



3-6



8+



30min

OUTSPEED™



8BITBOX™





CHAQUE ANNÉE, LES MEILLEURS PILOTES DE LA GALAXIE SE DONNENT RENDEZ-VOUS POUR DISPUTER ULTIMA, une course aussi dangereuse qu'illégale. Au fin fond d'un désert brûlant, au milieu de rochers escarpés et d'installations technologiques instables, ils prennent tous les risques pour franchir en premier la ligne d'arrivée. Si vous parvenez à survivre aux virages en épingle, aux éboulements imprévisibles et aux coups bas de vos adversaires, vous aurez une chance infime d'intégrer le cercle fermé des vainqueurs d'Ultima.

MATÉRIEL

MATÉRIEL DU JEU



6 Vaisseaux



3 plateaux Progression



12 tuiles Course



4 tuiles Fin de course



32 jetons Bonus



7 jetons Champ de force

MATÉRIEL DE LA CONSOLE



1 manette par joueur



12 cubes neutres par joueur (+ une dizaine de cubes supplémentaires en réserve)



1 dé jaune et 1 dé bleu

APERÇU ET BUT DU JEU

Avec votre manette, choisissez le chemin que vous allez prendre pour le prochain tronçon de la course. De nombreuses stratégies sont envisageables, et il vous faudra faire preuve d'astuce pour parvenir à franchir la ligne d'arrivée le premier. Savoir gérer sa quantité de fioul, accélérer au bon moment et mettre des bâtons dans les roues de ses adversaires sont les clefs du succès. Être le joueur en tête de la course à la fin de la dernière tuile fera de vous le vainqueur !

ÉLÉMENTS DE JEU

VAISSEAUX

Les Vaisseaux sont constitués de deux éléments de même couleur à assembler au début de la partie. Ils se déplacent au fil du jeu sur les plateaux Progression, et indiquent la position des joueurs dans la course.



PLATEAUX PROGRESSION

Les plateaux Progression servent à indiquer le classement des joueurs ainsi que leur position relative tout au long de la course, les Vaisseaux se déplaçant dessus. Seules les lignes visibles sur ces plateaux sont importantes. Les autres éléments visuels sont purement décoratifs. Ces plateaux sont découpés en 7 rangées, qui peuvent accueillir autant de Vaisseaux que nécessaire.



TUILES COURSE

Les tuiles Course représentent les différents tronçons de la course que les joueurs vont traverser au fur et à mesure. L'intérieur d'un cockpit y est visible, indiquant les différents chemins que les joueurs vont pouvoir emprunter. Ces tuiles sont recto verso : un côté est prévu pour les parties à 3 ou 4 joueurs, et l'autre côté pour 5 ou 6. Elles sont numérotées de 1 à 12.



Numéro de tuile

Face 3-4 joueurs

Face 5-6 joueurs

TUILES FIN DE COURSE

Les tuiles Fin de course ont une composition semblable à celle des tuiles Course, et contiennent en plus une ligne d'arrivée dans la partie supérieure. Elles sont numérotées de 13 à 16. Lors de chaque partie, une seule de ces tuiles est jouée, et constitue la tuile finale.



JETONS BONUS

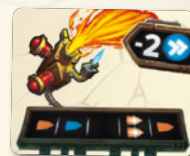
Il existe 6 types de Bonus différents que vous pouvez récupérer tout au long de la course. Ces jetons vous permettent d'améliorer votre situation personnelle ou bien de détériorer celle des autres joueurs. Deux d'entre eux sont rares.



Électroaimant
(2 exemplaires)



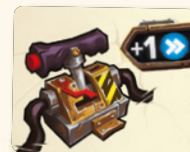
Canon à ions
(2 exemplaires)



Lance-flammes
(7 exemplaires)



Champ de force
(7 exemplaires)



Nitro
(7 exemplaires)



Bidon de Fioul
(7 exemplaires)

CUBES NEUTRES (CUBES FIOUL)

Les cubes neutres, appelés cubes Fioul, représentent la quantité d'énergie qu'il vous reste pour faire avancer votre Vaisseau. 1 gros cube neutre est équivalent à 5 cubes neutres.



DÉ JAUNE ET DÉ BLEU

Ces dés sont parfois utilisés pour définir des valeurs au hasard. Le dé jaune sert à savoir combien de Fioul vous dépenserez, tandis que le dé bleu sert à savoir combien de rangées vous parcourez.



