

DODOS RIDING DINOS



1-6



14+



20'





Dodino Island cherche un nouveau chef !

L'ancien rituel de succession a commencé. Les Dinos doivent choisir un Dodo valeureux et courir pour atteindre le Trône de l'Œuf du Dodosaure avant les autres!

Choisissez votre figurine de Dodino favorite. Avancez avec les cartes de Mouvement bleues et rouges et résolvez leurs effets loufoques. Testez votre dextérité face à vos Rivaux en jetant des Bananes, en bousculant des Œufs de dodo ou en faisant tomber des météorites.

Les cartes rouges sont très puissantes mais si trop de joueurs en utilisent durant le même round, leurs effets seront ignorés. Les cartes vertes permettent aux Coureurs de réagir à tout moment.

Blessez vos Rivaux pour leur faire défausser des cartes. Sans carte en main, les Coureurs doivent reculer et refaire leur main. À la fin de chaque round, le Coureur de Tête avance d'un hexagone supplémentaire et les autres piochent une carte.

Le Dodo et le Dino les plus rapides pourront s'emparer du Trône !

CONTENU



2 plateaux de jeu recto/verso



64 cartes Mouvement



2 dés



16 cartes Power-up



12 cartes Coureur



1 jeton projectile
Banane



1 jeton projectile
Œuf



1 jeton projectile
Météorite



1 jeton projectile
Plume



1 jeton projectile
Bûche



1 marqueur
Premier joueur



12 Coureurs (Dodos) & 12 Dinos

CARTES DE MOUVEMENT

Les joueurs utilisent ces cartes pour avancer sur le circuit et produire divers effets.

Il y a trois types de cartes de Mouvement : les Normales, les Agressions et les Réactions. Les deux premiers types ne peuvent être joués que lors de la Phase Manigance. Les Réactions ne peuvent être jouées que durant la Phase Course, même si ce n'est pas à vous de jouer.



Normale



Agression



Réaction

Nom

MATINAL



Vitesse :

Nombre d'hexagones dont avance le Coureur.

2

Jouez n'importe quelle carte de votre main.

Effet

Mode solo:
Modificateurs de Vitesse du Rival

CARTES DE COUREUR

Ces cartes représentent votre Coureur. Elles présentent l'Aptitude unique de chaque Coureur et les Modificateurs de Vitesse pour vos Rivaux gérés par l'intelligence artificielle en mode solo ou à 2 joueurs. Les Noms des Dodos sont cités en premier en honneur aux véritables paléontologues qui ont découvert leurs fossiles ou étudié l'espèce.



Nom

Aptitude de Coureur

Difficulté du Rival

MISE EN PLACE

1 Prenez le plateau du circuit de Dodino Island et placez-le au centre de la zone de jeu.

2 Chaque joueur prend une figurine (ou un pion) et la carte de Coureur correspondante. Les figurines et cartes de Coureur restantes sont rangées dans la boîte.

3 Le joueur qui court le plus vite devient le Premier joueur et prend le marqueur correspondant.

4 Choisissez de jouer avec la Piste Extérieure ou Intérieure. En commençant par le dernier joueur et dans le sens anti-horaire, les joueurs placent leurs figurines sur les hexagones (hex.) situés avant la ligne d'Arrivée comme suit :

- Les deux derniers joueurs placent leurs Coureurs sur le premier hex. avant la ligne d'Arrivée.
- Les deux joueurs suivants placent leurs Coureurs sur le second hex. avant la ligne d'Arrivée.
- Les autres joueurs placent leurs Coureurs sur le troisième hex. avant la ligne d'Arrivée.

5 Mélangez les Cartes de Mouvement et distribuez 6 cartes à chaque joueur. Constituez une pile avec les cartes restantes et placez-la sur la table.

6 Placez les dés et les jetons Projectile sur la table, à portée de tous les joueurs.



COMMENT MENER UNE COURSE

Chaque round est divisé en deux phases : la **Phase Manigance** suivie de la **Phase Course**.

Dans la **Phase Manigance**, les joueurs préparent en secret la carte qu'ils joueront pendant le round. Puis, durant la **Phase Course**, les joueurs jouent à tour de rôle en faisant avancer leur pion en fonction de leur Vitesse et en résolvant l'effet de leur carte.

La partie se termine à la fin du round durant lequel au moins un Coureur a complété un tour de circuit et franchit la ligne d'Arrivée : le Coureur qui a dépassé l'Arrivée du plus grand nombre d'hexagones gagne !

Pour profiter pleinement du jeu, lisez les règles du Mode Coupe (p. 7).

