

LELLA

AB

AVANCER

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

AT

AVANCER

ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

P

POUSSER

ou

REP

RÉPÉTER

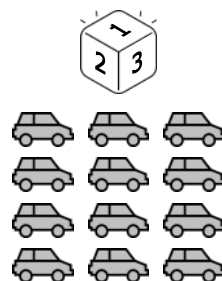
fois

SA

SI

voiture devant

ALORS



AYRTON

SA

SI

voiture devant

ALORS

REP

RÉPÉTER

fois

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AB

AVANCER

P

POUSSER

ou

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AT

AVANCER

	0	1	5	10	11	15	20
E							
D							
C							
B							
A							

The track is a grid with columns numbered 0, 1, 5, 10, 11, 15, 20 and rows labeled A, B, C, D, E. A checkered line is at column 15. A yellow area with a diamond icon is at column 20.

But du jeu du SPEEDALGO : être le premier à franchir la ligne d'arrivée.

SPEEDALGO

Feuille de Marques

Joueur couleur : LELLA



Tour		INSTRUCTIONS codées AB - ABD - ABG - AT - ATD - ATG - P - REP - SA - SAS	TRACÉ du BOLIDE
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

SPEEDALGO

Feuille de Marques

Joueur couleur : AYRTON



Tour		INSTRUCTIONS codées AB - ABD - ABG - AT - ATD - ATG - P - REP - SA - SAS	TRACÉ du BOLIDE
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

Les joueurs préparent leur Feuille de Marques.

LELLA

AB

AVANCER

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

AT

AVANCER

ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

P

POUSSER

ou

REP

RÉPÉTER

fois

SA

SI

voiture devant

ALORS

PRÉPARATION



AYRTON

SA

SI

voiture devant

ALORS

REP

RÉPÉTER

fois

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AB

AVANCER

P

POUSSER

ou

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

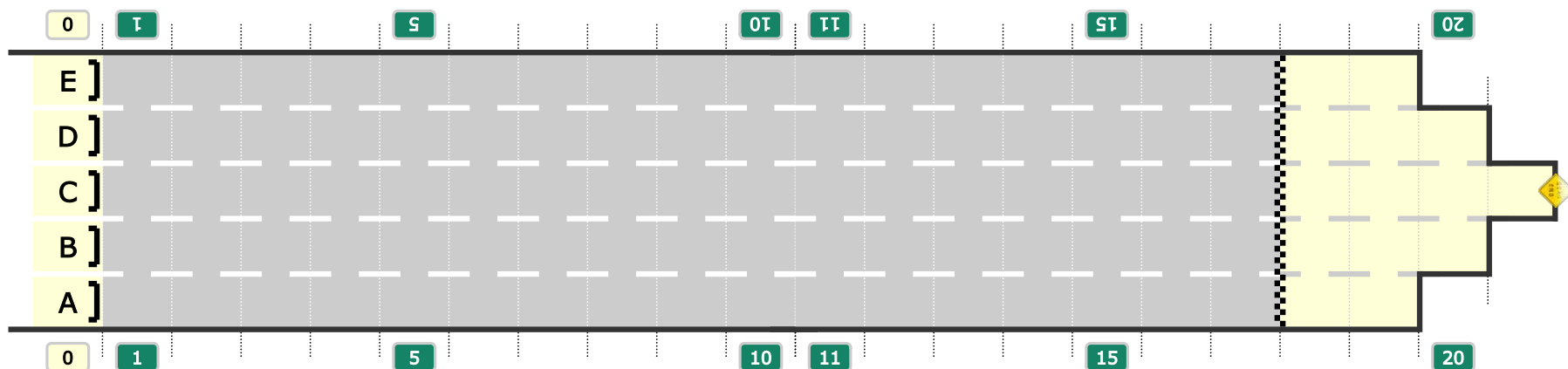
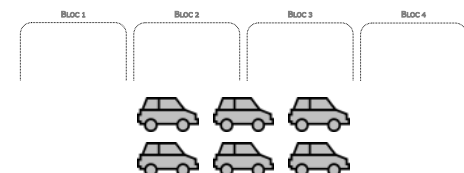
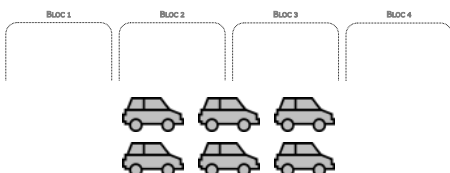
ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AT

AVANCER



Les 12 voitures TRAFICS sont réparties également entre les joueurs.

LELLA

AB

AVANCER

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

AT

AVANCER

ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

P

POUSSER

ou

REP

RÉPÉTER

fois

SA

SI

voiture devant

ALORS

PRÉPARATION



AYRTON

SA

SI

voiture devant

ALORS

REP

RÉPÉTER

fois

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AB

AVANCER

P

POUSSER

ou

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AT

AVANCER

Ils les placent, une à une, chacun leur tour, sur les cases grises de la piste.

LELLA

AB

AVANCER

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

AT

AVANCER

ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

P

POUSSER

ou

REP

RÉPÉTER

fois

SA

SI

voiture devant

ALORS

PRÉPARATION



SA

SI

voiture devant

ALORS

REP

RÉPÉTER

fois

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AB

AVANCER

P

POUSSER

ou

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

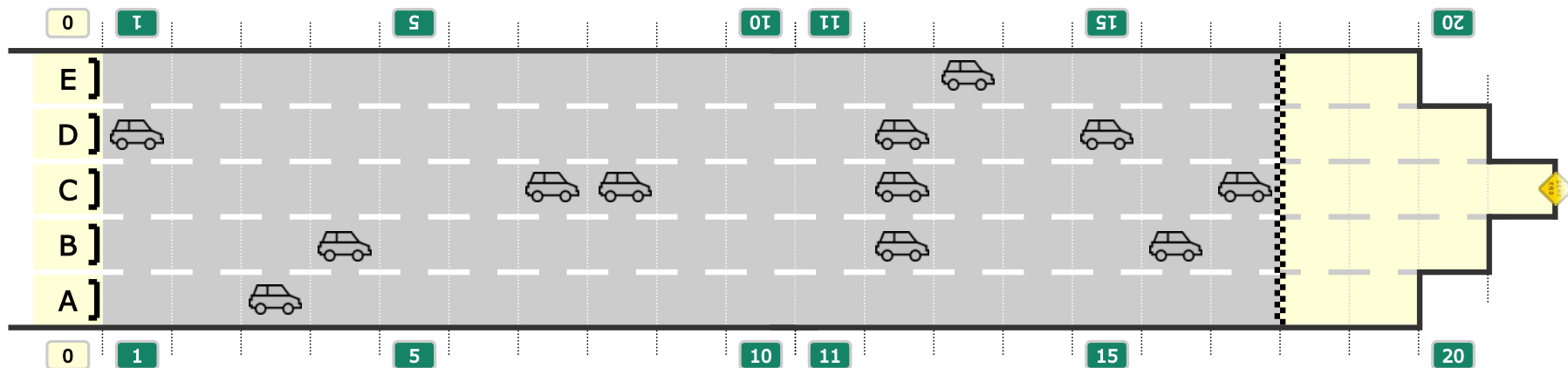
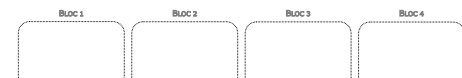
ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AT

AVANCER



Une voiture TRAFIC maximum par case grise et une minimum sur chacune des 5 voies.

LELLA

AB

AVANCER

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ABG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

AT

AVANCER

ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

P

POUSSER

ou

REP

RÉPÉTER

fois

SA

SI

voiture devant

ALORS

PRÉPARATION



AYRTON

SA

SI

voiture devant

ALORS

REP

RÉPÉTER

fois

ABG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AB

AVANCER

P

POUSSER

ou

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

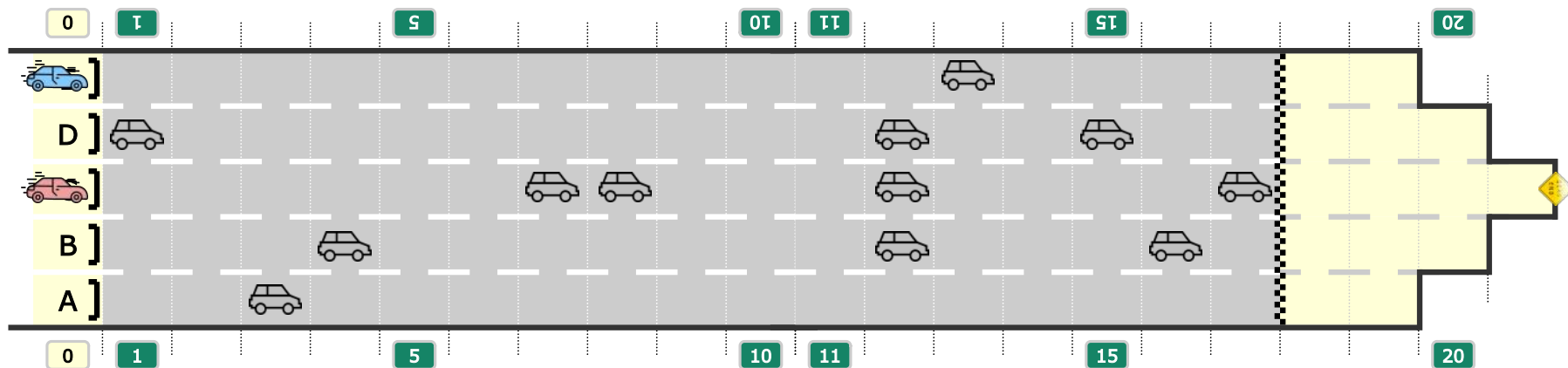
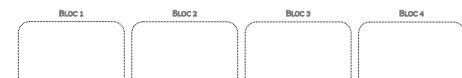
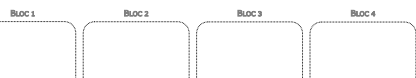
ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AT

AVANCER



Puis, chacun leur tour, les joueurs placent leur BOLIDE sur un emplacement de la colonne 0.

LELLA

AB

AVANCER

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

AT

AVANCER

ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

P

POUSSER

ou

REP

RÉPÉTER

fois

SA

SI

voiture devant

ALORS

TOUR #1



AYRTON

SA

SI

voiture devant

ALORS

REP

RÉPÉTER

fois

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AB

AVANCER

P

POUSSER

ou

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

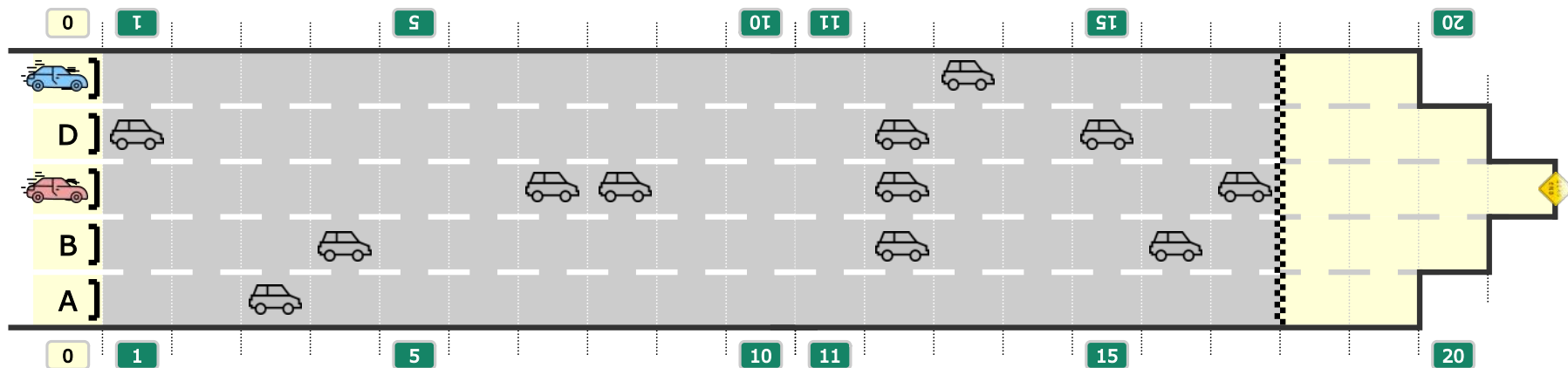
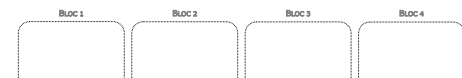
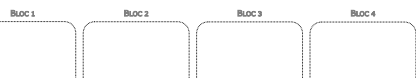
ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AT

AVANCER



Le 1^{er} tour peut commencer.

