

**JOE BAR TEAM**

# La Bourre

Conception :  
Jacky GOUPIL

Créateur : BAR 2

Conception graphique :  
FANE & WINNIPEG



**E**n route les lopettes ! Va falloir assurer un maximum si vous voulez sortir vainqueur de la Bourre saignante du Joe Bar Team.

Que ça glisse ou que ça frotte, votre tas de ferraille doit franchir les obstacles semés sur le parcours et vous devez déjouer les pièges que les autres rascals vont vous balancer en travers des roues.

Alors, pas question de rêvasser comme un brochet, si vous voulez tous les pourrir. Gaaaz !

## CONTENU DU COFFRET



- 7 pions pour les sept motards.
- 1 pion pour le flic.
- 7 cartes personnages et motos.
- 59 cartes (26 Bottes secrètes, 12 Attaques, 12 Défenses, 8 Boosts, 1 Coup de Main).
- 3 dés de vitesse.
- 1 dé pour le flic.
- 1 plateau de jeu.

### ★ BUT DU JEU

Devenir le Champion du monde du quartier en effectuant le premier 10 tours de pâte de maisons.

Le jeu intègre une certaine logique moto :

On ne peut rouler trop vite sous la pluie,  
on doit réduire sa vitesse dans les virages, etc.

Et une logique Joe Bar Team :

On frime au démarrage, on bluffe sur ses capacités, etc.

## ★ DEROULEMENT DU JEU

---

### Préparation :

- Monter les figurines en carton dans leur support pour réaliser les pions.
- Placer le pion flic sur n'importe quelle case du plateau.
- Distribuer 6 cartes à chaque joueur, et poser le restant des cartes retournées sur le plateau à l'emplacement pioche (dos en l'air).
- Enfiler son blouson et chausser ses bottes.

### ★ Choix du personnage et de la moto :

---

- Chaque joueur lance les dés. Celui qui obtient le plus gros score choisit sa moto le premier, le score suivant en second, et ainsi de suite jusqu'au joueur qui a fait le plus petit score.
- Chaque moto bénéficie d'un avantage exclusif :
  - La KAWASAKI 750 H2 de Jean-Raoul Ducable grille tous les radars.
  - La DUCATI 900 ss de Guido Brasletti roule sur le verglas.
  - La HONDA 750 Four d'Edouard Bracame n'a jamais de crevaison.
  - La NORTON 850 Commando Mk 1 de Jean Manchzeck roule sous la pluie sans limitation de vitesse.
  - La HARLEY DAVIDSON 883 Sportstrack de Jérémie Lapurée embarque les auto-stoppeuses sans réduire sa vitesse.
  - La YAMAHA 1200 V Max de Pierrot Leghnome réussit les roues arrières à toutes les vitesses.
  - La YAMAHA 600 XTE Supermotard de Paul Posichon n'a jamais de panne d'essence.
- Les personnages étant choisis, chaque joueur prend la carte et le pion correspondant. Le départ se fait devant le bar de Joe, en dehors du circuit. Le sens de circulation est donné par la flèche.

## ★ EN ROUTE

---

- Sur le plateau, les joueurs avancent en fonction de la vitesse indiquée par les dés. Un résultat de 7 indique une vitesse de 70 km/h, 13 indique 130 km/h etc...
- A chaque fois qu'un joueur obtient un triple, il relance.
- Les dés de vitesse doivent être lancés avec le dé du flic. Si celui-ci tombe sur la face **Joe Bar Team**, les points totalisés sont au crédit du flic et non pas du joueur. Le pion du flic doit alors être déplacé du nombre de cases indiqué par les trois dés.
- Le flic n'appartient à aucun joueur. Lorsqu'il tombe sur une case où se trouve déjà un joueur, ce dernier subit un contrôle de police qui le bloque à cet endroit, jusqu'à ce que le flic ait quitté sa case. (il faut pour cela qu'un autre joueur ou vous-même fassiez retomber le dé du flic sur la face **Joe Bar Team**).
- Le flic peut avancer dans n'importe quel sens, il peut emprunter le raccourci, mais ne peut pas être attaqué ni subir les handicaps du plateau. Quel homme !.

## ★ SUR LE PLATEAU

---

- Sur le plateau, on se trouve confronté à des obstacles.  
Face à ceux-ci, il y a deux attitudes possibles : **1) S'y plier** (hoouuuu !)      **2) Bluffer** (Ouailis !)

## ★ LES CARTES

---

- A tous les obstacles indiqués sur le plateau correspondent des cartes Bottes secrètes.

## OBSTACLES SUR LE PLATEAU



**RADAR**  
Excès de vitesse = PV = Passer 1 tour

**Anti-radar**  
Radar grillé



**AUTO - STOPPEUSE**  
Ne pas rouler à plus de 60 km/h.  
Si vitesse supérieure ne pas démarrer

**Macho**  
Pas de vitesse maxi



**VIRAGES A VITESSE LIMITÉE**  
Vitesse maxi à respecter :  
Si supérieure : jusqu'à 120 km/h ▶ Garage = Passer 1 tour  
De 130 à 180 km/h ▶ Hôpital = Passer 3 tours

**Bons amortis**  
Vitesse non limitée



**FEU ROUGE**  
Démarrage en roue arrière obligatoire  
Vitesse mini : 120 Km/h, Si vitesse inférieure ne pas démarrer

**Wheeling**  
Pas de vitesse mini



**VERGLAS**  
Et une gamelle une !! 0 à 120 km/h ▶ Garage = Passer 1 tour  
120 à 180 km/h ▶ Hôpital = Passer 3 tours

**Bons pneus**  
Rouler sans problème



Sur le plateau, on peut également emprunter le raccourci

**Raccourci**  
Autorise à couper le circuit



Cette carte permet de contrer tous types de handicaps et d'attaques ou les deux en même temps.  
Exemple : pluie + verglas

