

Jeu de cartes GeneRally

C'est un jeu de cartes de 2 à 6 joueurs. Il essaie de recréer quelques uns des rebondissements du jeu PC original (plus d'informations sur le côté), mais incorpore plus que cela: organisation des cartes, timing, bluff...

Tout ce dont vous avez besoin pour jouer à GeneRally est ici. Vous aurez seulement besoin d'imprimer les dernières pages (les cartes et la piste) sur du papier cartonné: chaque joueur devra avoir son propre paquet de cartes et ses cartes ne pourront être mélangées avec celles d'un autre joueur – Il y a une série de 10 marqueurs pour chaque joueur qui doivent aussi être découpés.

But du jeu

Vous et vos amis serez en compétition lors d'une course et votre objectif est de gagner!

Mise en place

Placez la piste au centre de la table, avec toutes les voitures des joueurs sur la marque 0 de la piste. Donnez à chaque joueur son propre paquet de cartes et de pions. Chaque joueur mélange son paquet et les place à côté de lui, pour permet d'avoir 5 autres piles de cartes (la pile de **défausse**, la pile de **défi**, la pile de **tour rapide**, la pile des **défis perdus** et la pile du **tour final**).

Comment jouer

La partie se joue en 4 tours **normaux** et un grand tour **final**. Les tours normaux sont les mouvements principaux de la course, où les joueurs vont se battre pour améliorer leur position. Le tour final sera le résultat de tous les choix et tactiques faits pendant la course.

Les 4 tours normaux et un grand tour final sont divisés en 4 phases de défi.

Tours normaux

Chaque joueur tire 6 cartes de son paquet et en choisit 4 qu'il jouera lors de ce tour, en les plaçant face cache dans sa pile de défi. Ces 4 cartes seront celles utilisées lors des 4 phases de défi à venir, donc elles doivent être dans l'ordre dans lequel elles vont être jouées (défi d'Accélération, défi de Tenue de route, défi d'Equipe et défi de Vitesse), et cet ordre ne pourra pas être changé. Quand les piles de défis sont prêts, il est temps de commencer aux défis: procédez aux 4 phases de défis comme indiqué sur le paragraphe à droite.

Après les 4 défis, vérifiez combien de défis chaque joueur a gagné lors de ce tour (vous pouvez consulter la pile de tour rapide de chaque joueur pour cela). Le joueur avec le total le plus élevé choisit n'importe laquelle de ses cartes jouées lors de ce tour (de sa pile de tour rapide ou de sa pile de défis perdus) et la place dans la pile du tour final (excepté si une carte est déjà dans la pile de tour final d'un autre joueur, sauf s'il n'y a plus d'autre carte à choisir). Après cela, il choisit n'importe laquelle des cartes de n'importe quel joueur (excepté si un joueur n'a plus qu'une carte) et la place dans la pile de défausse de ce joueur. Il défausse alors toutes les cartes de sa pile de tour rapide et de sa pile de défis perdus, permettant au joueur avec le 2^{ème} total le plus élevé de procéder de la même façon et ainsi de suite. Les étapes sont les mêmes sauf que le joueur avec le total le moins élevé ne défaussera pas de cartes d'un autre joueur.

En cas d'égalité (en comparant qui a gagné le nombre le plus élevé de défis ou le 2^{ème} plus élevé et ainsi de suite...), les joueurs à égalité font un seul pari aveugle avec leurs marqueurs. Chaque joueur doit choisir de 0 jusqu'au nombre de marqueurs qu'il lui reste. Il place ces marqueurs dans sa main fermée. Les joueurs à égalité montrent alors leurs

A propos de GeneRally

(Extrait légèrement modifié de l'aide de jeu de GeneRally)

GeneRally est un jeu de course sur PC de 1 à 6 joueurs. Vous courrez sur des pistes différentes lors d'essais ou en mode championnat contre l'ordinateur ou des humains. Le jeu possède aussi un éditeur de piste, vous permettant de créer vos propres pistes en très peu de temps – mais pour en créer de meilleures, il vous faudra plus de temps!

GeneRally fut créé par Hannu et Jukka Râbinä, de Finlande. La 1^{ère} version beta du jeu a été fournie en 2002, et depuis les premières semaines il a été un hit pour tout ceux qui y ont joué. Sa jouabilité est incroyable pour ce style de jeu de course – et tout est dans une 3D superbe. Sans aucun doute, les signes d'un grand jeu!