LELLA

AB

AVANCER

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

AT

AVANCER

ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

P

POUSSER

ou

REP

RÉPÉTER

fois

SA

SI

voiture devant

ALORS

TOUR #1



AYRTON

SA

SI

voiture devant

ALORS

REP

RÉPÉTER

fois

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AB

AVANCER

P

POUSSER

ou

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

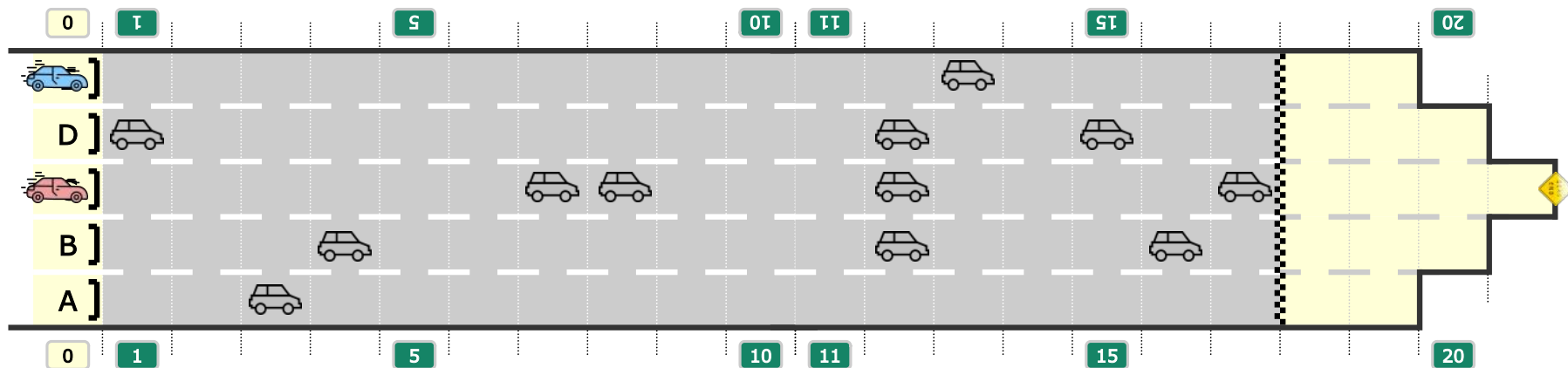
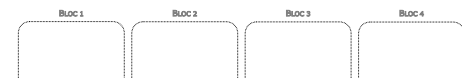
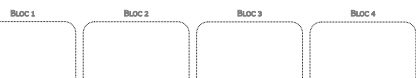
ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AT

AVANCER



PHASE PRÉLIMINAIRE : les joueurs lancent tour à tour le dé.

LELLA

AB

AVANCER

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ABG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

AT

AVANCER

ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

P

POUSSER

ou

REP

RÉPÉTER

fois

SA

SI

voiture devant

ALORS



TOUR #1

AYRTON

SA

SI

voiture devant

ALORS

REP

RÉPÉTER

fois

ABG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AB

AVANCER

P

POUSSER

ou

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

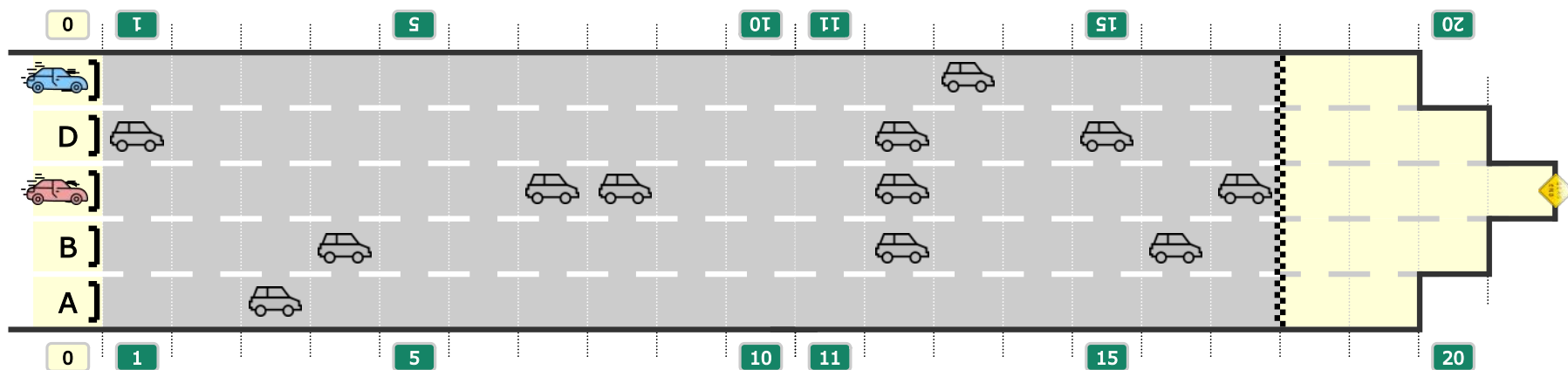
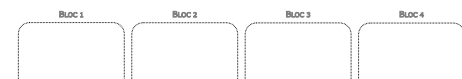
ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AT

AVANCER



LELLA tire un 4 et AYRTON un 3 : ce seront les paramètres de leurs cartes AVANCER et RÉPÉTER.

SPEEDALGO

Feuille de Marques

Joueur couleur : LELLA



Tour		INSTRUCTIONS codées AB - ABD - ABG - AT - ATD - ATG - P - REP - SA - SAS	TRACÉ du BOLIDE
1	4		
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

SPEEDALGO

Feuille de Marques

Joueur couleur : AYRTON



Tour		INSTRUCTIONS codées AB - ABD - ABG - AT - ATD - ATG - P - REP - SA - SAS	TRACÉ du BOLIDE
1	3		
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

Les joueurs complètent leur Feuille de Marques avec leur résultat de dé.

LELLA

AB

AVANCER

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

AT

AVANCER

ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

P

POUSSER

ou

REP

RÉPÉTER

fois

SA

SI

voiture devant

ALORS



TOUR #1

AYRTON

SA

SI

voiture devant

ALORS

REP

RÉPÉTER

fois

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AB

AVANCER

P

POUSSER

ou

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

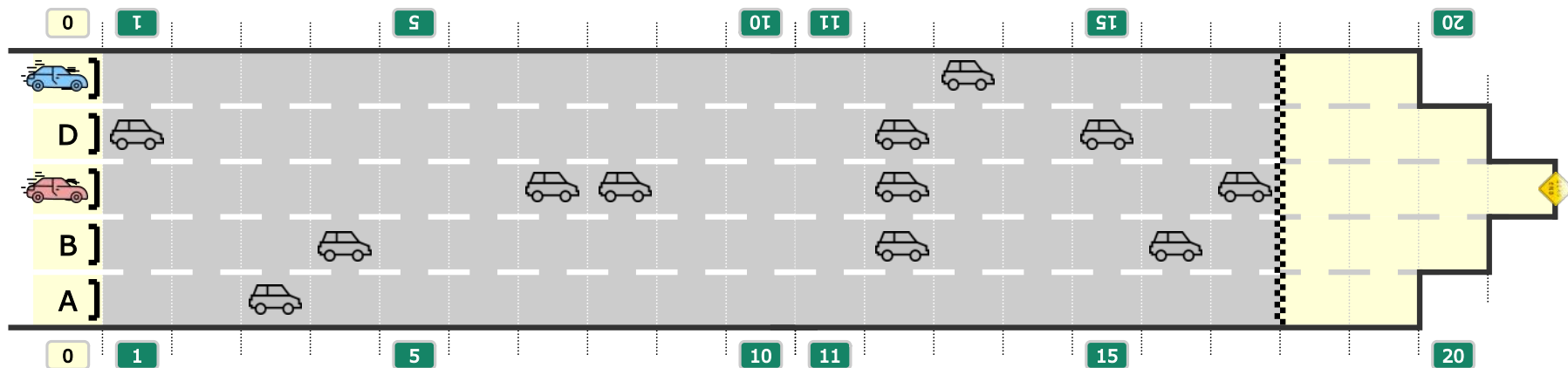
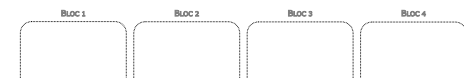
ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AT

AVANCER

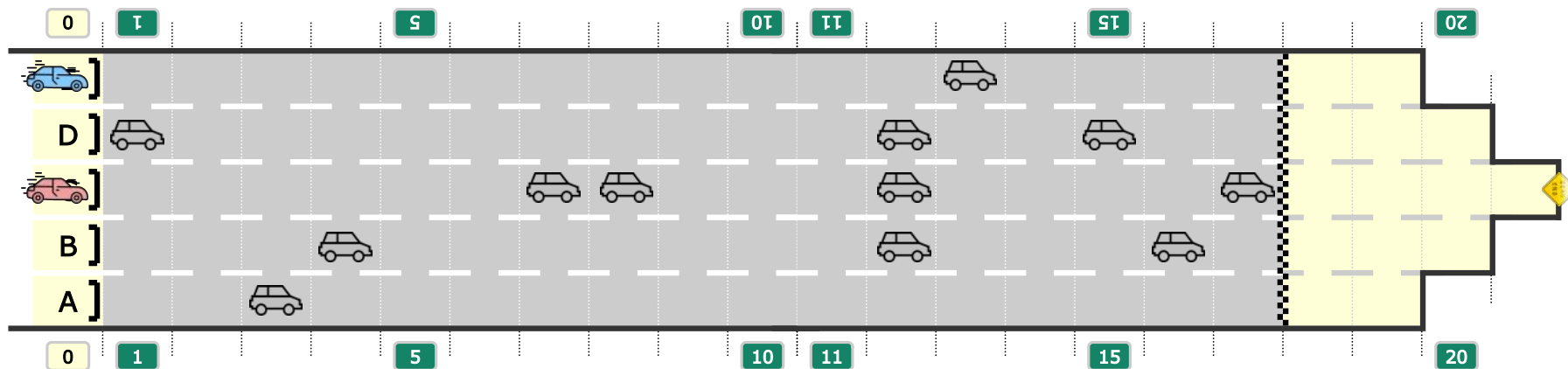
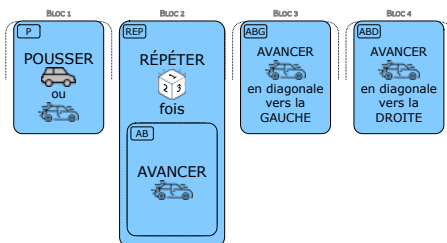
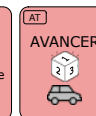
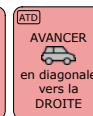
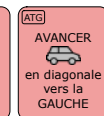
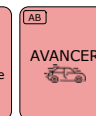
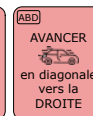
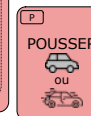
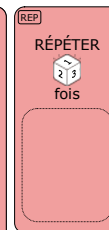
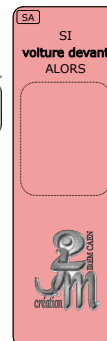
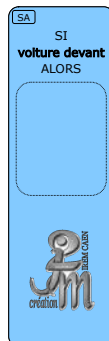


