

# MOTO MAX

## règle du jeu

### Matériel de jeu

- 1 plateau de jeu
- 336 cartes «QUIZ»  
(soit plus de 1000 questions/réponses)
- 6 pions de couleur

### But du jeu

Chaque joueur va s'efforcer de remporter la course en utilisant connaissances, tactique et réflexion.  
Pour faire avancer son pion le joueur doit répondre aux questions des cartes «QUIZ» spécifiques à la portion de circuit sur lequel il se trouve

### Les cartes QUIZ

Chaque carte comporte des questions sur des sujets divers : histoire de la moto, évolution, technique, matériel, disciplines sportives, marques, modèles mythiques, mécanique, sécurité routière, culture générale...; chaque question se présente sous la forme de quiz, la bonne réponse étant en caractère gras.






Il en existe 5 sortes :

- **Les cartes « INTERZONE » de couleur grise**  
ces cartes sont relatives aux zones du circuit délimitées par des bordures grises
- **Les cartes « TABLE » de couleur verte**  
ces cartes sont relatives aux zones du circuit délimitées par des bordures vertes
- **Les cartes « DOUBLE BOSSE » de couleur bleu**  
ces cartes sont relatives aux zones du circuit délimitées par des bordures bleues
- **Les cartes « TRIPLE BOSSE » de couleur jaune**  
ces cartes sont relatives aux zones du circuit délimitées par des bordures jaunes
- **Les cartes « WHOOPS » de couleur magenta**  
ces cartes sont relatives aux zones du circuit délimitées par des bordures magenta

Sur chaque carte figure une iconographie spécifique (pictogrammes de couleur) permettant d'enchaîner les questions / réponses selon un processus bien précis.

Ex : un enchaînement de 2 bonnes réponses consécutives pour franchir en 1 tour la double bosse, un enchaînement de 3 bonnes réponses consécutives pour franchir en 1 tour la triple bosse, .....

**L'iconographie** Il existe 3 sortes de pictogrammes :

-  **LE DRAPEAU VERT**  
Ce symbole accompagne **les bonnes réponses** et indique la question suivante (précédée du picto  ) associée à cette bonne réponse
-  **LE DRAPEAU JAUNE**  
Ce symbole accompagne **les mauvaises réponses** et indique la question suivante (précédée du picto  ) associée à cette mauvaise réponse.
-  **LE DRAPEAU ROUGE / PANNEAU**  
Ces 2 symboles signifient que **le questionnaire est terminé** ; le joueur doit suivre les instructions pour déplacer son pion en fonction du chiffre indiqué sur le panneau.

## Préparation

Le joueur le plus jeune choisit un pion casque moto et se place où il le désire derrière la ligne de départ, le joueur placé à la gauche de celui ci choisit un pion casque moto et se place où il le désire derrière la ligne de départ, et ainsi de suite .....

**Attention** : le choix d'une position derrière la ligne de départ est fonction des choix stratégiques de chaque concurrent ; ainsi un concurrent qui souhaite aborder la première difficulté du parcours avec un maximum de vitesse choisira une place à l'extérieur derrière la ligne de départ pour aborder le premier virage à l'extérieur...

Les cartes «QUIZ» sont triées par couleur et chaque tas ainsi constitué est placé autour du plateau.

**Durée moyenne de la partie = 60 minutes environ**

## Déroulement du jeu

**Une partie se joue en 1 ou plusieurs courses (ou manches) au choix.**

Le joueur le plus jeune commence.

Le joueur placé à la gauche de celui qui joue, tire alors une carte «QUIZ» de la couleur correspondante à la portion de circuit où se trouve le pion du joueur questionné et lui pose la première question figurant sur la carte; selon la réponse, le joueur qui lit les questions suit alors l'iconographie présente sur la carte qui lui indique la prochaine question à poser

Ex : si le pion du joueur questionné se trouve dans une portion grise « INTERZONE », le joueur qui lit les questions choisit une carte du tas de cartes grises « INTERZONE » et lit à voix haute la première question figurant sur la carte ;

2 alternatives se présentent alors :

- si le joueur questionné donne la bonne réponse (en gras et suivi d'un drapeau vert), le joueur qui lit lui pose alors la question suivante (accompagnée d'un drapeau vert) ;
- par contre, si le joueur questionné donne la mauvaise réponse (suivie d'un drapeau jaune), le joueur qui lit lui pose alors la question suivante (accompagné d'un drapeau jaune)...

**Dès qu'une réponse est suivie d'un drapeau rouge, cela signifie que le questionnaire est fini, il faut alors suivre les indications du panneau associé pour connaître la progression du pion !**

Ex : si le joueur questionné donne la bonne réponse (suivie d'un drapeau rouge), le joueur qui lit indique qu'il s'agit de la dernière question, les joueurs suivent alors les indications du panneau pour connaître la progression du joueur !

Puis c'est au tour du joueur suivant,...

## Déplacement des pions

**Le pion doit obligatoirement suivre l'une des trajectoires imposées ;**

Il faudra donc trouver le moment opportun pour rabattre ou décaler son pion (un pion placé à l'intérieur d'un virage parcourt moins de distance mais peut se retrouver bloqué par les autres concurrents ; à l'inverse, courir à l'extérieur limite les problèmes de trafic mais augmente la distance à parcourir !)

**Le choix des trajectoires est primordial ;**

En effet, un pion placé à l'intérieur de certains virages parcourt moins de distance mais aborde la difficulté technique suivante avec moins de vitesse qu'un pion placé à l'extérieur donc elle ne pourra franchir cette difficulté qu'en 2 étapes minimum ; à l'inverse, un pion placé à l'extérieur d'un virage aborde la difficulté technique suivante avec une vitesse maximale et a donc la possibilité de franchir cet obstacle d'un seul coup (dans le cas de bonnes réponses évidement)

Un pion ne peut sauter un autre pion ;

Le joueur doit donc soit se limiter à un déplacement inférieur et patienter derrière le concurrent qui le précède sur sa trajectoire, soit se décaler si la trajectoire dessinée sur le plateau le lui permet.

## Fin du jeu

**Une course est terminée lorsque les 3 premiers pions ont franchi la ligne d'arrivée.**