GeneRally a une grande communauté derrière lui. Cette communauté a trouvé des moyens de changer quasiment tous les aspects du jeu. Il y a des utilitaires qui peuvent être téléchargés et utilisés pour créer des modifications au jeu! Les forums de la communauté sont des endroits parfaits pour avoir des nouvelles!

Donc allez prendre GeneRally, avec moins de 2 Mo de taille, vous ne pouvez pas avoir faux!

Les 4 Phases de Défi

Tout d'abord, tous les joueurs prennent la 1^{ère} carte de leur paquet de défi et la place sur la table dans l'emplacement correspondant. Le 1^{er} défi est celui de l'accélération, donc chaque joueur doit consulter sa carte et vérifier combien de points d'accélération il a. La carte la plus forte remporte le défi, le joueur à qui elle appartient bouge sa voiture en avant d'une position et place sa carte utilisée face visible sur la pile de tour rapide. S'il y a 2 ou + de joueurs à égalité pour le carte la plus forte, tous ces joueurs bouge sa voiture en avant d'une position et place sa carte utilisée face visible sur leur pile de tour rapide. Toutes les autres cartes jouées vont dans la pile des défis perdus du joueur correspondant.

La même procédure a lieu quand vous devez résoudre le défi de Tenue de route, d'Equipe et de Vitesse.

mains et celui qui a parié le plus grand nombre de marqueurs est considéré comme celui qui a gagné le plus grand nombre de défis parmi les joueurs à égalité (et tous les marqueurs du pari sont perdus pour le reste de course). Cela permet normalement de ne plus avoir d'égalité. Mais si après le pari aveugle, il y a encore une égalité, le joueur qui a regardé une course entière le plus récemment est considéré comme ayant le plus grand nombre de victoires de défis parmi les joueurs à égalité.

Quand les 4 tours normaux sont finis, Le tour final a enfin lieu!

Tour final

Vous remarquerez qu'il n'y a plus de cartes dans la pile de tirage. Mais maintenant chaque joueur a 4 cartes pour sa pile du tour final: ces cartes seront celles utilisées lors des 4 défis finaux.

La procédure est la même que pour les défis normaux mais chaque victoire fait avancer la voiture de 2 positions en avant au lieu de 1.

Gagnant

Le vainqueur de la course est le joueur dont la voiture a avancé le plus sur la piste. S'il y a égalité, procédez à un tie-break normal (paris aveugles).

Exemple de jeu

Mise en place: Rich, James, Mike et Parker (des noms fictifs, croyez-moi) font une partie de GeneRally. Ils mélangent leurs cartes, en tirent 6 et se préparent pour jouer.

Tour 1: Ils sélectionnent leurs 4 cartes et les placent sur leur pile de défi.

Phase 1: Quand tout le monde est prêt à partir, ils tournent la 1ère carte de leur pile et comparent la valeur d'accélération... Rich a 2, comme Mike; James a seulement un 0 et Parker gagne avec un 3.

Phase 2: Ils tournent leur 2ème carte et comparent leurs valeurs de tenue de route... Rich réussit à gagner avec un 3, mais James a aussi un 3, donc ils partagent la victoire; Mike a 2 et Parker a 1.

Phase 3: Ils tournent leur 2ème carte, maintenant pour la valeur d'Equipe... Rich a 0; James a 3, mais Parker a un autre 3 pour le partage de la victoire; et Mike a seulement un 1.

Phase 4: Ils tournent leurs dernières cartes et comparent leur valeur de vitesse... Rich et Parker partagent la victoire avec un 3; James et Mike ont un 2.

Donc, le résultat est : Rich a 2 victoires, James en a 2, Mike n'en a aucune et Parker en a 3. Comme il y a une égalité, Rich et James vont maintenant faire un pari aveugle... Rich place 4 marqueurs et James seulement 1! Rich prend la 2ème place mais le prix est élevé... James a conservé ses marqueurs car nous ne sommes qu'au 1er Tour. De cette manière, Parker garde sa Cabralia, et défaisse la Ermat de Rich; Rich prend sa Cumare, et défaisse l'Avatar de James; James choisit sa Gastoh, et défaisse la Belo Horizonte de Mike; enfin, Mike garde sa Itabuna (mal jouée lors de la phase 2...). Maintenant, on passe au Tour 2.

Downloaded from:

<http://www.webalice.it/alecrespi/html/warpspawn.html>