

GASTÉRO SPEED



Chaque année, au printemps dans les profondes forêts verdoyantes, toutes les communautés de lutins, ceux des bois, des rivières, des cavernes, des landes et des jardins, se réunissent pour disputer le championnat GASTÉRO SPEED sous l'autorité de l'ancestral roi des

lutins, 'Pierre qui Roule'. À ce moment, la forêt retentit des rires, des chants et des cris de tous les supporters. Chaque communauté présente son champion escargot qui a passé toute l'année à s'entraîner durement, dans l'espoir de gagner la fameuse 'Feuille de Chêne d'Or' qui fera rejaillir gloire et richesse sur sa communauté.

BUT DU JEU

Gagner le championnat GASTÉRO SPEED en remportant le plus de courses. Chaque course vous rapporte des points, le joueur ayant marqué le plus de points remporte la partie.



PRÉSENTATION

MATÉRIEL

- 88 cartes à jouer
- 46 cartes "Vitesse"
(calculer en Bayomètres/heure)
- 42 cartes "Action"
- 6 cartes circuits
- 6 circuits
- 6 tableaux de bord (aide-mémoire)
- 36 points de « coquille »
- 6 escargots
- 1D8

DESCRIPTION DES CARTES

Les cartes sont de 2 types :

• CARTES VITESSE

Les cartes "Vitesse", de couleur verte, servent au déplacement des escargots. Elles sont toutes différentes : numérotées en Bm/h de 101 à 134 et de 201 à 212. Une carte de 101 à 134 permet de se déplacer de 1 case dans n'importe quelle direction, une carte de 201 à 212 permet de se déplacer de 2 cases. Sur les cartes, sous la vitesse, il y a 1 ou 2 petits escargots, qui indique le nombre de cases à jouer. Les escargots se déplacent dans l'ordre du plus rapide au plus lent.

Ainsi un joueur qui joue 204 se déplacera avant celui qui joue 123, de même 123 jouera avant 111.

• CARTES ACTION

Les cartes "Action", de couleur jaune, vous permettent de réaliser des coups spéciaux, soit pour aller encore plus vite, soit pour tricher ou

gêner vos adversaires en leur faisant perdre des points de coquille. Ces cartes sont numérotées de 1 à 4, ce qui donne leur ordre de jeu. On joue d'abord les 1 puis les 2 et ainsi de suite. Les cartes avec un point d'exclamation (!) sont des parades qui sont jouées comme des contres en plus des autres cartes.

TIRAGE DES CARTES

Un joueur qui ne possède que des cartes jaunes "Action" dans sa main doit l'annoncer et se défausse de 2 cartes aléatoirement. Il pioche 2 nouvelles cartes jusqu'à recevoir une carte "Vitesse". Un joueur qui ne possède que des cartes vertes "Vitesse" dans sa main, continue de jouer.

CARTES CIRCUITS

Au nombre de 6 par boîtes, toutes les règles spéciales ayant trait au circuit sont notées dessus.

LE JEU

MISE EN PLACE

Chaque joueur prend un escargot de couleur et 3 points de coquille ainsi qu'un tableau de bord. On bat les 80 cartes et on en distribue 4 par joueur. Munissez-vous d'un papier et d'un crayon pour noter vos scores. Chaque joueur doit trouver un nom de guerre à son champion que toute la foule des lutins pourra scander (Rackham le noir, Rapido Blue, V 6 Turbo, Rolling Scargot).



SELECTION DU CIRCUIT

Les joueurs vont participer au championnat qui se compose de 6 circuits successifs. Les courses seront jouées dans un ordre croissant de difficulté :

Pour la boîte des « Petits Gris » :

- 1 Pâquerette Derby
- 2 Chicane Carottes
- 3 Raid Châtaigne
- 4 Rallye Blizzard
- 5 Carnivore Land
- 6 Cross Ronces

Pour la boîte des « Gros Bourgognes » :

- 1 Dédale Au Pote
- 2 Taupes Racing
- 3 Surfin Nymphéa
- 4 Speed Cuisine
- 5 Flipper Got
- 6 Star Got

En fonction du temps que vous voulez jouer, vous pouvez retirer ou rajouter des circuits à votre convenance.