PHASE 1 : CONSTRUCTION des PROGRAMMES

LELLA

TOUR #1

AYRTON

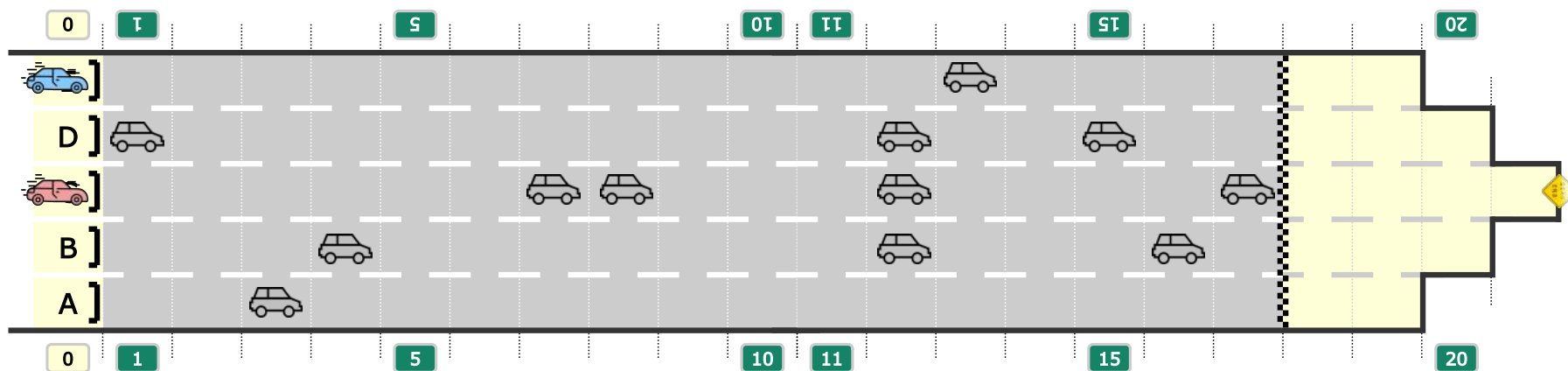
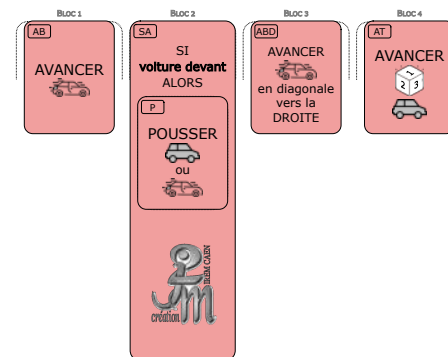
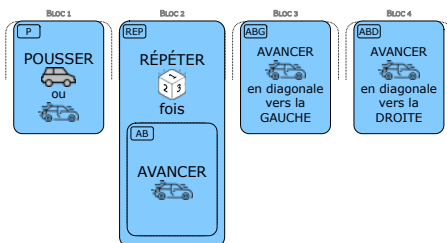
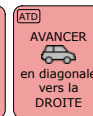
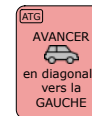
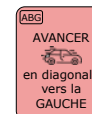
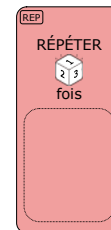
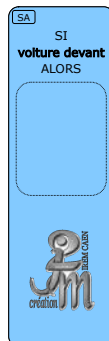


Chaque joueur choisit des cartes INSTRUCTIONS...

LELLA

TOUR #1

AYRTON



et les ordonne en les posant côte à côte sur son support, faces visibles.

LELLA

TOUR #1

AYRTON

AT

AVANCER

ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

SA

SI

voiture devant

ALORS



REP

RÉPÉTER

fois

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

BLOC 1

BLOC 2

BLOC 3

BLOC 4

P

POUSSER

ou

REP

RÉPÉTER

fois

AB

AVANCER

BLOC 1

BLOC 2

BLOC 3

BLOC 4

AB

AVANCER

SA

SI

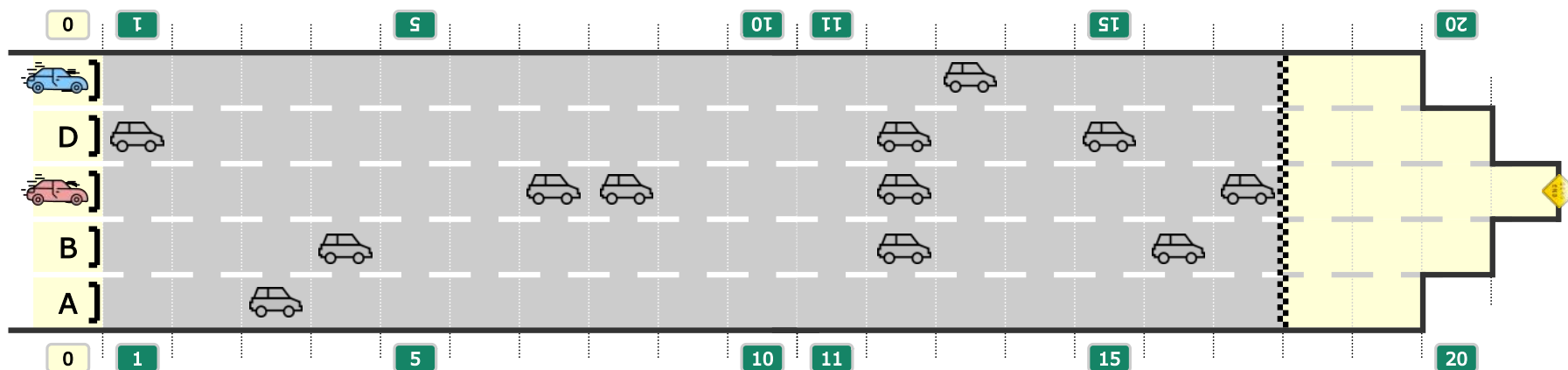
voiture devant

ALORS

P

POUSSER

ou

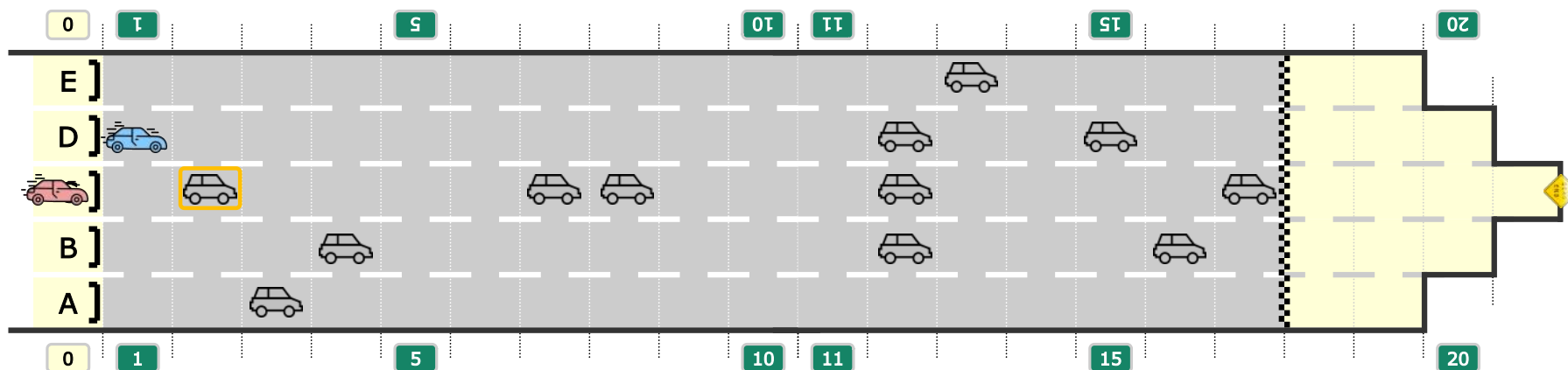
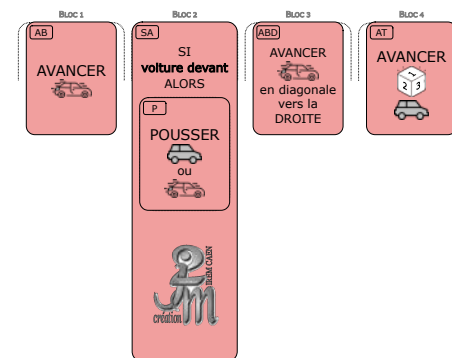
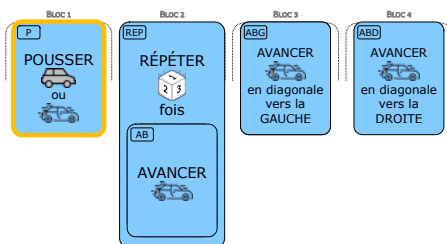
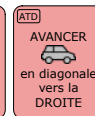
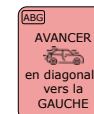
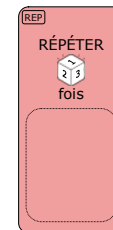
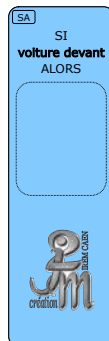


PHASE 2 : EXÉCUTION des PROGRAMMES

LELLA

TOUR #1

AYRTON

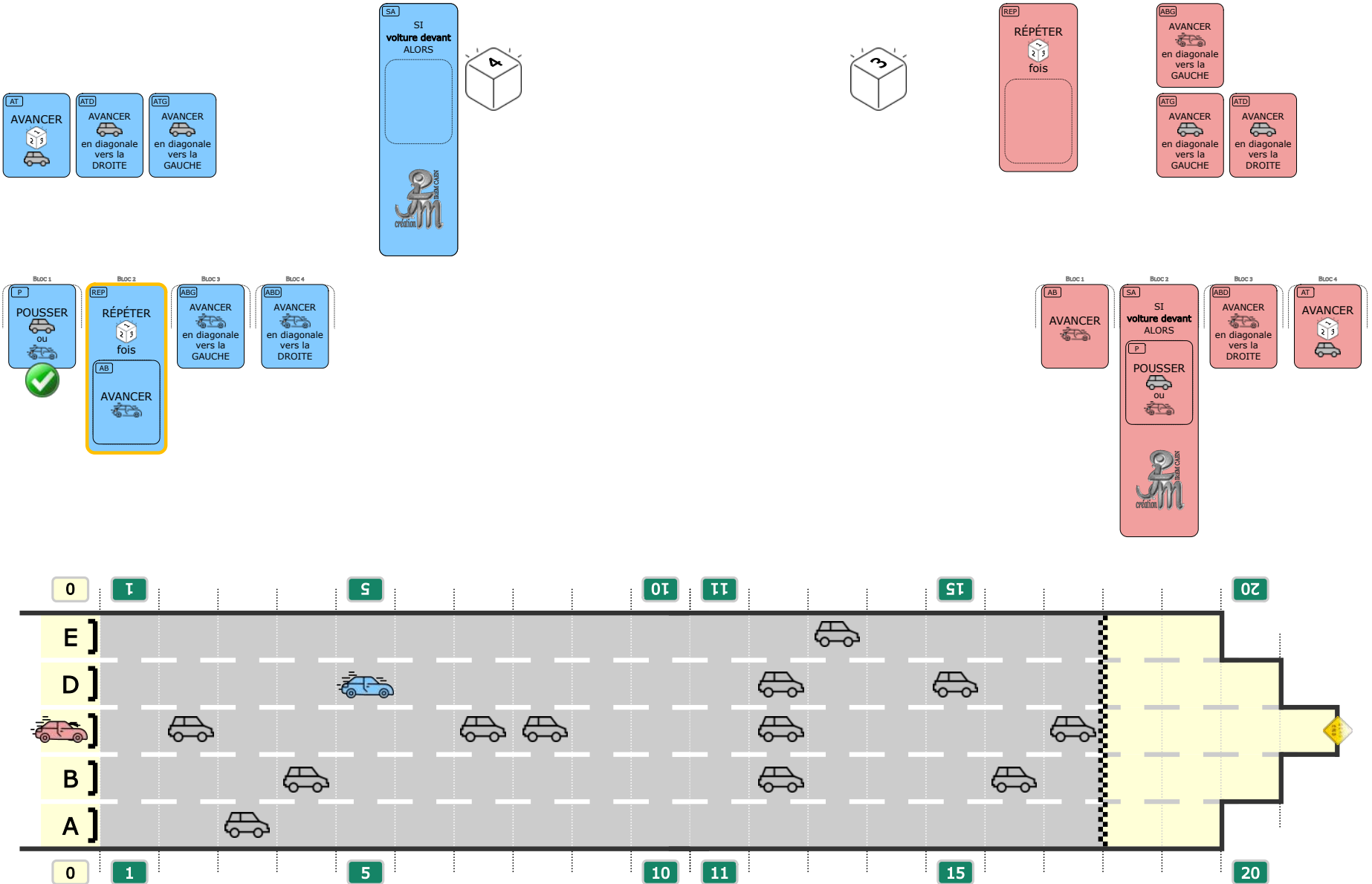


LELLA commence : elle exécute l'INSTRUCTION de son bloc 1.