PHASE MANIGANCE

1 Tous les joueurs choisissent une carte (Normale ou Agression) de leur main et la placent sur la table, face cachée. Les Cartes Réaction ne peuvent pas être jouées durant cette phase.

2 Quand toutes les cartes sont posées, révéléz-les simultanément.

3 Si deux cartes Agression ou plus sont révélées, leurs propriétaires enragent pour le reste du round.

Annulez les effets des cartes Agression jouées durant la Phase Manigance.

Enragement (6 joueurs).

Trois cartes Agression doivent être révélées pour faire enrager les joueurs.

4

PHASE COURSE

En commençant par celui qui a le marqueur Premier joueur, puis à tour de rôle dans le sens horaire, les joueurs résolvent leur carte en respectant les étapes suivantes :

1 Avancez votre Coureur d'autant d'hexagones que la Vitesse indiquée sur la carte.

2 N'importe quel joueur peut maintenant utiliser ses cartes Réaction s'il le veut.

3 Si votre carte n'est pas annulée, résolvez son effet.

4 Défaussez la carte que vous avez jouée.

5 Tout joueur n'ayant plus de cartes en main doit récupérer (il recule de 3 hexagones et pioche 5 cartes).

Le joueur à votre gauche joue ensuite. Quand tous les joueurs ont fini leur tour, passez à la Fin du Round.

Exemple de tour :

- Spike joue la carte Tonnerre.
- Il avance d'abord de 2 hexagones.
- Puis, il résout l'effet de la carte, infligeant 2 dégâts aux Coureurs en avance sur lui (chacun d'eux choisit deux cartes de sa main et les défausse).
- Spike défausse la carte Tonnerre et son tour se termine.



FIN DU ROUND

1 En commençant par le Premier joueur puis dans le sens horaire, résolvez tous les effets se produisant à la "Fin du Round".

2 Le Coureur en Tête avance d'un hexagone.

3 Tous les autres joueurs piochent une carte (en commençant par le Premier joueur ou celui à sa gauche si le Premier joueur est le Coureur en Tête).

4 Les joueurs sans carte reculent de 3 hexagones et piochent 5 cartes.

5 Le détenteur du marqueur Premier joueur le passe à son voisin de gauche.

FIN DE LA COURSE

La course se termine à la fin d'un round si au moins un Coureur a fait un tour de circuit complet et dépassé la ligne d'Arrivée. Si deux joueurs ou plus sont dans ce cas, le gagnant est celui qui a dépassé la ligne d'Arrivée du plus grand nombre d'hexagones. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de cartes en main gagne. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

EFFETS DE MOUVEMENT

Plusieurs cartes ont des effets divers influant sur le cours de la partie.

DÉGÂTS

Choisissez autant de cartes de votre main que vous recevez de dégâts et défaussez-vous-en. Les cartes sont mises dans la défausse.

Durant la partie, les cartes de votre main représentent l'énergie de votre Coureur. Si vous n'en avez plus en cours de jeu, vous devez récupérer : reculez de 3 hexagones et piochez 5 nouvelles cartes à la fin du tour.

Si l'effet de votre carte nécessite que vous subissiez plus de dégâts que vous n'avez de cartes en main, annulez-le.

Si vous causez plus de dégâts à un Coureur qu'il n'a de cartes en main, le joueur doit défausser toutes ses cartes (s'il lui en reste) et attendre la fin du round avant de récupérer.

BLOCAGE ET MÉGABLOCAGE

Ces cartes annulent l'effet de n'importe quelle carte Mouvement, y compris un autre Blocage. Elles n'annulent pas la valeur de Vitesse.

Vous ne pouvez pas annuler un Projectile ou un dé qui a déjà été jeté, ni un effet de dégâts alors qu'une ou plusieurs cartes ont déjà été défaussées à cause de lui.

PIOCHER DES CARTES

Certains effets ou Aptitudes permettent de piocher des cartes supplémentaires. Il n'y a pas de limite de main. Si la pile des cartes Mouvement est épuisée, mélangez la défausse et constituez une nouvelle pile. D'autres effets permettent de prendre des cartes dans la main d'un autre joueur : dans ce cas et sauf spécification contraire, piochez au hasard.

MÉTÉORITE

Prenez le jeton Météorite dans votre main. Placez-la au-dessus des Coureurs que vous voulez toucher. Votre main doit être à 30 cm au-dessus du plateau. Lâchez le jeton Météorite : tous les Coureurs touchés (même celui du joueur qui a lâché le jeton) sont affectés par l'effet de la Météorite.