JETONS CHAMP DE FORCE

Ces jetons sont utilisés pour indiquer l'emplacement de Champs de force sur les plateaux Progression.



MISE EN PLACE

1

Placez **deux plateaux Progression** côte à côte comme indiqué sur l'illustration. Laissez le troisième plateau de côté pour le moment.

2

Prenez les **12 tuiles Course**, vérifiez si elles sont toutes sur la face correspondant au nombre de joueurs, mélangez-les et placez-les en une pile à côté des plateaux Progression.



POUR UNE PREMIÈRE PARTIE

Ne suivez pas les étapes 2 et 3. À la place, prenez les tuiles numérotées de 1 à 13 retournées sur la bonne face, triez-les dans l'ordre croissant, et placez-les en une pile. Remettez les 3 tuiles restantes dans la boîte.



3

Placez tous votre Vaisseau sur la **troisième rangée** de la piste représentée par les plateaux Progression, orienté comme sur l'illustration.



SENS DE LA COURSE

3

Mélangez les 4 tuiles Fin de course, **prenez en une au hasard et placez-la sous la pile des 12 tuiles Course** sans la regarder. Veillez à ce qu'elle soit sur la face correspondant au nombre de joueurs. Remettez les 3 autres dans la boîte sans les regarder.

8

Placez quelques cubes Fioul supplémentaires à côté des plateaux Progression. Cela constitue la **réserve**.



4

Placez le dé jaune et le dé bleu à côté de la pile de tuiles Course.



5

Mélangez les **32 jetons Bonus** et placez-les sur le bord de la table en une pile face cachée accessible à tous les joueurs. Placez aussi les **jetons Champ de force**.



7

Chaque joueur choisit une couleur, et prend la **manette** ainsi que le **Vaisseau** correspondants. Les Vaisseaux restants retournent dans la boîte.



6

Chaque joueur prend **12 cubes Fioul** qu'il place devant lui, visibles de tous.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de **OUTSPEED** se déroule en 13 tours (12 tuiles Course et une tuile Fin de course). Chaque tour se décompose en plusieurs phases, toujours réalisées dans cet ordre :

1 BONUS

3 RÉOLUTION

2 PROGRAMMATION

4 RÉVÉLATION

CONSEIL

Lors de votre première lecture de ce livret, il est fortement conseillé de lire les pages concernant **2 PROGRAMMATION**, **3 RÉOLUTION** et **4 RÉVÉLATION** puis de revenir à **1 BONUS**. Cet ordre de lecture correspond mieux au déroulement du premier tour de jeu, car aucun Bonus ne peut y être joué.

1 BONUS



Lors de cette phase, tous les joueurs ont l'occasion de jouer un de leurs jetons Bonus, puis d'en appliquer l'effet. Les effets de ces jetons sont expliqués en page 16.

Chacun votre tour, rangée par rangée, de l'avant vers l'arrière, annoncez à voix haute **si vous jouez un jeton Bonus** ou non. Si plusieurs Vaisseaux se trouvent sur la même rangée, les joueurs concernés décident, dans n'importe quel ordre, d'en jouer un ou non. Ceci s'explique par le fait que les Bonus n'ont aucun effet sur les joueurs situés sur la même rangée que vous. Si vous voulez en jouer un, **placez-le en évidence face cachée devant vous**. Vous ne pouvez jouer qu'un seul jeton Bonus par tour.

Après que tous les joueurs ont décidé de jouer un Bonus ou non, révélez les jetons joués. Rangée par rangée, et toujours de l'avant vers l'arrière, **appliquez les effets des Bonus joués**. Si plusieurs Bonus sont joués à partir de la même rangée, leurs effets sont résolus simultanément, et potentiellement de manière cumulative.

Les Bonus qui ciblent les autres joueurs ciblent toujours **une rangée entière**.

Défaussez ensuite tous les jetons Bonus utilisés. Passez à la phase **2 PROGRAMMATION**. Si tous les joueurs sont éliminés ou qu'il n'en reste plus qu'un, passez immédiatement à **FIN DE LA PARTIE**.

EXEMPLE



Vert décide de jouer un jeton Nitro afin d'avancer gratuitement d'une rangée.

En procédant du joueur dont le Vaisseau est le plus en avant au joueur dont le Vaisseau est le plus en arrière, les conséquences sont les suivantes :



Jaune décide de jouer un jeton Lance-flammes, ciblant la prochaine rangée occupée devant lui dans le but de faire reculer les occupants de 2 rangées.