LELLA

TOUR #1

AYRTON



L'exécution du bloc 1 est validée par **AYRTON**, **LELLA** exécute le bloc 2.

LELLA

TOUR #1

AYRTON

AT

AVANCER

ATD

AVANCER en diagonale vers la DROITE

ATG

AVANCER en diagonale vers la GAUCHE

SA

SI voiture devant ALORS



REP

RÉPÉTER

fois

ABC

AVANCER en diagonale vers la GAUCHE

ATG

AVANCER en diagonale vers la GAUCHE

ATD

AVANCER en diagonale vers la DROITE

BLOC 1

P

POUSSER ou

✓

BLOC 2

REP

RÉPÉTER fois

AB

AVANCER

✓

BLOC 3

ABC

AVANCER en diagonale vers la GAUCHE

BLOC 4

ABD

AVANCER en diagonale vers la DROITE

BLOC 1

AB

AVANCER

BLOC 2

SA

SI voiture devant ALORS

P

POUSSER ou

BLOC 3

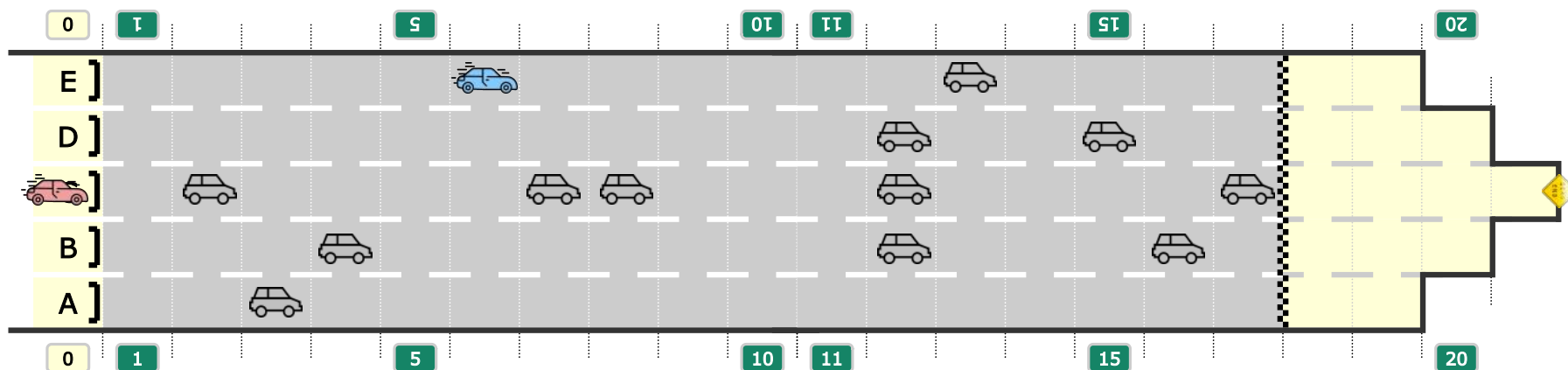
ABD

AVANCER en diagonale vers la DROITE

BLOC 4

AT

AVANCER



L'exécution du bloc 2 est validée par **AYRTON**, **LELLA** exécute le bloc 3.

LELLA

TOUR #1

AYRTON

AT

AVANCER

ATD

AVANCER en diagonale vers la DROITE

IATG

AVANCER en diagonale vers la GAUCHE

SA

SI voiture devant ALORS



REP

RÉPÉTER

fois

ABC

AVANCER en diagonale vers la GAUCHE

IATG

AVANCER en diagonale vers la GAUCHE

ATD

AVANCER en diagonale vers la DROITE

BLOC 1

P

POUSSER

ou

BLOC 2

REP

RÉPÉTER

fois

AB

AVANCER

BLOC 3

ABC

AVANCER en diagonale vers la GAUCHE

BLOC 4

ABD

AVANCER en diagonale vers la DROITE

BLOC 1

AB

AVANCER

BLOC 2

SA

SI voiture devant ALORS

P

POUSSER

ou

BLOC 3

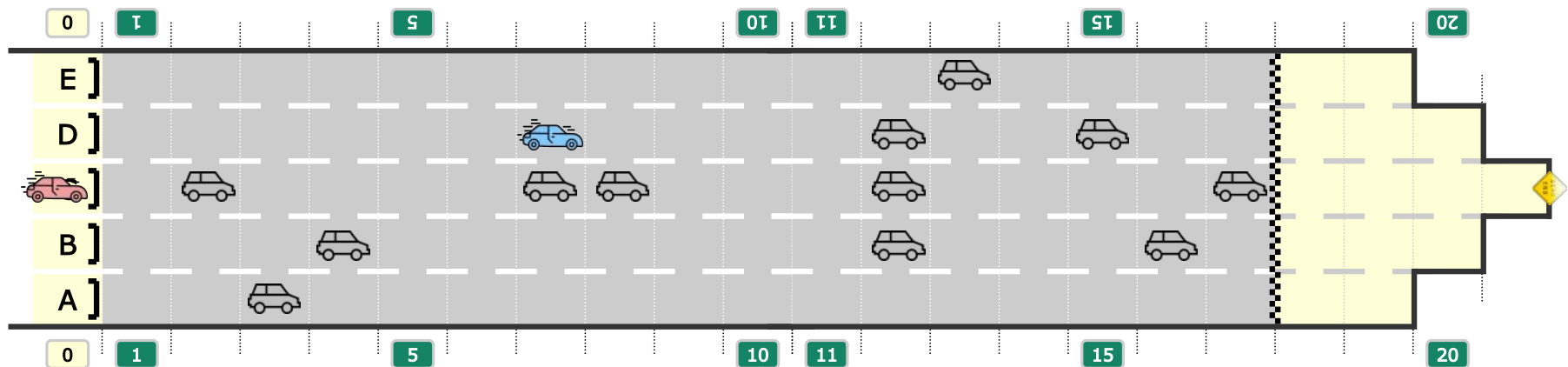
ABD

AVANCER en diagonale vers la DROITE

BLOC 4

AT

AVANCER



L'exécution du bloc 3 est validée par **AYRTON**, **LELLA** exécute le bloc 4.

LELLA

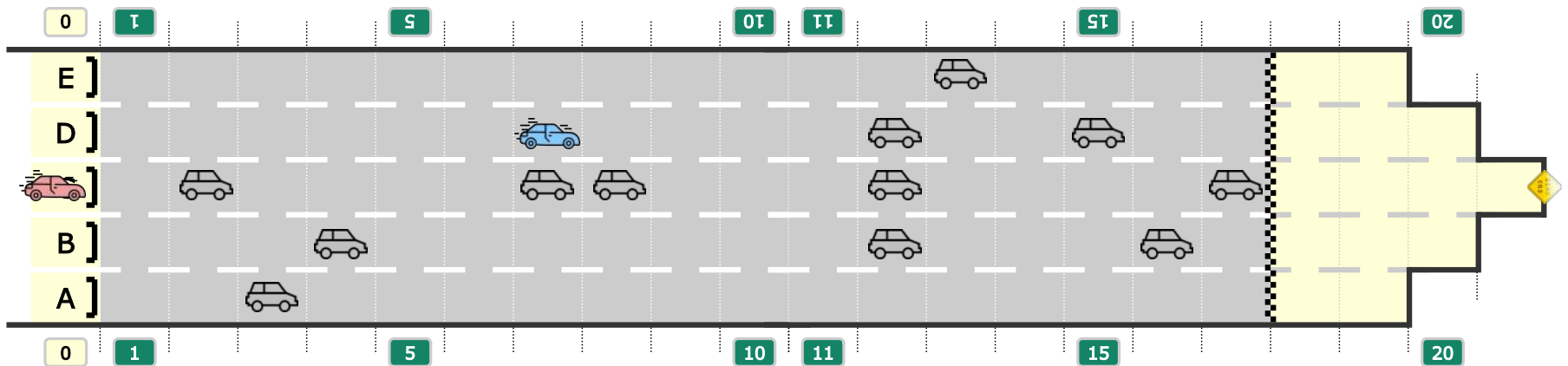
TOUR #1

AYRTON

The diagram illustrates a 3D printing workflow with four stations:

- Bloc 1 (AB):** AVANCER (Car icon)
- Bloc 2 (SA):** SI voiture devant ALORS (Car icon), P (Push button icon), POUSSER (Car icon), OU (Car icon)
- Bloc 3 (ABD):** AVANCER en diagonale vers la DROITE (Car icon)
- Bloc 4 (AT):** AVANCER (Cube icon)

A person icon labeled "client" is shown at the bottom, interacting with the system.



L'exécution du bloc 4 est validée par **AYRTON**, **LELLA** termine son tour...

SPEEDALGO

Feuille de Marques

Joueur couleur : LELLA



Tour		INSTRUCTIONS codées AB - ABD - ABG - AT - ATD - ATG - P - REP - SA - SAS	TRACÉ du BOLIDE
1	4	P - REP AB - ABG - ABD	
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

SPEEDALGO

Feuille de Marques

Joueur couleur : AYRTON



Tour		INSTRUCTIONS codées AB - ABD - ABG - AT - ATD - ATG - P - REP - SA - SAS	TRACÉ du BOLIDE
1	3		
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

en complétant sa Feuille de Marques.

LELLA

TOUR #1

AYRTON

AT

AVANCER

ATD

AVANCER en diagonale vers la DROITE

IATG

AVANCER en diagonale vers la GAUCHE

SA

SI voiture devant ALORS



REP

RÉPÉTER

fois

ABC

AVANCER en diagonale vers la GAUCHE

IATG

AVANCER en diagonale vers la GAUCHE

ATD

AVANCER en diagonale vers la DROITE

BLOC 1

P

POUSSER ou

✓

BLOC 2

REP

RÉPÉTER

fois

AB

AVANCER

✓

BLOC 3

ABC

AVANCER en diagonale vers la GAUCHE

✓

BLOC 4

ABD

AVANCER en diagonale vers la DROITE

✓

BLOC 1

AB

AVANCER

BLOC 2

SA

SI voiture devant ALORS

P

POUSSER ou

BLOC 3

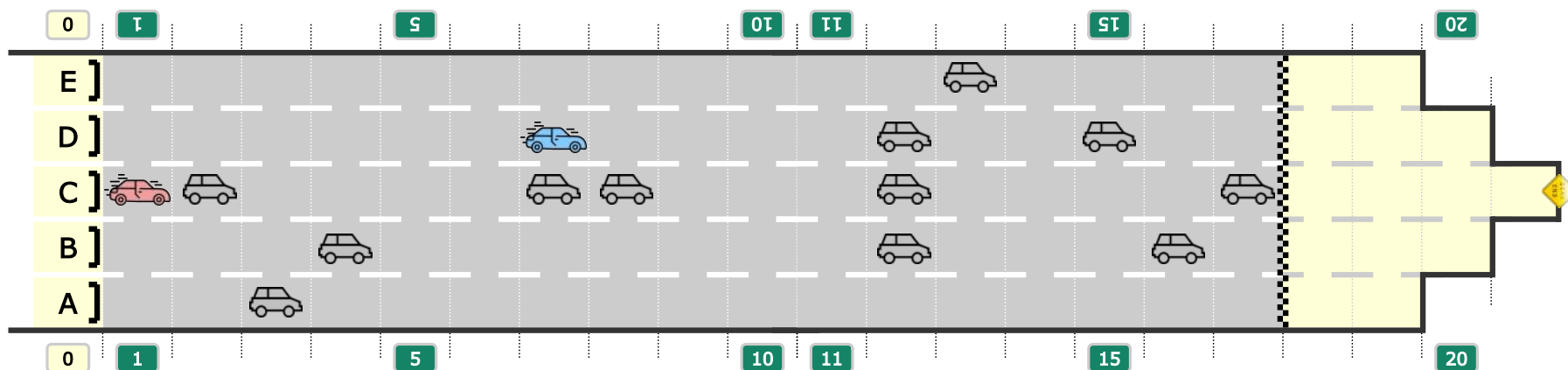
ABD

AVANCER en diagonale vers la DROITE

BLOC 4

AT

AVANCER



À **AYRTON** de jouer : il exécute l'INSTRUCTION de son bloc 1.

