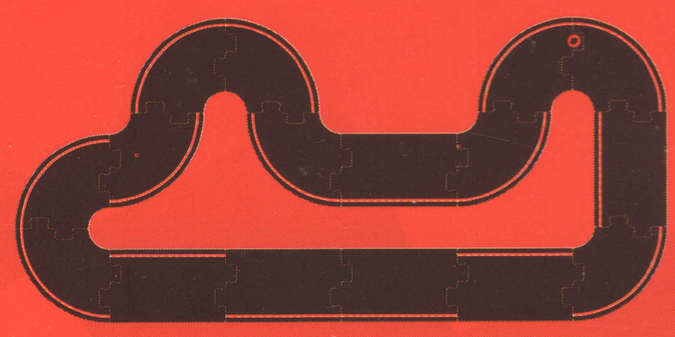


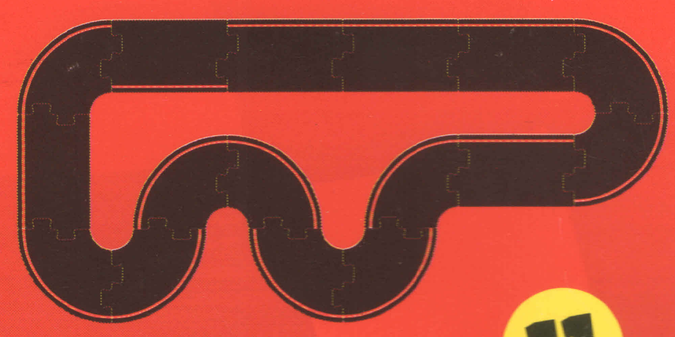












Visitez notre site web :
www.ferti-games.com

© 2003 Ferti.
PITCHCAR est un jeu de Jean Du Poël, édité par :
FERTI – Z.A. du Buisson de la Couldre – 3, allée des Aulnes – 78190 TRAPPES.
Mise en page : Asmodée Éditions.

e-mail : ferti@wanadoo.fr

Fabriqué au sein de la communauté européenne.