ŒUF

Posez le jeton Œuf dans l'hexagone de votre Coureur. Videz cet hexagone. Puis, avec un seul doigt et sans l'aide du pouce, donnez une pichenette à l'Œuf en direction d'un hexagone : tous les Coureurs touchés sont affectés par l'effet de l'Œuf.

BANANE

Prenez le jeton Banane dans votre main. Posez votre coude sur la table avec votre bras en position verticale. Puis, lancez le jeton : tous les Coureurs touchés (même celui du joueur qui a lancé le jeton) sont affectés par l'effet de la Banane.

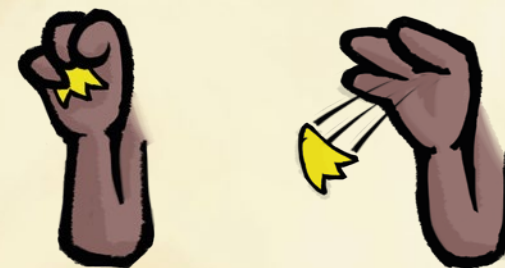
PLUME

Posez le jeton Plume dans la paume de votre main. Votre main doit être à 30 cm du bord de la table. Lancez le jeton en faisant une courbe vers la table. Seul le premier Coureur touché est affecté par l'effet de la Plume.

BÛCHE

Prenez le jeton Bûche dans votre main. Placez-la au-dessus de votre Coureur. Puis ouvrez la main et laissez le jeton rouler : vos doigts doivent toucher votre Coureur : tous les Coureurs touchés sont affectés par l'effet de la Bûche.

Quand vous lancez un Projectile, vous pouvez redistribuer les Coureurs au sein de l'hexagone ciblé (tant qu'ils ne touchent pas ses bords).



LE MONDE DE DODINO

Bienvenue dans le monde de Dodino ! Parcourez les quatre circuits pour découvrir votre favori. Chacun propose un défi unique et dispose d'une Piste Intérieure (recommandée pour 5 ou 6 joueurs) et d'une Piste Extérieure (4 joueurs ou moins).

DODINO ISLAND

Un lieu où les Dodos et les Dinos vivaient en paix... Jusqu'à ce qu'une météorite écrase leur chef ! Désormais, l'un d'eux doit s'emparer de l'Œuf-trône du Dodosaure avant les autres. L'île a besoin d'un nouveau chef ! L'île n'a aucun hexagones spéciaux... Mais peut-être qu'elle cache le plus grand secret du jeu.



Arrivée



Hexagone

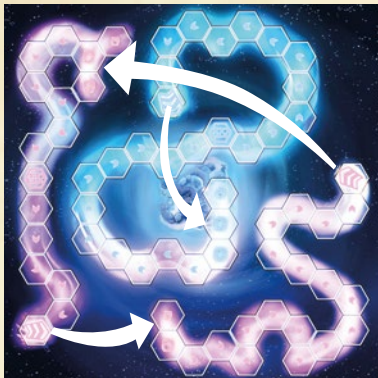
BOREAL SKY

Il se produit d'étranges et immenses aurores boréales qui touchent presque le sol sur Dodino Island, peut-être en raison de sa proximité avec Polaria. Les Dinos ont découvert qu'ils pouvaient y grimper et courir dans le ciel nocturne.



Rampe de lancement.

Quand vous arrivez sur cet hexagone, vous devez sauter de l'autre côté. Donnez une pichenette à un jeton Œuf (ceci ne cause pas de dégâts et ne déclenche pas d'Aptitude) depuis un hexagone Rampe de lancement vers les hexagones d'atterrissage (marqués d'une empreinte de patte). Si l'Œuf en touche un, placez-y votre Coureur et continuez d'avancer.



Avant de procéder, retirez les Coureurs éventuellement présents sur les hexagones d'atterrissage.

Si vous ne parvenez pas à atteindre les hexagones d'atterrissage, choisissez une des options suivantes :

1. Prenez 2 dégâts et placez votre Coureur sur l'hexagone d'atterrissage avec la plus petite empreinte.
2. Terminez votre tour sur la Rampe.



Hexagone d'atterrissage

Les Coureurs qui reculent, sautent automatiquement depuis un hexagone d'atterrissage vers une Rampe (si nécessaire).

6

IGNIS VOLCANO

Vos Dodos sont tombés dans le volcan ! Les Dinos doivent sauter dans le cratère pour les sauver ! Courez sans vous arrêter et évitez de vous brûler les pattes à cause de la lave.



Flammes.