LELLA

TOUR #1

AYRTON

AT

AVANCER

ATD

AVANCER en diagonale vers la DROITE

ATG

AVANCER en diagonale vers la GAUCHE

SA

SI voiture devant ALORS



REP

RÉPÉTER 3 fois

ABC

AVANCER en diagonale vers la GAUCHE

ATG

AVANCER en diagonale vers la GAUCHE

ATD

AVANCER en diagonale vers la DROITE

BLOC 1

P

POUSSER ou

✓

BLOC 2

REP

RÉPÉTER 3 fois

AB

AVANCER

✓

BLOC 3

ABC

AVANCER en diagonale vers la GAUCHE

✓

BLOC 4

ABD

AVANCER en diagonale vers la DROITE

✓

BLOC 1

AB

AVANCER

✓

BLOC 2

SA

SI voiture devant ALORS

P

POUSSER ou

BLOC 3

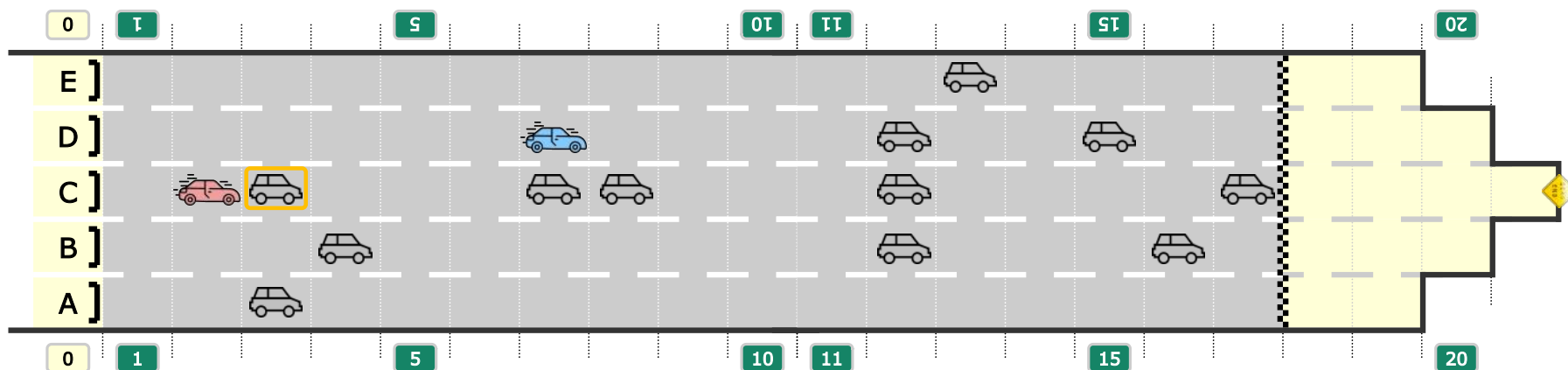
ABD

AVANCER en diagonale vers la DROITE

BLOC 4

AT

AVANCER



L'exécution du bloc 1 est validée par LELLA, AYRTON exécute le bloc 2.

LELLA

TOUR #1

AYRTON

AT
AVANCER


ATD
AVANCER
en diagonale
vers la DROITE


ATG
AVANCER
en diagonale
vers la GAUCHE


SA
SI
voiture devant
ALORS





REP
RÉPÉTER

fois

ABC
AVANCER

en diagonale
vers la
GAUCHE

ATG
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE


ATD
AVANCER
en diagonale
vers la
DROITE


BLOC 1
P
POUSSER
ou

✓

BLOC 2
REP
RÉPÉTER

fois
AB
AVANCER

✓

BLOC 3
ABC
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

✓

BLOC 4
ABD
AVANCER
en diagonale
vers la
DROITE

✓

BLOC 1
AB
AVANCER

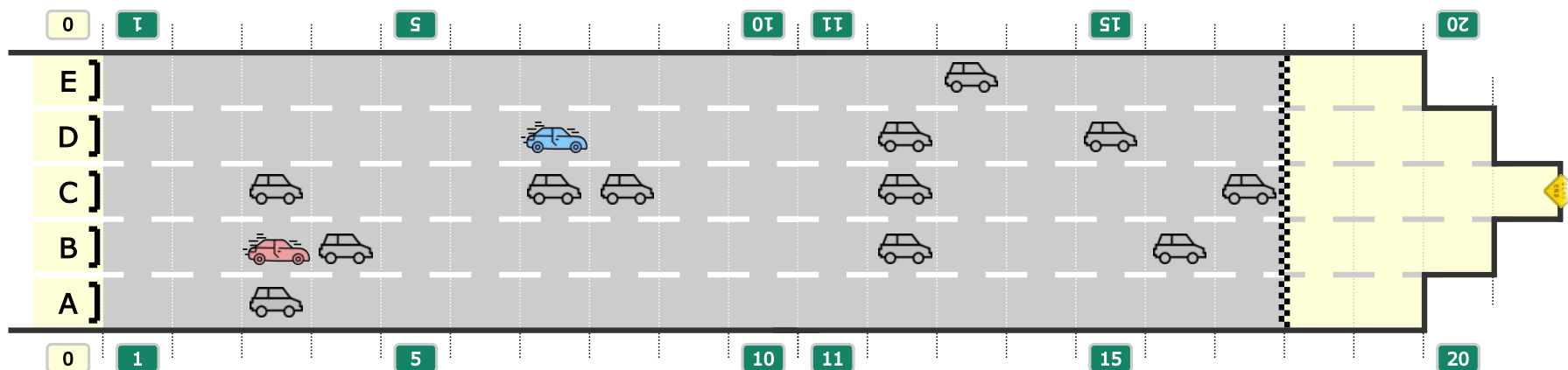
✓

BLOC 2
SA
SI
voiture devant
ALORS
P
POUSSER
ou


✓

BLOC 3
ABD
AVANCER
en diagonale
vers la
DROITE


BLOC 4
AT
AVANCER

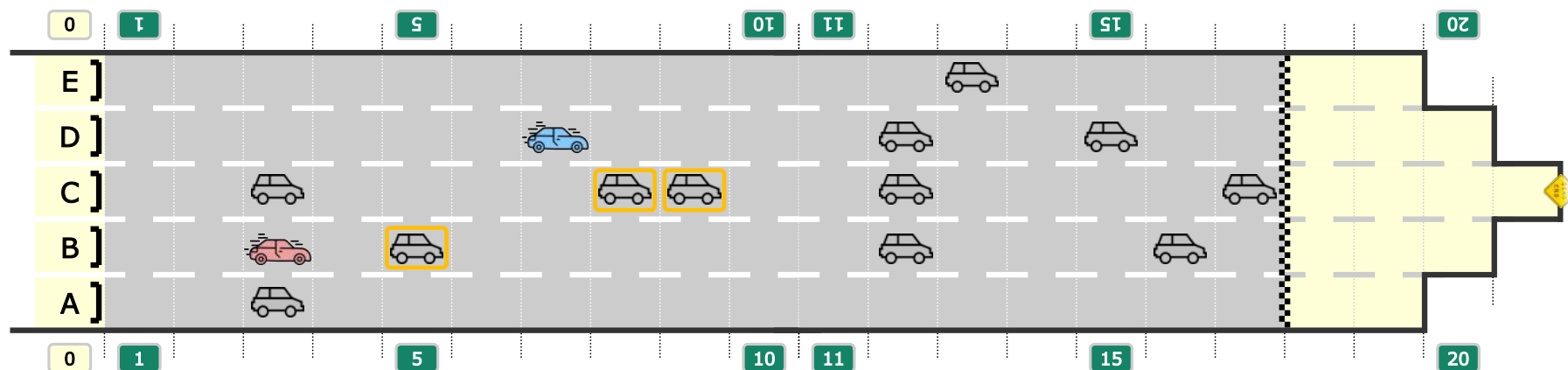
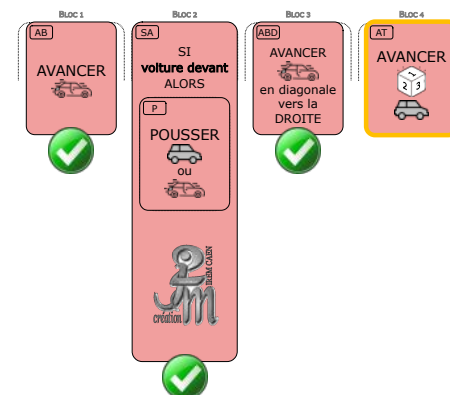
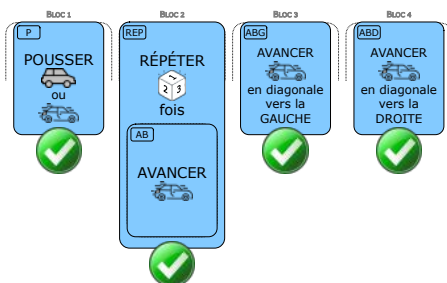
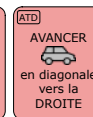
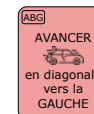
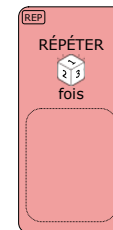
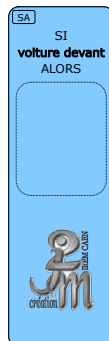



L'exécution du bloc 2 est validée par LELLA, AYRTON exécute le bloc 3.

LELLA

TOUR #1

AYRTON



L'exécution du bloc 3 est validée par LELLA, AYRTON exécute le bloc 4.