▶ **Vert** avance gratuitement d'une rangée.

▶ Simultanément au déplacement de **Vert**, le Lance-flammes de **Jaune** atteint tous les joueurs présents sur la prochaine rangée occupée. **Violet** recule donc de 2 rangées. **Vert** n'est pas touché par le Lance-flammes, car au moment où il est appliqué, **Vert** et **Jaune** se trouvent sur la même rangée.



Bleu, étant dernier, décide de jouer un Electroaimant, ciblant la rangée du joueur le plus en avant dans le but de faire reculer de 3 rangées, et ciblant les rangées des autres joueurs pour les faire reculer de 2 rangées.

▶ L'Électroaimant joué par **Bleu** fait reculer **Vert** de 3 rangées, car il est seul en tête. **Violet**, **Jaune** et **Rouge** reculent tous de 2 rangées.

AVANT



SENS DE LA COURSE

APRÈS



2 PROGRAMMATION

Durant cette phase, vous choisissez le chemin qui correspond le mieux à votre stratégie. Essayez d'anticiper les déplacements des autres joueurs pour tirer le meilleur de la situation.



Simultanément et secrètement, tous les joueurs choisissent sur la **molette de droite** quel chemin ils souhaitent emprunter. Donner des indications aux autres joueurs quant à vos intentions est autorisé, mais rien ne vous empêche de bluffer !

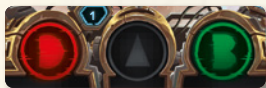
REMARQUE



La molette de gauche n'est pas utilisée. La molette centrale est utilisée pour une des tuiles Fin de course uniquement. La molette de droite est utilisée à chaque tour.

Les chemins que vous pouvez choisir sont indiqués sur la tuile Course actuellement en haut de la pile par des voyants colorés et lumineux (●, ▲, ●).

Certaines tuiles ne présentent que deux chemins possibles. Les voyants du troisième chemin sont alors éteints. Dans l'exemple ci-contre, vous ne pouvez pas choisir le chemin central (▲).



Les tuiles Course ne vous laissant parfois pas le choix, il est possible que vous deviez programmer un chemin qui vous amène à 0 cube Fioul et vous élimine (voir **3 RÉSOLUTION**). Cependant, vous n'êtes pas autorisé à choisir un chemin qui vous demande de dépenser plus de cubes Fioul que vous n'en possédez. Toutefois, vous pouvez choisir un chemin dont l'issue est variable (comme un lancer de dé, par exemple), à condition que le meilleur résultat vous fasse dépenser au maximum le nombre exact de vos cubes restants.

Passez ensuite à la phase **3 RÉSOLUTION**.

3 RÉSOLUTION

Une fois que tous les joueurs ont programmé leur choix, révélez tous votre manette. Résolez **simultanément** tous les coûts. Ensuite, résolez **simultanément** tous les gains.

STRUCTURE D'UNE TUILE COURSE

Les tuiles Course sont (presque) toujours composées de la même manière :

- ▶ La **1^{re} ligne** est la ligne sur laquelle sont inscrites les **conditions** relatives aux différents chemins. Cette ligne est parfois vide.
- ▶ La **2^e ligne** est la ligne sur laquelle sont inscrits les **coûts** liés à ce chemin.
- ▶ La **3^e ligne** est la ligne sur laquelle sont inscrits les **gains** liés à ce chemin.



Ligne de condition


Ligne de coût


Ligne de gain


EXCEPTION


La tuile **11** n'est pas construite tout à fait de la même manière. Rendez-vous en page 14 pour des précisions concernant quelques tuiles.






SYMBOLES DES TUILES COURSE






 Le nombre de silhouettes Joueur sur cette ligne indique le nombre de places disponibles pour le chemin en question. Lorsque vous révélez votre manette, si le nombre de joueurs ayant choisi ce chemin est **inférieur ou égal** au nombre de silhouettes, ces joueurs payent le coût et gagnent les gains de ce chemin normalement. Si le nombre de joueurs est **supérieur** au nombre de silhouettes, alors tous les joueurs ayant choisi ce chemin perdent leur tour. Ils ne payent rien et ne gagnent rien. Leur choix reste cependant décompté si d'autres chemins en tiennent compte.