Vous ne pouvez entrer dans un hexagone Flamme que si votre mouvement s'y termine précisément. Vous pouvez ignorer un hexagone Flamme et suivre la piste en restant dans les hexagones adjacents. Vous ne pouvez jamais entrer dans un hexagone Flamme en reculant.

Quand vous vous arrêtez sur un hexagone Flamme, choisissez un des effets suivants :

- A) **Cendres** : prenez la carte de votre choix dans la défausse.
- B) **Boules de feu** : infligez 1 dégât à tous les Coureurs situés dans les 2 hexagones les plus proches (dans toutes les directions, sans limite de portée).

POLARIA ICEBERG

Durant l'hiver, des icebergs se forment près de Dodino Island. Des ponts de glace se créent souvent à cause du vent et les Dinos les franchissent parfois pour explorer les terres gelées.

Raccourci dangereux.

Certains hexagones du circuit contiennent des Signes de Raccourci. En arrivant sur l'un d'eux, jetez un dé (ceci ne cause pas de dégâts et ne fournit pas de mouvement additionnel) :

- 1-3 (Échec) : Subissez 1 dégât et continuez d'avancer sur la piste classique.
- 4,-6 (Succès) : Continuez d'avancer en utilisant le Raccourci.



Signe de Raccourci



Hexagone Raccourci

En reculant, les Coureurs empruntent toujours la piste normale.



Neige épaisse (Piste Intérieure uniquement) : réduisez d'1 la Vitesse des cartes de Mouvement (ceci n'affecte que la Vitesse, pas les résultats des dés, les effets ou les Aptitudes).

RÈGLES COMPLÈTES

MODE COUPE

Combinez la force du Dino et la sagesse du Dodo pour finir les quatre courses !

Terminez à la première ou la seconde place d'un maximum de courses pour accumuler les fans et remporter la Dodino Cup !

MISE EN PLACE ADDITIONNELLE

1 Mélangez les cartes Power-up et constituez une pile.

2 Placez les pions ou figurines de Dinos qui ne sont pas utilisés comme Coureur sur la table : ils constituent la Réserve de Fans.

3 Jouez les courses dans l'ordre suivant : Dodino Island, Ignis Volcano, Polaria Iceberg et Boreal Sky. Nous recommandons d'utiliser les Pistes Intérieures. Si vous préférez une partie plus longue, utilisez les Pistes Extérieures.

CARTES POWER-UP

Ces cartes accordent des avantages aux joueurs qui n'ont pas pu avoir de Fans à la fin d'une course.

Chaque carte indique quand son effet peut être résolu. Certaines précisent si elles doivent être défaussées après usage.



COMMENT JOUER

Jouez les quatre courses en suivant les règles normales. À la fin de chaque course, un joueur gagne des Fans ou une carte Power-up en fonction de sa place :

- 1er : prenez 2 Fans dans la Réserve.
- 2ème : prenez 1 Fan dans la Réserve.
- 3ème-6ème : piochez 1 carte Power-up.

Égalité : s'il y a plusieurs gagnants potentiels dans le même hexagone à la fin de la course, celui qui a le plus de cartes en main gagne. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité lancent un dé : le plus haut score l'emporte.

Nous recommandons de jouer avec l'Aptitude unique de chaque Coureur.

Les cartes Power-up sont placées, face visible, à côté de la carte de Coureur de leur propriétaire. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Power-up qu'un joueur peut avoir. À la fin de chaque course, installez le circuit suivant. Le gagnant de la précédente course prend le marqueur Premier joueur.



* Les Effets des cartes Agression jouées durant la Phase Course ne sont pas annulés.

Rivaux (p. 8) : au début de la course, ils avancent de 3 hexagones par carte Power-up en leur possession. Ignorez les effets de ces cartes durant les courses.

FIN DE LA PARTIE

À la fin de la quatrième course, le joueur ayant le plus de Fans devient le nouveau chef de Dodino Island. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de cartes Power-up gagne. Si l'égalité persiste, le joueur avec le plus de cartes en main gagne. Si l'égalité demeure, la victoire est partagée.

APTITUDE DE COUREUR

En début de partie, les joueurs doivent choisir de jouer avec ou sans les Aptitudes des Coureurs et mettre leur carte de Coureur sur la face appropriée.

Chaque Aptitude offre un bénéfice unique au joueur. Elle indique quand elle peut être déclenchée. Le cas échéant, son propriétaire choisit si l'Aptitude se résout avant, pendant ou après les effets de la carte Mouvement ou Power-up qui l'a déclenchée.

Des Aptitudes déclenchées simultanément sont résolues en commençant par celle du Premier joueur puis dans le sens horaire.