LELLA

TOUR #1

AYRTON

AT

AVANCER

ATD

AVANCER en diagonale vers la DROITE

ATG

AVANCER en diagonale vers la GAUCHE

SA

SI voiture devant ALORS



REP

RÉPÉTER 3 fois

ABC

AVANCER en diagonale vers la GAUCHE

ATG

AVANCER en diagonale vers la GAUCHE

ATD

AVANCER en diagonale vers la DROITE

BLOC 1

P

POUSSER ou

✓

BLOC 2

REP

RÉPÉTER 3 fois

AB

AVANCER

✓

BLOC 3

ABC

AVANCER en diagonale vers la GAUCHE

✓

BLOC 4

ABD

AVANCER en diagonale vers la DROITE

✓

BLOC 1

AB

AVANCER

✓

BLOC 2

SA

SI voiture devant ALORS

P

POUSSER ou

✓

BLOC 3

ABD

AVANCER en diagonale vers la DROITE

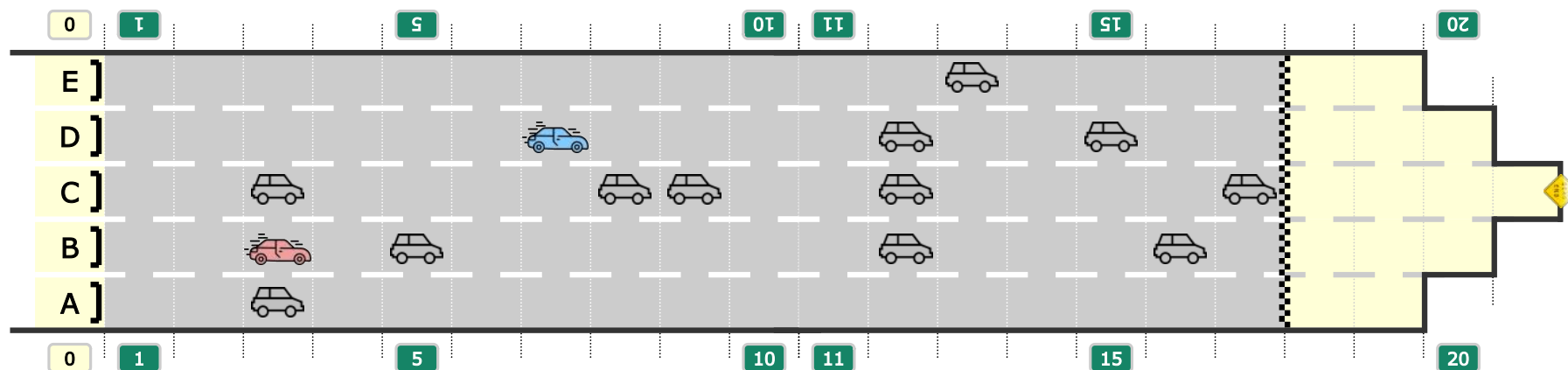
✓

BLOC 4

AT

AVANCER

✓



L'exécution du bloc 4 est validée par LELLA, AYRTON termine son tour..

Feuille de Marques



S P E E D A L G O

Feuille de Marques

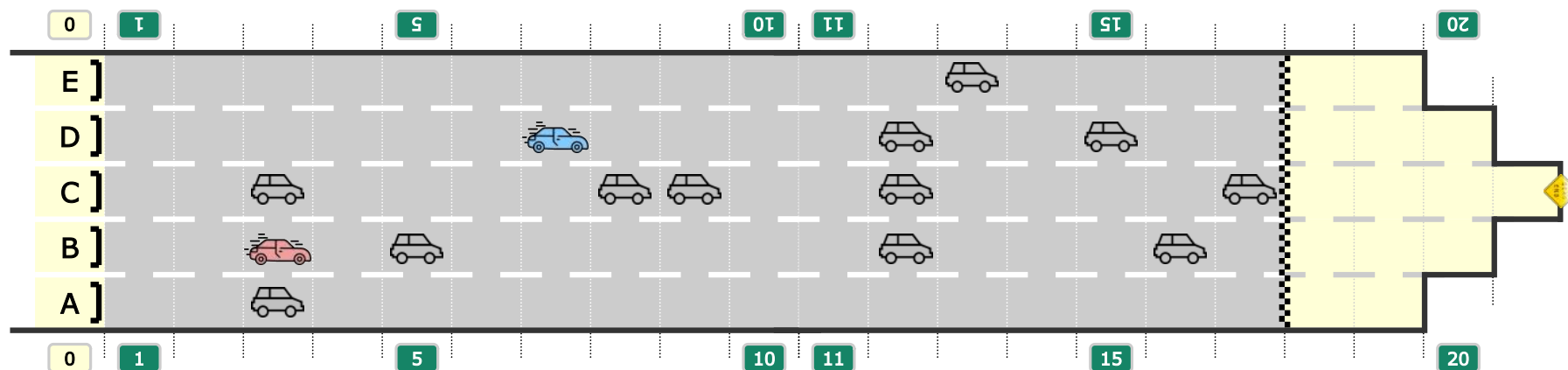
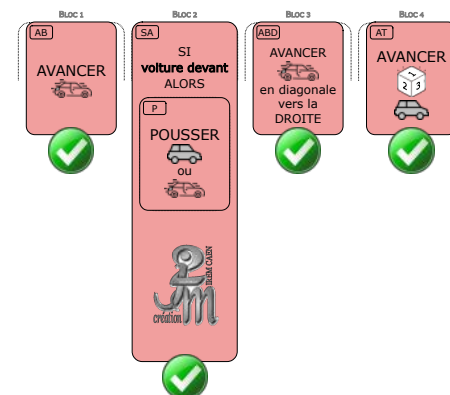
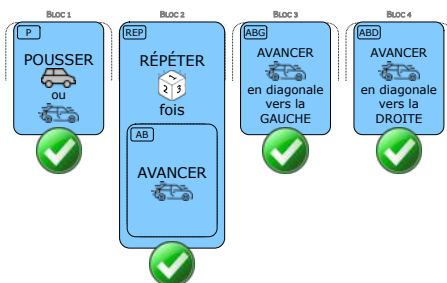
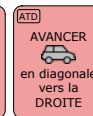
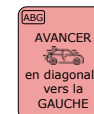
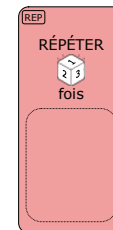
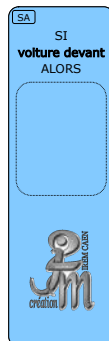


en complétant sa Feuille de Marques.

LELLA

TOUR #1

AYRTON



Les deux joueurs ont ex  cut   leur programme, le 1^{er} tour est COMPLET.

LELLA

AB

AVANCER

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

REP

RÉPÉTER

fois

SA

SI

voiture devant

ALORS

AT

AVANCER

ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

P

POUSSER

ou

creation

TOUR #2



AYRTON

SA

SI

voiture devant

ALORS

REP

RÉPÉTER

fois

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AB

AVANCER

P

POUSSER

ou

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

ATD

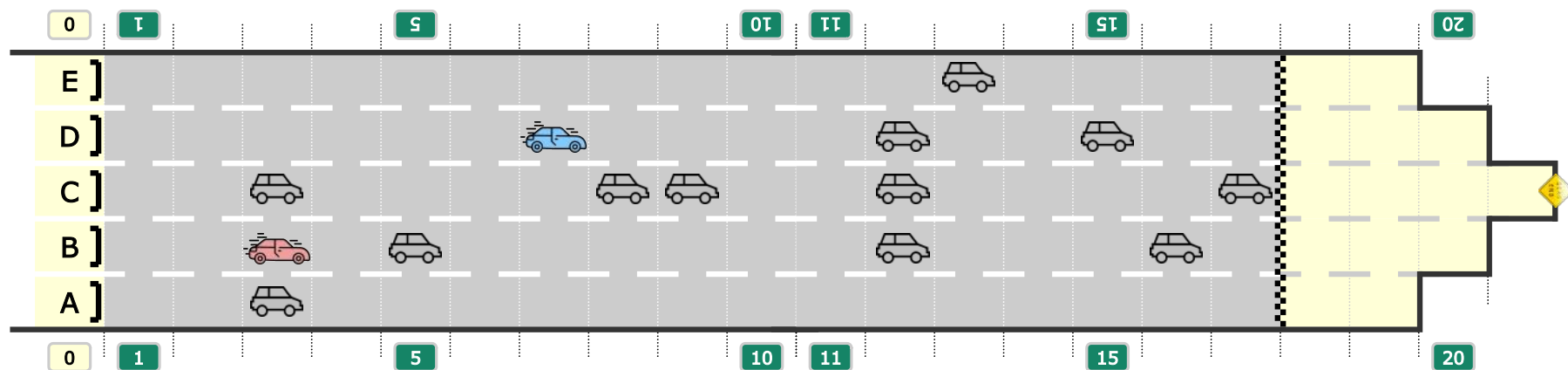
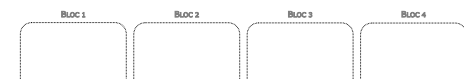
AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AT

AVANCER

creation



Le 2^{ème} tour peut commencer : les joueurs replacent leurs cartes INSTRUCTIONS.

LELLA

AB

AVANCER

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

AT

AVANCER

ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

P

POUSSER

ou

REP

RÉPÉTER

fois

SA

SI

voiture devant

ALORS

TOUR #2



AYRTON

SA

SI

voiture devant

ALORS

REP

RÉPÉTER

fois

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AB

AVANCER

P

POUSSER

ou

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

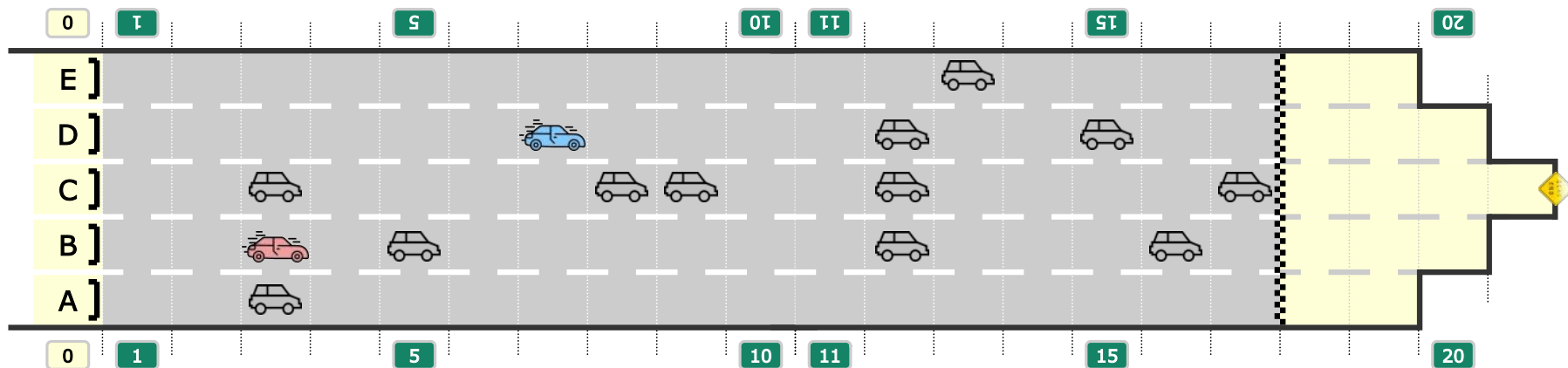
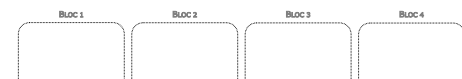
ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AT

AVANCER



PHASE PRÉLIMINAIRE : les joueurs lancent tour à tour le dé.

LELLA

AB

AVANCER

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

AT

AVANCER

ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

P

POUSSER

ou

REP

RÉPÉTER

fois

SA

SI

voiture devant

ALORS

TOUR #2

AYRTON

SA

SI

voiture devant

ALORS

REP

RÉPÉTER

fois

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AB

AVANCER

P

POUSSER

ou

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

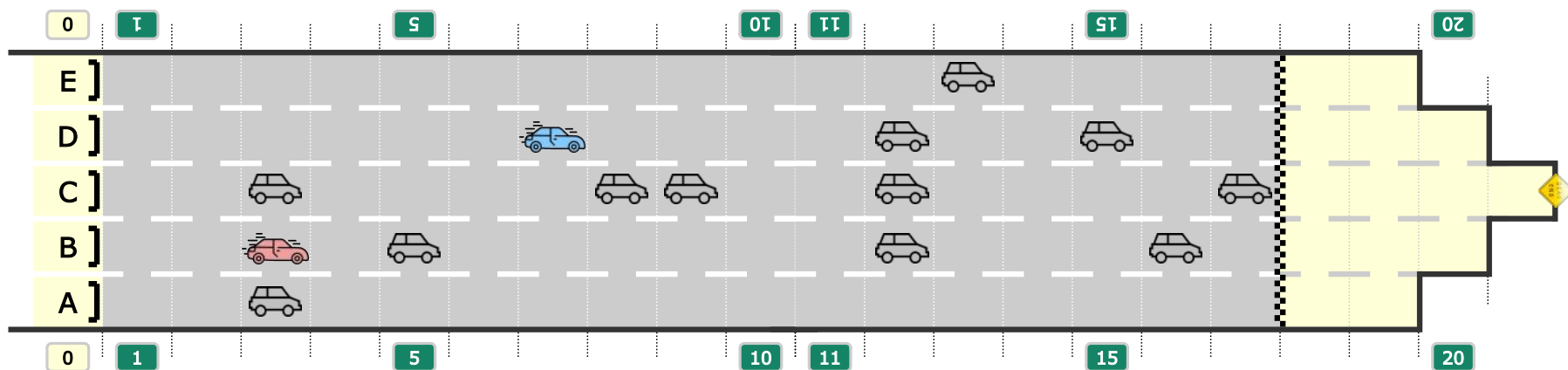
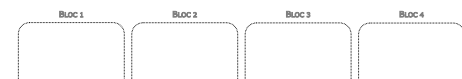
ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AT

AVANCER



AYRTON tire un 2 et LELLA un 1.