X  Le chiffre à la place du X indique le **nombre de rangées** dont votre Vaisseau avance. Les Bonus peuvent faire avancer votre Vaisseau si le nombre est positif ou le faire reculer s'il est négatif. La résolution d'une tuile Course ne peut jamais vous faire reculer. Chaque rangée peut accueillir autant de Vaisseaux que nécessaire.

X  Le chiffre à la place du X indique le **nombre de cubes Fioul** que vous perdez si le symbole est sur la deuxième ligne (ligne de coût) ou que vous gagnez si le symbole est sur la troisième ligne (ligne de gain). Les Bonus peuvent aussi vous faire gagner ou perdre des cubes Fioul. Les cubes Fioul sont alors pris ou remis dans la réserve. Vous n'êtes pas limité à 12 cubes.

1  À chaque fois que vous obtenez un **jeton Bonus**, piochez-en deux de la pile, regardez-les, et gardez-en un seul face cachée devant vous. Replacez le second sous la pile. Vous pouvez conserver autant de Bonus que vous le voulez devant vous, mais vous ne pouvez en jouer qu'un seul par tour maximum. Si la pioche de jetons Bonus est vide, mélangez les jetons défaussés et formez une nouvelle pioche.

   Ces symboles peuvent apparaître devant  et . Le nombre qu'ils remplacent est **variable**. Il est égal au nombre de joueurs ayant programmé ce symbole ce tour-ci (qu'ils aient réussi à emprunter ce chemin ou non).

  Ces symboles peuvent apparaître devant  et . Lorsque vous appliquez les effets des tuiles Course lors de la phase  **RÉSOLUTION**, lancez le dé en question pour connaître votre résultat final. Chaque joueur concerné doit réaliser son propre lancer de dé. Lorsque vous lancez un dé jaune pour connaître le coût du chemin que vous empruntez, le dé indique **toujours** le nombre de Fioul que vous devez **perdre**. La tuile 14 peut vous demander de lancer plusieurs fois le même dé et d'additionner les résultats.

X Ce symbole indique que vous devez faire le choix d'un chiffre grâce à la molette centrale lors de la phase  **RÉSOLUTION**. Vous dépensez autant de Fioul que le chiffre que vous indiquez pour avancer d'autant de rangées.

Si vous devez avancer d'un nombre de rangées plus grand que le nombre de rangées restant devant votre Vaisseau, placez alors le **troisième plateau Progression** dans la continuité des deux autres dans le sens de la course. Vous vous déplacez ensuite sur ce nouveau plateau. Une fois que les coûts ont été payés et que tous les déplacements de tous les joueurs ont été effectués, retirez le plateau Progression **le plus en arrière**. Si des Vaisseaux sont encore sur ce plateau Progression au moment où celui-ci est retiré, ils sont définitivement retirés du jeu et leurs propriétaires sont **éliminés**. Si vous devez reculer plus en arrière que la dernière rangée disponible, vous êtes aussi éliminé (aucun plateau Progression n'est jamais ajouté à l'arrière de la course).




Lorsque votre réserve de cubes Fioul tombe à 0, vous êtes éliminé. Retirez votre Vaisseau du plateau Progression.

EXCEPTION

Lors de la Résolution de la tuile Fin de course, vous pouvez tomber à exactement 0 cube Fioul sans être éliminé : vous n'avez plus besoin de Fioul, puisque la course est terminée. Par contre, vous êtes quand même éliminé si vous deviez dépenser plus de cubes Fioul que ce qu'il vous reste.

Lors d'une partie à 5 ou 6 joueurs, si, après une ou plusieurs éliminations, le nombre de joueurs encore en jeu est de 4 ou moins, retournez une à une toutes les tuiles Course et Fin de course sur l'autre face en conservant l'ordre.

Passez ensuite à  **RÉVÉLATION**.

Si tous les joueurs sont éliminés ou qu'il n'en reste plus qu'un, passez à **FIN DE LA PARTIE**.



4 RÉVÉLATION



Lors de cette phase, prenez et remettez dans la boîte la tuile Course du dessus de la pile pour faire apparaître la tuile suivante. Commencez ensuite un nouveau tour avec la tuile nouvellement révélée, en reprenant à la phase

BONUS.

Lorsque vous remplacez la tuile Fin de course dans la boîte, la partie est terminée. Passez immédiatement à **FIN DE LA PARTIE**.




PRÉCISIONS CONCERNANT QUELQUES TUILES



TUILE 11


La face 3-4 joueurs de cette tuile vous demande d'être seul à prendre un chemin pour profiter du gain sans payer aucun coût. Si vous êtes plusieurs, vous payez le coût, sans recevoir aucun gain.