DÉTERMINATION DU PLACEMENT

Chaque joueur jette le dé à 8 faces. Dans l'ordre croissant des résultats, les joueurs placent à leur gré leur escargot sur la ligne de départ.

COURSE À 4 OU 5 JOUEURS

Les joueurs font comme dans une course normale sauf que des places restent vides sur la ligne de départ.

COURSE À 2 OU 3 JOUEURS

Les joueurs prennent 2 escargots chacun, ils reçoivent 6 cartes et 3 points de coquille par escargot. Les cartes servent pour les 2 escargots. Vous devez jouer une carte par escargot. Placez vos cartes près de vos points de coquille pour savoir sur qui est jouée la carte. Lorsqu'un joueur perd un de ses escargots en course, il doit se défausser immédiatement de 2 cartes. Au tour suivant, il ne pourra pas avoir plus de 4 cartes en mains.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Gastérospeed se joue rapidement selon un ordre de jeu très simple, tous les joueurs jouent en même temps :

- 1 Chaque joueur pose face cachée une carte "Vitesse"
- 2 Révélation des cartes "Vitesse" en simultané
- 3 Chaque joueur pose face cachée une carte "Action"
- 4 Révélation des cartes "Action" en simultané ou défausse
- 5 Fin du tour et Réception de nouvelles cartes

POSE D'UNE CARTE VITESSE

Chaque joueur choisit en secret une carte "Vitesse" qu'il pose devant lui face cachée. Une fois la carte posée ; on ne peut plus la changer. Lorsque tous les joueurs ont posé une carte, on les retourne toutes en même temps ; il est conseillé de jouer cette phase rapidement. Les déplacements sont



alors exécutés dans l'ordre, du plus rapide au plus lent. Un joueur est toujours obligé de poser une carte "vitesse".

Gardez toujours devant vous vos cartes "Vitesse", ne les défaussez pas avant la fin du tour.

DÉPLACEMENT

Les escargots peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction (avant, arrière, droite, gauche et diagonales) sur une case libre. Attention ! Un escargot ne peut ni pousser, ni passer au-dessus d'un autre escargot avec une carte "Vitesse".

Un déplacement doit toujours être exécuté dans sa globalité, même si cela vous oblige à reculer. On peut toujours revenir sur la case que l'on vient de quitter. Si un escargot est dans l'impossibilité d'effectuer son déplacement, il le perd.

POSE D'UNE CARTE ACTION OU DÉFAUSSE D'UNE CARTE

Chaque joueur choisit en secret une carte "Action" qu'il pose devant lui face cachée. Une fois la carte posée, on ne peut plus la changer. Lorsque tous les joueurs ont posé une carte, on les retourne toutes en même temps ; (il est conseillé de jouer cette phase rapidement). Un joueur est toujours obligé de poser une carte.

Chaque carte possède un numéro de 1 à 4 qui précise l'ordre selon lequel elles devront être jouées. Les cartes 1 sont jouées d'abord, puis les 2 etc... jusqu'à ce qu'elles aient toutes été jouées. Si plusieurs joueurs ont joué

une carte possédant le même numéro, alors c'est celui qui a la "Vitesse" la plus élevée qui joue en premier. Les cartes "Vitesse" servent à départager les joueurs ayant les mêmes numéros de cartes "Action".

Les indications des actions et leurs effets sont notés sur les cartes. Un joueur est toujours obligé d'exécuter sa carte « Action ». Une carte "Action" peut devenir irréalisable, à cause des autres joueurs ; dans ce cas, elle est perdue.