SPEEDALGO

Feuille de Marques

Joueur couleur : LELLA



Tour		INSTRUCTIONS codées AB - ABD - ABG - AT - ATD - ATG - P - REP - SA - SAS	TRACÉ du BOLIDE
1	4	P - REP AB - ABG - ABD	
2	1		
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

SPEEDALGO

Feuille de Marques

Joueur couleur : AYRTON



Tour		INSTRUCTIONS codées AB - ABD - ABG - AT - ATD - ATG - P - REP - SA - SAS	TRACÉ du BOLIDE
1	3	AB - SA P - ABD - AT	
2	2		
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

Les joueurs complètent leur Feuille de Marques avec leur résultat de dé.

LELLA

AB

AVANCER

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

AT

AVANCER

ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

P

POUSSER

ou

REP

RÉPÉTER

fois

SA

SI

voiture devant

ALORS

TOUR #2

AYRTON

SA

SI

voiture devant

ALORS

REP

RÉPÉTER

fois

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AB

AVANCER

P

POUSSER

ou

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

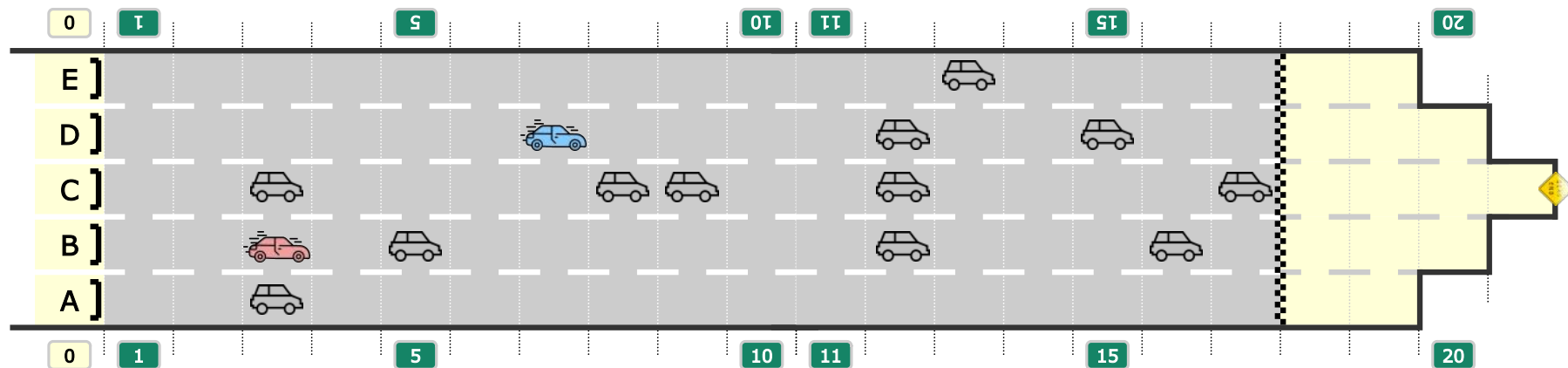
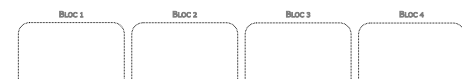
ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AT

AVANCER



Comme **AYRTON** a terminé le 1^{er} tour, c'est à lui de commencer le 2^{ème} tour.

LELLA

AB

AVANCER

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

AT

AVANCER

ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

P

POUSSER

ou

REP

RÉPÉTER

fois

SA

SI

voiture devant

ALORS

1

TOUR #2

AYRTON

SA

SI

voiture devant

ALORS

REP

RÉPÉTER

fois

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AB

AVANCER

P

POUSSER

ou

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

ATD

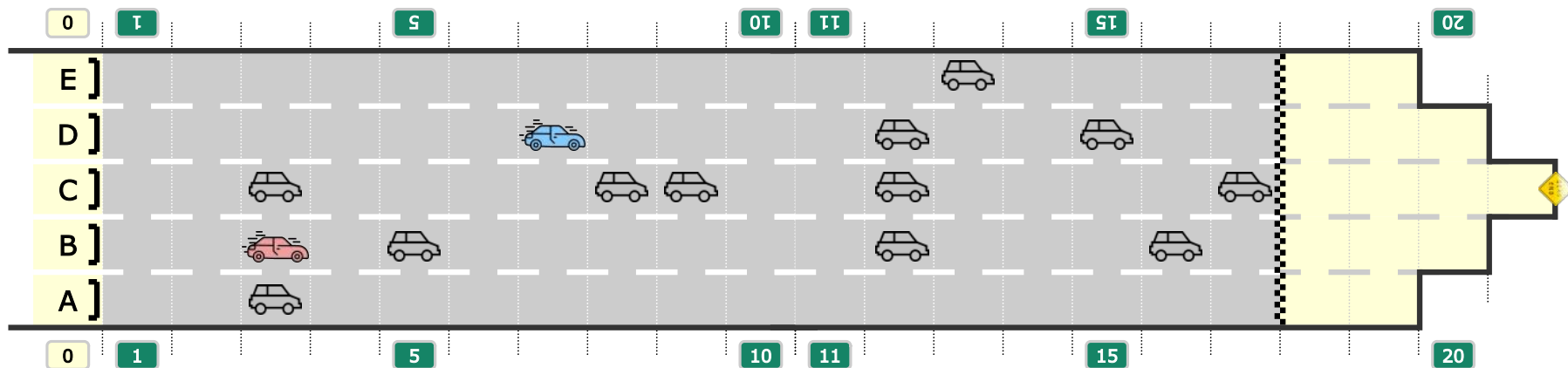
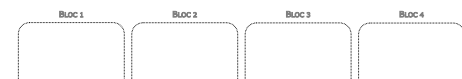
AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AT

AVANCER

2



PHASE 1 : CONSTRUCTION des PROGRAMMES

LELLA

AB

AVANCER

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ABG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

AT

AVANCER

ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

P

POUSSER

ou

REP

RÉPÉTER

fois

SA

SI

volture devant

ALORS



TOUR #2



SA

SI

volture devant

ALORS

SA

SI

volture devant

ALORS

AYRTON

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AT

AVANCER

BLOC 1

AB

AVANCER

BLOC 2

REP

RÉPÉTER

fois

ABG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

BLOC 3

P

POUSSER

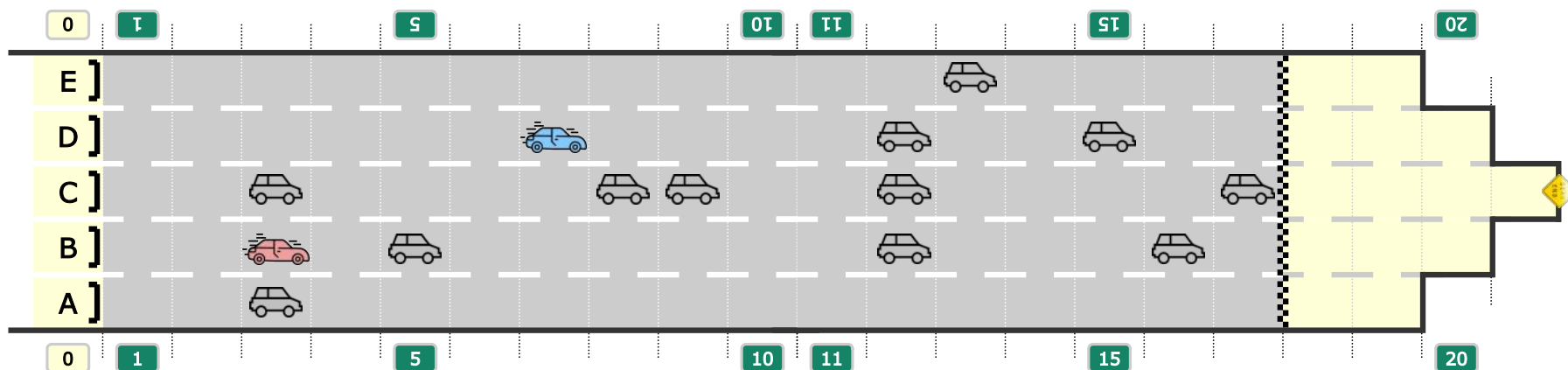
ou

BLOC 4

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

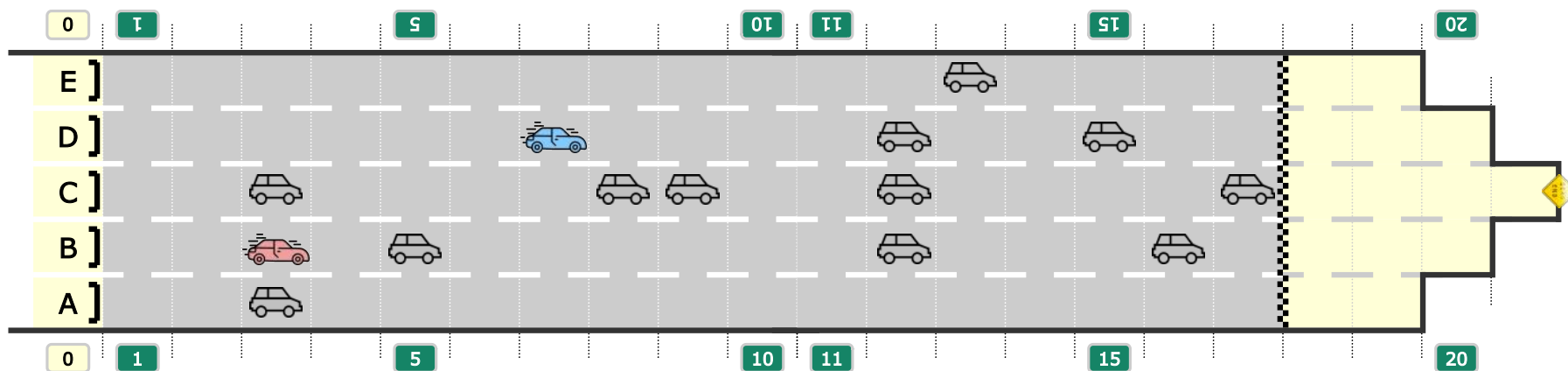
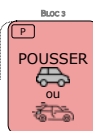
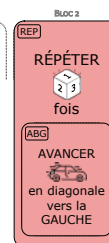
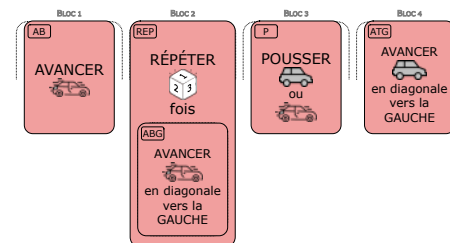
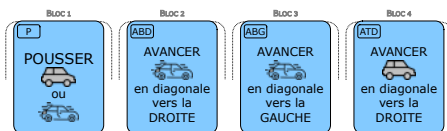
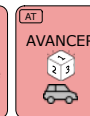
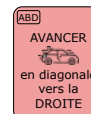
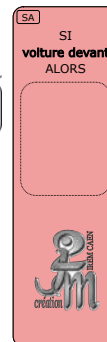
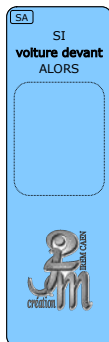
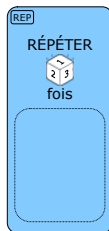


Chaque joueur choisit des cartes INSTRUCTIONS...