EXEMPLE


 Si vous êtes seul à choisir ce chemin, avancez votre Vaisseau de 3 rangées sans rien dépenser. Si vous êtes plusieurs à choisir ce chemin, dépensez 1 cube Fioul, et ne gagnez rien.



TUILE 12

Le chemin  vous demande de payer 1 Fioul ainsi que le chiffre indiqué par votre lancer du dé jaune.


EXEMPLE

Vous lancez le dé jaune et obtenez -3. Vous payez alors 4 .

FIN DE LA PARTIE

La partie peut prendre fin de trois manières :



- ▶ Après avoir terminé la phase  RÉVÉLATION de la tuile Fin de course.

Le vainqueur est le joueur situé **le plus en avant dans la course**. Si les joueurs en tête sont situés sur la même rangée, le joueur avec le plus de cubes Fioul remporte la victoire. S'il y a encore égalité, le joueur avec le plus de Bonus devant lui remporte la victoire. S'il y a encore égalité, les joueurs se partagent la victoire.

- ▶ S'il reste un seul joueur en jeu à n'importe quel moment, il remporte la victoire.
- ▶ Si tous les joueurs sont éliminés, il n'y a pas de vainqueur, lancez immédiatement une nouvelle partie.



CRÉDITS

Auteurs

Frank Crittin & Grégoire Largey

Illustrateur

Djib

Chef de projet et rédacteur

Xavier Taverne

Développement

Timothée Simonot

Graphiste

Frédéric Derlon

Recteur

Alain Wernert

RÉSUMÉ

RAPPEL POUR UNE MISE EN PLACE RAPIDE

1 manette + 1 Vaisseau
(placé sur la 3^e rangée)
+ 12 cubes Fioul par joueur

12 tuiles Course
+ 1 tuile Fin
de course

2 plateaux
Progression
+ 1 à côté

32 jetons Bonus (face
cachée) + 7 jetons
Champ de force

1 dé jaune
+ 1 dé bleu

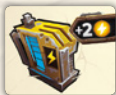
EXPLICATIONS DES BONUS



CANON À IONS : votre Vaisseau doit se trouver sur la dernière rangée occupée lorsque vous jouez ce Bonus. Les Vaisseaux présents sur toutes les rangées devant la vôtre au moment où vous l'appliquez perdent jusqu'à 2 cubes Fioul, si possible.



LANCE-FLAMMES : vous pouvez jouer ce Bonus quel que soit l'endroit où se trouve votre Vaisseau. Tous les Vaisseaux présents sur la prochaine rangée occupée devant votre Vaisseau au moment où vous l'appliquez reculent immédiatement de deux rangées.



BIDON DE FIOUL : vous gagnez immédiatement 2 cubes Fioul que vous prenez de la réserve.

ASTUCE

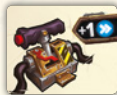
Les Bonus permettent de nombreuses interactions s'ils sont joués au bon moment. Ne les négligez pas. Par exemple, un jeton Nitro vous permet d'entrer dans une rangée contenant un jeton Champ de force lors de la phase **BONUS** pour ensuite avancer normalement lors de la phase **RÉSOLUTION**, car ce sont deux déplacements distincts.



ÉLECTROAIMANT : votre Vaisseau doit se trouver sur la dernière rangée occupée au moment où vous jouez ce Bonus. Les Vaisseaux présents sur la première rangée occupée au moment où vous appliquez ce Bonus reculent immédiatement de 3 rangées et, simultanément, les Vaisseaux présents sur les rangées entre la vôtre et la première rangée occupée au moment où vous appliquez ce Bonus reculent tous de 2 rangées.



CHAMP DE FORCE : vous ne pouvez pas jouer ce Bonus lorsque la tuile Fin de course est révélée. Placez un jeton Champ de force sur votre rangée, à côté de votre Vaisseau sur le plateau Progression. Si un Vaisseau entre dans une rangée avec au moins un jeton ou doit la traverser (par l'avant comme par l'arrière), il arrête son déplacement sur cette rangée. À la fin de la phase **RÉVÉLATION**, si au moins un Vaisseau est entré dans une rangée avec un ou plusieurs jetons durant ce tour, retirez les jetons de cette rangée.



NITRO : votre Vaisseau avance immédiatement d'une rangée.

BBITBOX™

