





Matériel utilisé: 1 plateau, 4 tours, 4 pions, 4 cartes *Pare-choc* (lune), 4 cartes *Interférences* (soleil)

C'est la finale du championnat de voitures télécommandées. Mais les finalistes qui y sont parvenus utilisent parfois des méthodes peu orthodoxes: ils peuvent à l'occasion contrôler une des voitures adverses, ou bien faire des interférences dans les ondes radio !

Chaque joueur possède 2 voitures télécommandées de sa couleur sur le plateau (1 pion & 1 tour), il prend également dans sa main les 4 cartes *Pare-choc* et *Interférences* de sa couleur, ainsi qu'un pion et une tour de chaque couleur. Un tour se déroule comme suit:

1. Les deux joueurs choisissent chacun en secret la carte qu'ils vont jouer lors de ce tour et la cachent sous leurs mains. S'il s'agit d'un pion ou d'une tour, il faut en plus qu'elle soit orientée sous leur main: Avance , Recule , Gauche  ou Droite .
2. Les joueurs révèlent en même temps leurs cartes, puis déplacent les pièces du plateau en fonction (les orientations comptent !):
 - **Pion ou Tour:** ces "cartes" correspondent aux pièces du plateau. Si la même voiture est visée par les 2 joueurs et que les orientations données sont différentes, la voiture reste en place. Sinon, la ou les voitures sont déplacées d'une case comme sur la figure 2. Si une voiture arrive sur une croix rouge, elle est bloquée et ne pourra plus être déplacée. Si une voiture va vers une case occupée par une autre voiture, cette voiture est percutée et va sur la case suivante. Son propre déplacement éventuel est annulé. Si la case suivante n'est pas libre ou qu'il n'y en a pas, l'action de la voiture percutante est annulée.
 - **Carte Interférences:** cette carte fait émettre des interférences radio, empêchant le déplacement de toutes les voitures.
 - **Carte Pare-Choc:** cette carte permet de faire passer ses 2 voitures en mode blocage, empêchant tout déplacement suite à un choc venant d'une autre voiture. Les cartes *Pare-choc* et *Interférences* jouées sont défaussées pour toute la partie.

Les tours s'enchaînent jusqu'à ce que l'une des voitures atteigne successivement les deux croix vertes: le joueur de cette voiture gagne!

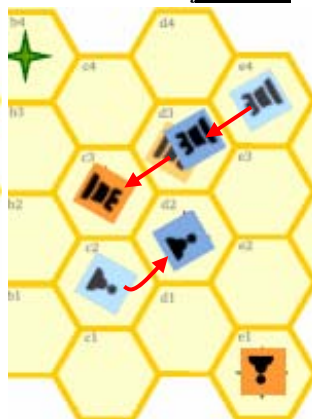
figure 1: Mise en place



figure 2: Déplacements



figure 3: Exemple de tour



1. Le joueur bleu choisit de faire avancer la tour bleue; le joueur orange choisit de faire tourner le pion bleu à gauche.
2. Les actions sont dévoilées et exécutées: la tour orange est percutée et le pion bleu est contrôlé par l'adversaire. Ces pièces finissent toutes deux bloquées pour le reste de la partie.

Auteur : Thomas Mandry