## Comment utiliser les cartes "Bottes secrètes"?

- **On ne doit pas montrer la carte "Botte secrète"** correspondant à la case obstacle que l'on veut passer. C'est à un autre joueur de la demander. On n'est donc pas obligé de l'avoir, on peut bluffer. C'est même fortement conseillé !
- **Si personne ne demande à voir la carte "Botte secrète"**, le motard passe l'obstacle et, dès que le joueur suivant a lancé les dés, on ne peut plus lui demander de la montrer.
- **Si un joueur demande à voir la carte "Botte secrète"** :
  - ★ Soit le motard possède cette carte et il avance une deuxième fois du nombre de points qu'il a obtenu, tandis que le joueur qui a demandé à voir la carte recule de ce même nombre de points.
  - ★ Soit le motard ne la possède pas et il retourne d'où il était parti, tandis que le joueur qui a demandé à la voir avance de son nombre de points.
  - ★ Une fois la carte montrée, elle est jetée sur la case "poubelle" et remplacée par une autre.
  - ★ **ATTENTION !** Si aucun joueur n'ose demander la carte pour ne pas être pénalisé, le motard la conserve (s'il l'a bien sur !) et peut s'en resservir dès que l'occasion se présente. Il est donc important de lui demander de la montrer. Pas de dégonfle !

## Attaques & Défenses

- Lorsque c'est à son tour de jouer, on peut jeter aux autres motards des attaques. Mais une seule attaque par tour.
- Pour attaquer, on doit poser une carte d'attaque de son choix devant un joueur à handicaper. Celui-ci doit alors se plier au handicap indiqué, tant qu'il n'a pas annulé l'attaque

## Attaque

### Pluie

Vitesse limitée à 80 Km/h.  
Si vitesse supérieure, ne pas rouler à plus de 80 Km/h.  
Si vitesse inférieure, rouler à la vitesse indiquée par les dés.

### Poignée de clous

Aller au garage le plus proche, à la poussette (avec 1 dé)  
**ARRIVÉ AU GARAGE, PASSER UN TOUR**

### Réserve

Aller à la station service la plus proche, à la poussette (avec 1 dé)  
**ARRIVÉ À LA STATION, PASSER UN TOUR**

## Défense

### Beau Temps

Pour rouler à vitesse normale

### Anti Crevaïson

Pour aller au garage à vitesse normale.  
**Au garage, passer 1 tour.**

### Janteau

Pour aller à la station service à vitesse normale.  
**A la station, passer 1 tour.**

- On ne peut mettre une attaque à un joueur qui subit déjà une autre attaque.  
On peut par contre mettre une attaque à un joueur qui subit un obstacle du parcours.

Exemple : Jeter une poignée de clous à quelqu'un sous contrôle radar.

Le joueur doit alors régler les deux problèmes dans l'ordre qu'il veut (ou qu'il peut !)

## Cartes annexes

Le jeu comporte en plus trois types de cartes qui ne sont liées ni à des attaques ni à des obstacles.

### Carte Boost

#### Nitro

Donne un coup d'accélération en multipliant la vitesse par 2.  
Elle doit être posée **avant** de jeter les dés.

#### Burn Out

Donne un coup d'accélération en multipliant la vitesse par 3.  
Elle doit être posée **avant** de jeter les dés.

## Coup de Main

- Permet de dépanner un autre joueur ayant un problème d'essence (Carte d'attaque "Réserve") ou de crevaïson (Carte d'attaque "poignée de clous").
- Elle ne peut s'utiliser qu'en passant **devant** une moto en panne.
- On ne peut se défausser de cette carte et son utilisation est **obligatoire avant la fin de la partie**.
- Tout joueur qui a encore cette carte en main, une fois effectués ses 10 tours de pâté de maisons, devra continuer à jouer jusqu'à ce qu'il dépanne un autre joueur. Il ne pourra rejoindre le Bar de Joe et considérer avoir achevé la partie qu'une fois son coup de main donné.

## ★ DIVERS ★

• A chaque fois que l'on jette une carte, pour attaquer, se défendre, ou bluffer, on en reploche une autre de façon à toujours en avoir 6 en main.

• A chaque lancer de dés, on peut se défausser d'une carte (une seule à la fois) et en replocher une autre pour tenter d'améliorer sa main ou pour trouver la carte nécessaire afin de passer un obstacle.

• Les tours de pâté de maisons se comptent à chaque passage de drapeau à damier.

• A chaque tour de pâté de maisons on prend un jeton pour comptabiliser ses tours.

• Si on repasse en marche arrière par le drapeau à damier, pour rejoindre un garage ou une station service, le tour précédemment compté est annulé. On doit rendre un jeton.

• Le gagnant est le premier qui a parcouru les dix tours

de pâté de maisons et qui a pénétré dans le bar de Joe.

• A titre indicatif, une partie de 10 tours dure environ trois heures.

Il est possible de définir, au départ, un nombre de tours de pâté de maisons inférieur ou supérieur, ou de déterminer celui-ci aux dés.

• Théoriquement, le jeu est limité à sept joueurs, mais chacun peut inventer de nouveaux motards chevauchant des motos bénéficiant de l'un ou de l'autre des avantages existants, et le nombre de joueurs devient infini...

• N'oubliez jamais que, à ce jeu, ce ne sont pas toujours les meilleurs motards qui gagnent. Ce sont plutôt les plus chanceux et plus roublards !

Bonne Bourre !