MODE SOLO, MODE 2 JOUEURS ET RIVAUX (INTELLIGENCE ARTIFICIELLE)

COUREURS RIVAUX

Concoutez contre des Rivaux plus ou moins coriaces et contrôlés par le jeu.

Cette option est nécessaire en mode Solo et 2 joueurs, mais vous pouvez toujours ajouter des Rivaux à vos parties quel que soit le nombre de joueur.

Changez de niveau de Difficulté en fonction des indications sur les cartes des Coureurs Rivaux pour varier votre expérience.

MISE EN PLACE ADDITIONNELLE

1 À un joueur, ajoutez deux Rivaux. À deux joueurs, ajoutez un Rival.

2 Par Rival en jeu, choisissez une carte Coureur et placez-la sur la table.

3 Mettez les figurines des Rivaux sur la piste.

4 Les cartes des Rivaux sont placées en tas, faces cachées, à côté de leur Carte de Coureur.

5 Vous êtes le Premier joueur. Prenez le marqueur.

COMMENT JOUER

Utilisez les règles classiques et suivez celles ci-dessous pour déterminer le comportement des Rivaux.

Chaque round, après que les joueurs ont révélé leur carte durant la Phase Manigance, révéléz la carte du haut de la main de chaque Rival. Le type de carte révélée indique de combien d'hexagones avance ce Rival :

Carte Normale : déplacez le Rival d'autant d'hexagones que la Vitesse de la carte plus le modificateur de Vitesse bleu du Rival.

Carte Agression : déplacez le Rival d'autant d'hexagones que la Vitesse de la carte multipliée par le modificateur de Vitesse rouge du Rival. Si l'application du modificateur de Vitesse donne un résultat de zéro, le Rival ne se déplace pas durant ce tour.

Si le Rival n'est pas Enragé, tous les autres Coureurs subissent 2 dégâts.

Carte Réaction : lancez autant de dés qu'indiqué par le modificateur de Vitesse vert du Rival puis avancez-le d'autant d'hexagones que le résultat obtenu.

IMPORTANT

Ignorez tous les effets des cartes et Aptitudes des Rivaux.

À la Fin du Round (p. 4, points 2 et 3), les Rivaux piochent ou avancent normalement selon leur position.

Les cartes Agression révélées par les Rivaux sont prises en compte pour déterminer si les joueurs Enragent.

Quand un Rival subit des dégâts, il défausse autant de cartes de sa main que le montant des dégâts. **Quand un Rival n'a plus de cartes**, il doit récupérer à la fin du tour en cours (il recule de 3 hexagones et pioche 6 cartes).

Les Rivaux ignorent tous les hexagones spéciaux :

Sur Ignis Volcano, ils n'entrent jamais dans les hexagones Flamme. Sur Polaria Iceberg, ils n'utilisent pas les Raccourcis et ne réduisent pas leur Vitesse. Sur Boreal Sky, ils avancent depuis une Rampe de Lancement jusqu'à l'hexagone d'atterrissage contenant la plus petite empreinte.

Tour d'un Rival

Le Rival Spike joue une des cartes suivantes :



Difficulté

Modificateurs de Vitesse



Il avance d'un total de cinq hexagones : 3 hexagones (Vitesse de la carte) plus 2 hexagones (modificateur de Vitesse du Rival).



Il avance de 4 hexagones : la Vitesse de la carte (2) multipliée par son modificateur de Vitesse (x2).



Il lance 1 dé, obtient un "5" et avance donc d'autant d'hexagones.



VARIANTE POUR HUIT JOUEURS

DERBY

Il y a beaucoup de Dinos sur la piste ! Choisissez un partenaire et conquérez ensemble l'Œuf-trône du Dodosaure.

Les règles restent les mêmes avec les exceptions suivantes.

MISE EN PLACE ADDITIONNELLE

1 Constituez 4 équipes :

- Équipe 1 : 1er et 5ème joueurs.
- Équipe 2 : 2ème et 6ème joueurs.
- Équipe 3 : 3ème et 7ème joueurs.
- Équipe 4 : 4ème et 8ème joueurs.

2 Les joueurs 1 à 4 sont positionnés sur la Piste Intérieure. Les autres courent sur la Piste Extérieure. Disposez les Coureurs comme indiqués sur le schéma ci-dessous. Suivez ensuite les règles normales de la mise en place.

COMMENT JOUER

Faites deux courses simultanément en utilisant tout le plateau. Aidez votre partenaire pour devenir le duo gagnant du Derby. Appliquez les règles suivantes :

Phase Manigance

Après la révélation des cartes, les équipes dont les joueurs ont joué le même type de carte avancent leurs Coureurs d'1 hexagone (en respectant l'ordre du tour). Les partenaires d'une équipe ne peuvent pas communiquer sur les cartes qu'ils vont jouer.