LES CARTES DE RÉACTION

Il existe 2 cartes de réaction qui possèdent une petite spirale comme logo, ce sont : « Renfort de Coquille » et « Retour de Bâton ». Ces cartes se jouent en contre, elles ne sont donc jamais posées face cachée, ni révélées, sauf si un joueur décide de s'en défausser. Elles restent dans la main du joueur jusqu'à ce qu'il s'en serve pour contrer une carte jouée par un autre joueur ou annuler des pertes de points de coquille.

DÉFAUSSE

Au lieu de jouer une carte, un joueur peut se débarrasser d'une carte "Action" ou "Vitesse". Dans ce cas, il doit quand même la jouer face cachée, puis il annonce son intention de la défausser en disant "défausse" au moment de la retourner. Il peut alors la mettre immédiatement dans la pile de cartes défaussées.

LES RAMBARDES

Les bords de tous les circuits sont équipés de rambardes. Dès qu'un



joueur est poussé dans une rambarde, c'est à dire en dehors du circuit, il est reculé d'une case. Si cette case est occupée par un autre escargot, il provoque une bousculade vers l'arrière sur ce dernier. Si le recul est impossible, alors l'escargot reste sur la case où il est sorti du circuit.

BOUSCULADE

4 cartes "Action" ont pour conséquence la bousculade : Ressort, Kangouroute Aigüe, Coup de Folie, et Rouler Bouler.

Lorsqu'un escargot a joué une telle carte et s'il pénètre sur une case occupée par un autre escargot, il le pousse dans la direction de son déplacement. Cette bousculade peut entraîner d'autres escargots à se déplacer.

RECU L'ARRIÈRE LA LIGNE DE DÉPART

Un escargot peut être repoussé derrière la ligne de départ, il ne peut pas être repoussé au-delà, même s'il doit reculer de plusieurs cases. L'escargot est à la place qu'il occupait au moment du départ.

TIR

Pour chaque tir, les joueurs doivent se référer à la table de tir de chaque circuit. Plus il y a de relief, ou d'éléments de terrains, comme de la végétation, et plus les tirs sont difficiles. Pour tirer, jetez le dé et consultez la table de tir sur la carte circuit, le résultat indique « touché » ou « raté ». Lorsqu'un escargot est touché, il perd 1 point de coquille. Un joueur peut toujours jouer un « renfort de coquille » pour annuler les dégâts d'un tir.

FIN DU TOUR ET RÉCEPTION DE NOUVELLES CARTES

Toutes les cartes jouées sont défaussées. Chaque joueur reçoit un complément de cartes pour en avoir 4 en main. On commence un nouveau tour en repartant à la phase 1.

PIOCHE

Lorsqu'on arrive à la fin de la pioche, on remélange les cartes de la défausse.

PILE DE DÉFAUSSE

La défausse de toutes les cartes se fait au vu et au su de tous les joueurs.

ÉLIMINATION D'UNE COURSE

Un joueur qui perd tous ses points de coquille est mis K.O. Il reste sur place et ne sera évacué qu'à la fin de la course. L'escargot K.O constitue un obstacle, mais il reste sujet à la bousculade. Il prendra le départ de la prochaine course normalement.

Dans le cas, où des escargots K.O bouchent le seul passage existant, ils sont retirés du jeu.

ARRIVÉE

Un joueur qui franchit la ligne d'arrivée a aussitôt fini, plus rien ne peut lui arriver : il se défausse immédiatement de ses cartes. Du premier au dernier, les joueurs reçoivent les points suivant dans l'ordre d'arrivée, 9/6/4/3/2/1. Lorsqu'un joueur est éliminé d'une course (mis K.O), il reçoit 1 pt. On continue de circuit en circuit jusqu'à ce que le championnat soit fini.



CONSEIL

Plus vous jouerez vite et plus la partie sera dynamique. A cet effet, nous vous conseillons de déterminer un maître de course parmi les joueurs : il annoncera les phases de pose des cartes et de dévoilement. Toute personne qui ne joue pas assez vite, perd son tour. Il pourra également régler les problèmes litigieux. N'hésitez pas à jouer des cartes "Vitesse" assez lente dans les goulets pour empêcher les plus rapides de passer et leur faire perdre ainsi une bonne carte.

