



PAUL-HENRI ARGYOT
BRUNO CATHALA

DES BOSSES
ET DES BULLES

RÈGLES EN VIDÉO



En solo ou à 2 joueurs, utilisez judicieusement vos cartes Course pour être le premier à franchir la ligne d'arrivée !

MATÉRIEL

- 5 cartes Parcours
- 2 pions Coureur
- 1 paquet de 13 cartes Course par joueur :
3 rouges, 4 jaunes, 5 vertes, 1 joker
- 14 cartes Incident
- 10 cartes Boost

BUT DU JEU

Atteindre la dernière étape Ravitaillement du parcours avant votre adversaire.

MISE EN PLACE



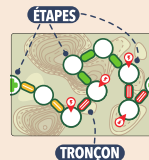
- Alignez aléatoirement les 5 cartes Parcours devant les 2 joueurs.
- Mélangez les 14 cartes Incident et formez une pile, face cachée. Mélangez ensuite les 10 cartes Boost et formez une autre pile, face cachée.
- Chaque joueur sélectionne un pion Coureur et récupère le paquet de 13 cartes Course correspondant. Chacun mélange son paquet et le pose face cachée devant lui. Chaque joueur pioche ensuite les 4 premières cartes de son paquet et les regarde secrètement.
- Déterminez aléatoirement le premier joueur de la partie. Posez vos 2 pions Coureur l'un sur l'autre sur le premier emplacement du parcours.

DÉROULEMENT DU JEU

En commençant par le premier joueur, chacun joue à tour de rôle en effectuant les 4 phases suivantes dans l'ordre :

1• JOUER DES CARTES

Les cartes que vous avez en main vont vous permettre de parcourir les différents tronçons de l'itinéraire pour avancer votre pion Coureur d'étape en étape.



Déplacement de base

Pour chaque tronçon que vous souhaitez parcourir, vous devez utiliser, au choix :

- soit 1 carte Course de la même couleur que celle du tronçon,
- soit 2 cartes Course identiques, mais d'une couleur différente de celle du tronçon,
- soit votre carte Joker : elle remplace, au choix, une carte verte, jaune ou rouge.

Déplacez alors votre pion Coureur sur l'étape correspondante, puis placez toutes vos cartes ainsi utilisées dans votre défausse.

Important : vous n'êtes pas obligé de jouer la totalité des cartes de votre main. Cela peut vous permettre de terminer votre mouvement sur l'étape de votre choix.



Exemple : la joueuse Orange joue sa carte jaune et parcourt le premier tronçon jaune. Ensuite, elle décide de jouer ses 2 cartes rouges pour parcourir le tronçon jaune suivant. Elle décide alors de ne pas utiliser sa dernière carte.

Utilisation des cartes Boost (facultatif)

- Si vous possédez des cartes Boost devant vous, vous pouvez les utiliser en défaussant les cartes Course requises : voir **CARTES BOOST**.

ABANDONNER

Attention : à votre tour, vous devez obligatoirement parcourir au moins 1 tronçon de l'itinéraire ! Si vous ne pouvez pas le faire, alors vous êtes obligé d'abandonner la course : voir **FIN DE PARTIE**.

2• VIDER SA MAIN

Une fois votre déplacement effectué, vous pouvez choisir de garder 1 carte parmi celles que vous n'avez pas souhaité jouer lors de ce tour : vous pourrez l'utiliser lors de votre prochain tour. Défaussez ensuite toutes vos autres cartes.



3• APPLIQUER L'EFFET DE L'ÉTAPE

Appliquez l'effet de l'étape sur laquelle votre pion Coureur termine son déplacement et ce, même si l'étape est déjà occupée par le pion de votre adversaire.

Étape neutre

Rien ne se passe.

Étape Incident

Piochez 1 carte Incident et posez-la face visible devant vous. Son effet devient immédiatement actif : voir **INCIDENTS DE PARCOURS**.
→ Si la pile de cartes Incident devient vide, mélangez toutes les cartes Incident précédemment défaussées pour reformer une nouvelle pile.

Étape Ravitaillement

Effectuez, au choix, l'une des 2 actions suivantes :

- Piochez 1 carte Boost et placez-la face visible devant vous. Vous ne pourrez l'activer qu'à partir de votre prochain tour : voir **CARTES BOOST**.

ou,

- Défaussez toutes les cartes Incident présentes devant vous.

4• COMPLÉTER SA MAIN

Piochez 4 nouvelles cartes Course.
→ Lorsque votre paquet est vide, mélangez toutes les cartes Course de votre défausse pour reformer un nouveau paquet.

Une fois ces 4 phases réalisées, votre tour est terminé : c'est à votre adversaire de jouer.