Cinq cartes Agression ou plus doivent être révélées pour provoquer l'Enragement des Coureurs qui les ont jouées.

Phase Course

Les projectiles peuvent toucher n'importe qui, sauf la Plume qui ne touche que les Coureurs situés sur la piste du lanceur. Les Blocages/Mégablocages peuvent être utilisés sur n'importe quelle piste.

Fin du round.

- Passez le marqueur Premier joueur au joueur de gauche.
- Le Coureur en Tête de chaque piste avance de 2 hexagones.
- Le second Coureur de chaque piste avance d'1 hexagone et pioche 1 carte.
- Tous les autres Coureurs piochent 2 cartes.

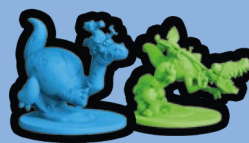
Les joueurs qui ont terminé leur course retirent leur Coureur du plateau.

À la fin d'un round, si les deux Coureurs d'une équipe ont terminé leur circuit respectif, la partie se termine. En cas d'égalité, l'équipe avec le Coureur ayant dépassé sa ligne d'Arrivée du plus grand nombre d'hexagones remporte la partie.

Un joueur dont le Coureur est retiré continue de supporter son partenaire en jouant ses cartes tant qu'il en a. Ignorez leurs effets mais ajoutez leur valeur de Vitesse à celle des cartes du partenaire.



Équipe 1:
1er et 5ème joueurs.



Équipe 3:
3ème et 7ème joueurs.



Équipe 2:
2ème et 6ème joueurs.



Équipe 4:
4ème et 8ème joueurs.



LA ROUTE D'EL DODORADO



Dodino Island est un lieu plein de secrets. Il y a des preuves qu'il existe un lien entre la cité sacrée d'El Dodorado et le Royaume des Bêtes.

Nous avons trouvé cette carte. Peut-être que les Dodos ont la réponse. Trouvez leur position sur l'île et découvrez le message Dodo. Peut-être que la phrase cachée vous conduira à un trésor.



Poursuivez l'aventure !

Besoin d'aide ? Contactez-nous.

www.dracostudios.com
support@dracostudios.com

www.detestablegames.com
editorial@detestablegames.com

SUCCÈS

Gardez une trace de vos exploits !
 Essayez plusieurs façons de jouer et relevez les défis suivants !

Nom du joueur

Gagner une course sur chaque circuit.



Gagner en ne jouant que des cartes Normales.



Gagner sans lancer de projectiles.



Gagner sans lancer de dés.



Gagner en étant le joueur avec le plus de cartes en main.



Gagner en dépassant le premier joueur à avoir franchi la ligne d'Arrivée.



Gagner dès le premier round.



Gagner une partie solo contre 5 Coureurs Rivaux.



Gagner une partie solo contre 2 Coureurs Rivaux en Difficulté Difficile.



Gagner une course avec chaque personnage.



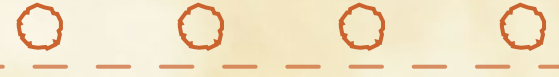
Gagner en Mode Coupe.



Gagner toutes les courses en Mode Coupe.



Gagner en Mode Derby.



Gagner en Mode Derby en jouant le même type de carte que votre partenaire durant tous les rounds.



Décrypter le message de la carte de Dodorado.



Dodos Riding Dinos
existe grâce à :



Rubén Hernández
Concepteur -
Detestable Games.

Pepe Macba
Développeur -
Detestable Games.

William Burgos
Chef de Projet & éditeur -
Draco Studios.

Version française :
Anaïs Chambert,
Anthony Pedrada,
Cédric Bruzzo,
Laurent Dutheil.

Alina Carrillo
Graphismes du Kickstart-
er - Detestable Games.

Iuán Escalante
Illustrateur - Gnomosa-
piens.

Bernardo Álvarez
Alejandro Ortiz
Sergio Cruzado
Démonstrateurs

Adrián Martínez
Logistique -
Detestable Games.

Heriberto Valle
Sculpture 3D -
Märchen Atelier.

Merci aux 4227 backers
de la ROARMY !



Dodos Riding Dinos,
War for Chicken Island et un
troisième jeu à paraître font
partie du même univers.
Les figurines et les plateaux
des îles se combineront dans
un jeu de rôle et de con-
quête massif.

FAQ

Que se passe-t-il si un joueur franchit la ligne d'Arrivée puis la repasse en reculant ?