Accrochez vos coquilles et en avant toute...

PRÉCISIONS

EFFET DOMINO

L'effet Domino n'arrive que lorsqu'un joueur joue une carte « Choc ». Dans ce cas, tous les escargots situés sur une même ligne subissent une perte d'1 point de coquille. On attribue les pertes en partant du premier escargot sur la ligne après celui qui l'a posée. Si un joueur joue une carte « Renfort de Coquille », il ne prend pas de perte et stoppe l'Effet Domino, ainsi tous les escargots situés après lui ne subissent pas de perte. Si un joueur joue une carte « Retour de Bâton » alors, il ne prend pas de perte, mais l'Effet Domino repart vers l'escargot qui a provoqué le choc. Un escargot peut donc subir plusieurs pertes de points de coquilles dues à l'Effet Domino. Les joueurs peuvent jouer ainsi

plusieurs « Retour de Bâton » provoquant ainsi l'Effet Ping Pong !

JET DE DIRECTION

Lorsque sur une carte, il vous est demandé d'effectuer un jet de direction, vous devez vous reporter à votre tableau de bord et jeter le dé, puis consulter le tableau correspondant à votre carte. Le résultat du dé en fonction du tableau consulté vous indiquera une nouvelle direction.

ASPIRATION GLUANTE

Ne concerne qu'un escargot situé sur l'une des 3 cases juste derrière un autre escargot, c'est à dire les cases 5, 6 et 7 sur le tableau de bord (cf Kangouroute). Alors vous pouvez avancer d'une case supplémentaire.

JET DE TIR

Lorsque sur une carte, il vous est demandé d'effectuer un jet de tir, vous devez vous reporter à la table de tir sur la carte du circuit. Jetez le dé, le résultat vous indiquera si votre cible est touchée ou ratée.

LA CORDE

Sur les 2 grands circuits Stargot et Cross Ronces, au milieu du circuit, les escargots sont obligés de passer par les cases marquées d'une flèche, ils ne peuvent pas couper en diagonale.

LES OPTIONS

PIOCHE

« CHOU MÂ CHÈRE »

Séparez les cartes « Vitesse » des cartes « Action », au départ chaque joueur reçoit 2 cartes de chacun des



paquets, puis chaque tour, les joueurs reprennent une carte dans chacun des paquets de telle manière qu'ils en possèdent toujours 2 de chaque type. N'oubliez pas de prévoir une défausse pour chacun des paquets.

PIOCHE

« FANGIO DE LA PRAIRIE »

Séparez les cartes « Vitesse » des cartes « Action », au départ chaque joueur reçoit 1 carte de chaque paquet, puis pioche 2 nouvelles cartes dans les paquets de son choix. Par la suite chaque joueur pioche des cartes dans le paquet qu'il veut.

Variante « Radis Salé » : vous ne pouvez regarder vos cartes avant d'avoir complété votre main.

LES EXPEROPODES

Après plusieurs championnats, nous vous conseillons de mélanger les cartes "Circuit" et de les tirer au hasard à la fin de chaque course. Ainsi les championnats ne seront pas prévisibles. Diminuez le championnat à 5 circuits.

ESCARGOT DE COMPET'

Les joueurs reçoivent 5 cartes par tour au lieu de 4 ; ainsi que 4 points de coquille au lieu de 3. Le jeu devient alors plus tactique, car le choix des cartes en main est plus grand.

CHAMPIONNAT DES SPEEDY

Le Champion est déterminé par son score d'arrivée, il reçoit pour le prochain championnat un pouvoir. Jetez le dé :

• **1 à 4 :** le droit de rejeter 2 fois le dé au moment qu'il désire sur tout le championnat.

• **5 à 8 :** le droit une fois sur 2 courses du championnat de prendre au tour qu'il désire 1 carte supplémentaire.