La course n'est pas finie ! Jouez un autre round jusqu'à ce qu'un Coureur obtienne la victoire.

Que se passe-t-il si je n'ai plus de cartes à jouer pour la Phase Manigance ?

Piochez 5 cartes et reculez de 3 hexagones.

La valeur de Vitesse de ma carte est de zéro ou a été réduite à moins.

Cette carte ne permet pas le mouvement, mais elle fournit quand même son effet.

Comment avance Oberndorfer ?

Seule la Vitesse de votre carte est réduite de 1. Les mouvements découlant d'autres effets ne sont pas affectés.

Combien de Coureurs peuvent contenir dans le même hexagone ?

Il n'y a pas de limite. S'ils ne contiennent pas tous, placez-les de manière adjacente à l'hexagone en essayant de toucher ses bords.

Si une Aptitude ou un effet me permet de relancer des dés, est-ce que cette relance déclenche de nouveau des Aptitudes ?

Non. Les relances font partie du même jet de dé initial.

Annuler [p. 5] Ignorez l'effet d'une carte Mouvement.

Aptitudes (Coureurs) [p. 7] Bénéfice propre à un joueur et se déclenchant à un moment précis.

GLOSSAIRE / INDEX

Banane [p. 5] Projectile lancé.

Blocage & Méga Blocage [p. 5] Carte Réaction pouvant annuler d'autres cartes.

Bûche [p. 5] Projectile qu'on laisse rouler.

Cartes Power-up [p. 7] Cartes avec des effets spéciaux utilisées en Mode Coupe.

Cartes/Pile de Mouvement [p. 3, 5] Cartes (Normale, Agres-
sion ou Réaction) avec une Vitesse et des effets qui per-
mettent aux joueurs d'avancer, de lancer des projectiles, etc.

Coureur [p. 3] Pion ou figurine représentant le Coureur, choi-
si par un joueur, utilisé pour matérialiser son avance sur la
piste.

Coureur en Tête [p. 4] Coureur le plus proche de l'Arrivée et
apte à gagner la course.

Défausse [p. 5] Zone commune contenant toutes les cartes
défaussées.

Dégâts [p. 5] Vous force à défausser des cartes de votre main.

Dépasser : Moment où un Coureur avance et passe devant un
autre Coureur.

Effet (cartes de Mouvement) [p. 5] Action qui doit être ré-
solvée dans le tour (sauf si la carte est annulée ou que son
joueur Enrage).

Enragé [p. 4] État d'un joueur quand trop de cartes Agres-
sion sont révélées lors de la Phase Manigance. Les effets des
cartes d'un joueur Enragé sont annulés.

Fan [p. 7] Pion ou figurine utilisé en Mode Coupe pour récom-
penser le premier et le second.

Fin du Round [p. 4] Étape suivant les Phases Manigance et
Course. Certains effets se résolvent à ce moment.

Hexagones (hex.) [p. 6] Les cases constituant les pistes du
plateau de jeu. Ils peuvent être normaux, spéciaux ou conte-
nir la ligne d'Arrivée.

Météorite [p. 5] Projectile lâché d'au-dessus.

Modificateur de Vitesse [p. 8] Statistiques des cartes de Cou-
reur utilisées pour modifier la Vitesse des Rivaux.

Œuf [p. 5] Projectile propulsé par une pichenette.

Phase Course [p. 4] Seconde étape de la partie durant la-
quelle les joueurs, à tour de rôle, résolvent leurs cartes de
Mouvement.

Phase Manigance [p. 4] Première étape du jeu durant la-
quelle les joueurs choisissent secrètement une carte de Mou-
vement puis la révèlent simultanément.

Pistes (Intérieure/Extérieure) [p. 6] Voies courtes ou lon-
gues du plateau de jeu où les Coureurs avancent.

Plume [p. 5] Projectile lancé par en dessous.

Projectile [p. 5] Divers jetons propulsés de plusieurs ma-
nières et surtout utilisés pour attaquer.

Récupération [p. 5, 8] Action consistant à reculer de 3 hexa-
gones et de piocher une nouvelle main. Se produit à la fin
d'un tour/round ou lorsqu'un Coureur n'a plus de cartes en
main.

Rivaux [p. 8] Coureurs contrôlés par l'intelligence artificielle
du jeu.

Tour [p. 4] Succession d'étapes que chaque joueur effectue
durant la Phase Course.

Vitesse [p. 3, 4] Nombre figurant sur les cartes de Mouve-
ment et indiquant le nombre d'hexagones dont un Coureur
avance.

🦴 RÉFÉRENCES RAPIDES

SÉQUENCE DU ROUND

1. Phase Manigance

- Tous les joueurs choisissent une carte Normale ou Agression de leur main.
- Révélez les cartes. Identifiez les joueurs enragés.

2. Phase Course

En commençant par le Premier joueur puis dans le sens horaire, chacun à tour de rôle exécute les étapes suivantes :

- Avancée d'autant d'hex. que sa Vitesse.
- N'importe qui peut jouer des Réactions
- Appliquez les effets des cartes et défaussez-les dès qu'elles sont résolues.
- Les joueurs sans carte en main doivent récupérer.

3. Fin du Round

- Résolvez les Aptitudes et effets de Fin du Round.
- Le Coureur en Tête avance d'1 hexagone.
- Les autres Coureurs piochent 1 carte.
- Les joueurs sans carte en main doivent récupérer.

FIN D'UNE COURSE (MODE COUPE)

1er : Prenez 2 Fans.

2ème : Prenez 1 Fan.

3ème à 6ème : Prenez 1 Power-up.

FIN DE LA PARTIE

- Course standard : un Coureur a terminé un tour et franchit la ligne d'Arrivée.
- Coupe : la quatrième course s'achève.
- Derby : le round se termine, le second joueur d'une équipe a complété la course et a franchi la ligne d'Arrivée.

DERBY

- Une équipe qui joue le même type de carte durant la Phase Manigance avance d'1 hexagone.
- Quand un Coureur termine sa piste, il est retiré du plateau. La valeur de Vitesse des cartes qu'il joue ensuite lors des Phases Manigance est ajoutée à celle de son Partenaire.

ENRAGÉ

Annulez les effets des cartes Agression jouées durant la Phase Manigance si :

- 1 à 5 joueurs : 2 cartes Agression sont révélées.
- 6 joueurs : 3 cartes Agression sont révélées.
- Derby : 5 cartes Agression sont révélées.

DÉGÂTS

Défaussez autant de cartes que le montant des dégâts reçus.

RÉCUPÉRATION

Reculer de 3 hexagones et piochez 5 cartes. Les Rivaux piochent 6 cartes au lieu de 5.

BLOCAJE/MÉGABLOCAJE

Annulez l'effet d'une carte de Mouvement (sa Vitesse n'est pas annulée).

PISTES & HEXAGONES

- Ignis volcano** : quand votre mouvement se termine sur un hexagone Flamme, choisissez :
- **Cendres** : prenez 1 carte de la défausse.
 - **Boules de feu** : infligez 1 dégât à tous les Coureurs situés dans les 2 hexagones les plus proches.

Polaria Iceberg : quand vous arrivez sur un signe de Raccourci, lancez un dé :

- 1-3 : Subissez 1 dégât et continuez d'avancer sur la piste classique.
- 4-6 : Continuez d'avancer en utilisant les hexagones Raccourci
- **Neige épaisse** (Piste Intérieure uniquement) : la Vitesse est réduite d'1.

Boreal Sky : depuis la Rampe de lancement, donnez une pichenette à un Œuf pour toucher un hexagone d'atterrissage. Chaque essai coûte un point de mouvement. En cas d'échec, subissez 2 dégâts et placez votre Coureur sur l'hexagone d'atterrissage avec la plus petite patte OU terminez votre tour sur la Rampe de lancement.

PROJECTILES

- **Météorite** : lâchée de 30 cm au-dessus du plateau.



- **Œuf** : pichenette depuis votre hexagone.



- **Banane** : placez votre coude sur la table et jetez-la.



- **Plume** : jetez-la en cloche vers le plateau.



- **Bûche** : ouvrez votre main au-dessus de votre Coureur et laissez-la rouler.



RIVAUX

- Ignorez les effets des cartes et des Aptitudes des Rivaux.

Avancée des Rivaux :

- **Carte Normale** : nombre d'hexagones égal à la Vitesse de la carte plus le modificateur de Vitesse bleu du Rival.
- **Carte Agression** : nombre d'hexagones égal à la Vitesse de la carte multiplié par le modificateur de Vitesse rouge du Rival. Si le Rival n'est pas Enragé, tous les autres Coureurs subissent 2 dégâts.
- **Carte Réaction** : nombre d'hexagones égal au résultat obtenu en lançant autant de dés qu'indiqué par le modificateur de Vitesse vert du Rival.
- Les Rivaux ignorent les effets de tous les hexagones spéciaux.
- **Mode Coupe** : au début d'une course, ils avancent de 3 hexagones par carte Power-up en leur possession.