CHAMPIONNAT DES COQUILLARS

Les joueurs additionnent le nombre de points de coquille qui leur restent à la fin de chaque course. A la fin du championnat le joueur ayant le plus de pts de coquille l'emporte. Il reçoit pour le nouveau championnat 1 pt de coquille supplémentaire qu'il peut utiliser quand il le désire sur une course.

OPÉRATION NINJAGOT

Au début d'un championnat les joueurs reçoivent 3 pts de coquille par circuit qu'ils veulent jouer (exception du Cross Ronces où l'on commence avec 5 pts de coquille). Additionnez tous ces points qui constituent la réserve de votre écurie. Au début de chaque circuit les joueurs choisissent en secret le nombre de points qu'ils engagent et les dévoilent tous en même temps. Les joueurs peuvent ainsi gérer comme ils l'entendent les pts de coquille.

Exemple : Championnat normal (5 circuits) : 4 circuits x 3 pts = 12 pts de coquille plus 1 circuit x 5 pts = 5 pts de coquille. Total 12+5 = 17 pts de coquille. (Notez vos points de coquille sur un morceau de papier).

A chaque course les pts de coquille joués ne sont pas récupérés pour les autres courses.

On ne peut investir plus de 6 pts de coquille sur 1 circuit.



Le saviez-vous ?

La rapidité des escargots est calculée en Bavomètres, c'est l'unité de mesure inventée par la FIG (Fédération Internationale de Gastérospeed) pour départager les concurrents. Autrefois les lutins arbitres calculaient les vitesses en KM/H et cela exigeait beaucoup trop de calculs vu la lenteur relative des escargots, il fallut donc inventer une nouvelle mesure car les arbitres avaient tendance à s'endormir avant la fin de la course. Les champions escargots ou champigots sont sélectionnés dès leur plus jeune âge. Généralement ce sont des croisements entre Petits Gris et Gros de Bourgogne. Du premier, ils reçoivent la rapidité, du second la résistance. Le vieux roi des lutins "Pierre qui roule" fut une ex-star de musique lutine, mais il fut plus connu comme entraîneur d'escargots où il remporta 5 fois consécutives le Gastérospeed en ayant mis au point la technique du Rouler Bouler. En effet il entraînait ses escargots en les faisant dévaler des pentes avec des pierres rondes dans la coquille. Les lutins sont très farceurs et aiment bien tester des inventions ou des potions plus farfelues, les unes que les autres. Il faut savoir qu'il n'y a aucune restriction dans le championnat Gastérospeed, mais qu'il faut respecter le fair-play. Ainsi on a vu ces derniers temps l'emploi de 2 inventions se généraliser : le turbo pétard et la laitue bleue, qui firent beaucoup de victimes avant une mise au point encore bien approximative...



L'auteur

Pascal Bernard est né en 1972 et vit à Paris. Architecte de formation, il a toujours été passionné par les bandes dessinées, l'histoire et le jeu. Ces domaines de prédilection et son imagination débordante l'ont amené à créer plusieurs jeux : Montjoie, Atteca, Les Cochons de l'Espace, le Bal des Sorcières et Revolution.

Conception : Pascal BERNARD

Équipe de tests : Nathalie BRIÉ, Sylvain GARET, Stéphane COLLON, Eric PIALLAT, Anton MONSEE, Mathieu DUCHAMP (créateur de Speed Cuisine), Franck DUPONT, Emmanuel MARHUENDA, Cédric JOUIN, Eric GOLDMAN, Geoffrey PICARD, Julien BLONDEL, Hervé COUVREUR, Alain et Florence BRAYER.

GASTEROSPEED

est édité par TILSIT Éditions

8, place Rebuffat

91140 Villejust

E-mail : contact@tilsit.fr

TILSIT

site : www.tilsit.fr

infos, concours, previews, forums

Fabrication : G.D. Production.

Maquette : Asmodée

Fabriqué en France

© TILSIT Éditions 2000

TILSIT Éditions a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu. N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits. Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de nos revendeurs et sur notre site Internet.