LELLA

TOUR #2

AYRTON

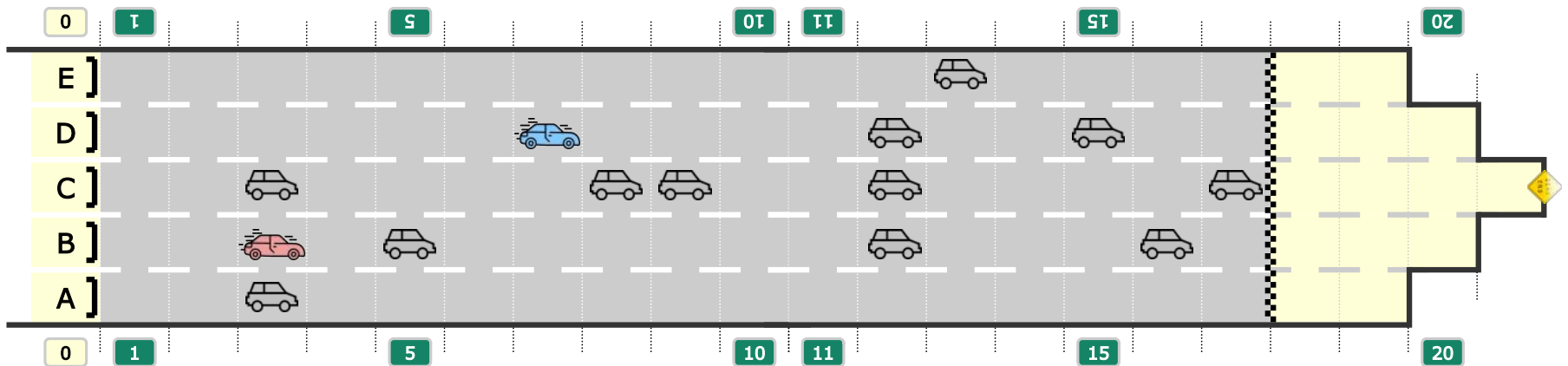
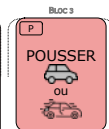
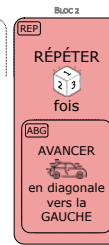
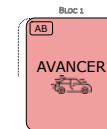
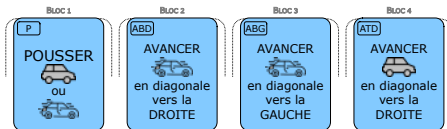
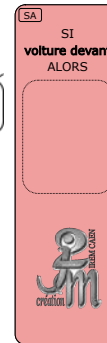
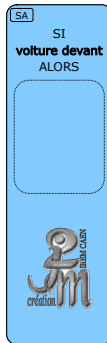
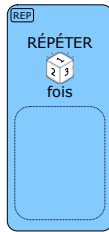
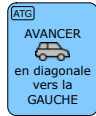
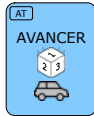
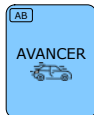


et les ordonne en les posant côte à côte sur son support, faces visibles.

LELLA

TOUR #2

AYRTON

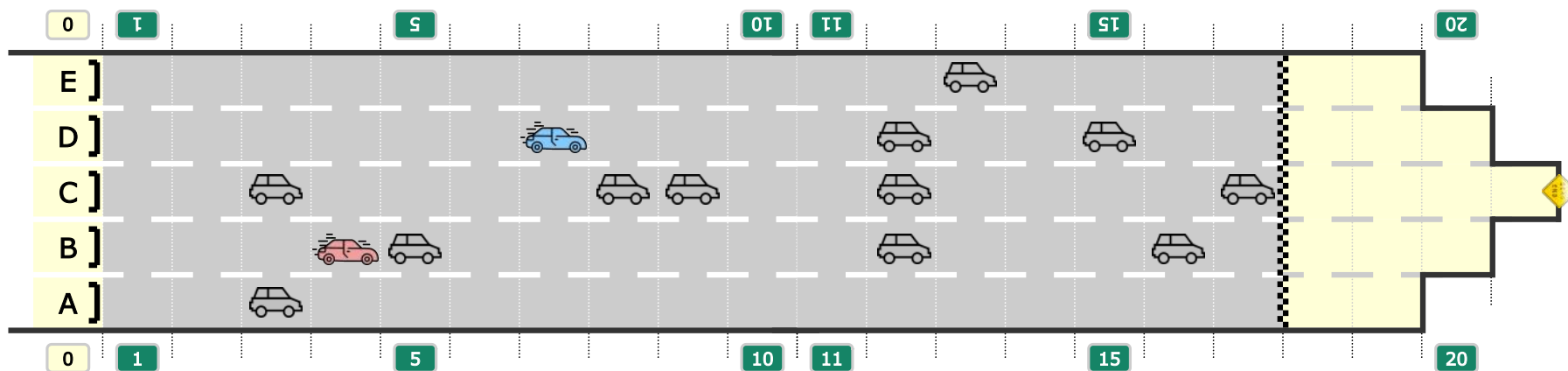
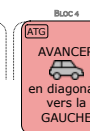
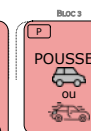
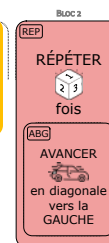
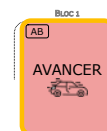
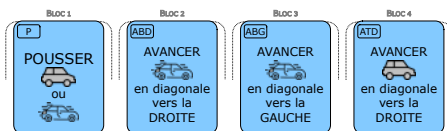
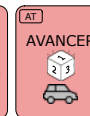
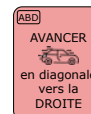
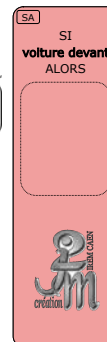
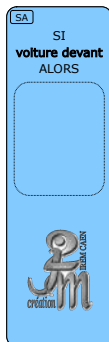
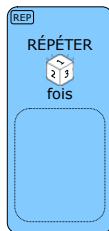


PHASE 2 : EXÉCUTION des PROGRAMMES

LELLA

TOUR #2

AYRTON

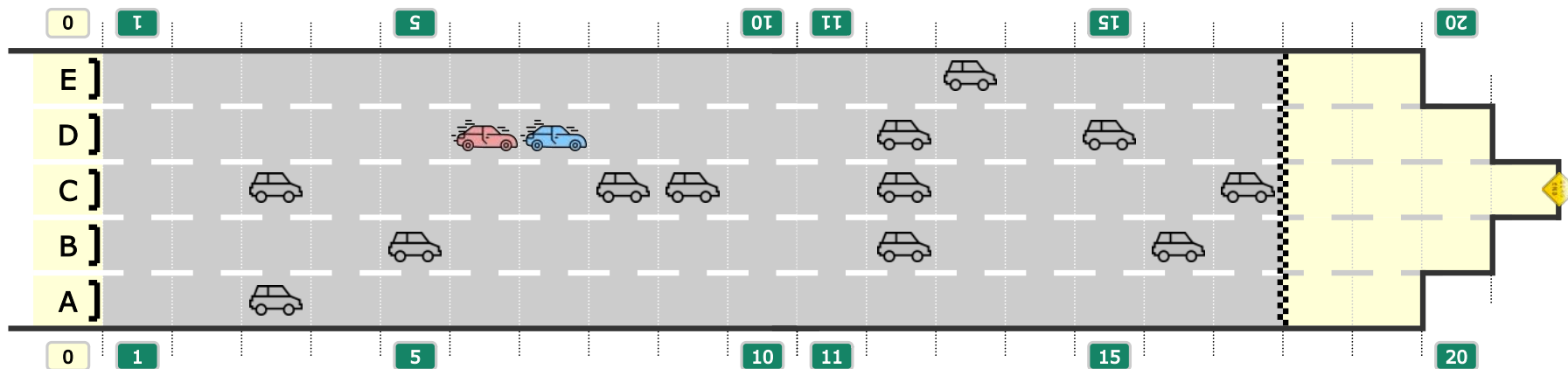
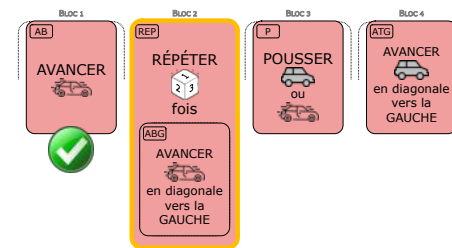
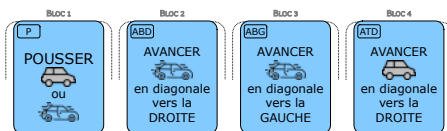
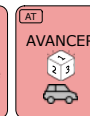
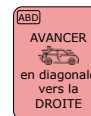
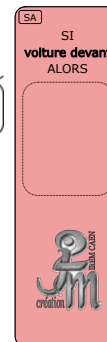
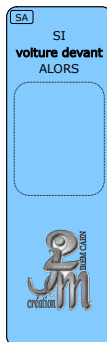
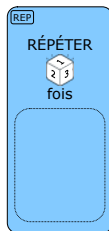
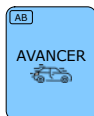


AYRTON exécute l'INSTRUCTION de son bloc 1.

LELLA

TOUR #2

AYRTON

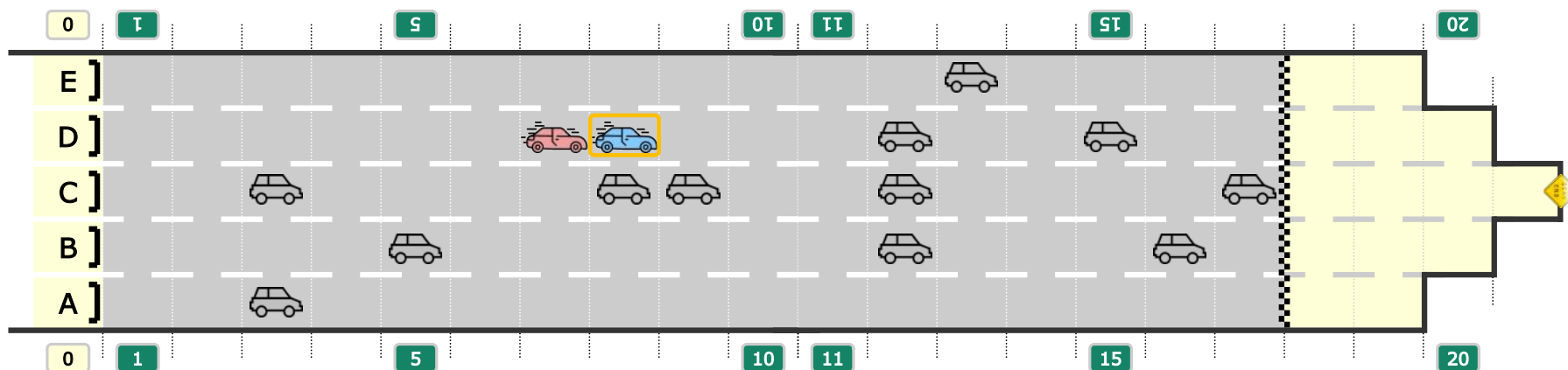
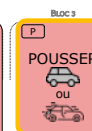
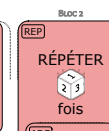
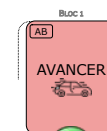
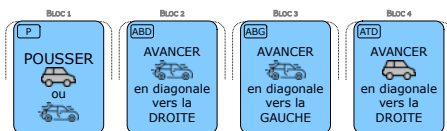
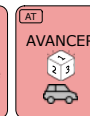
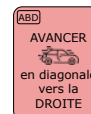
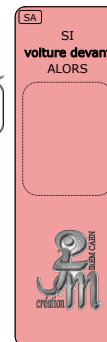
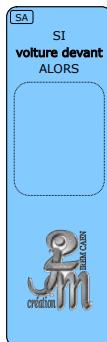
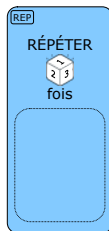


L'exécution du bloc 1 est validée par LELLA, AYRTON exécute le bloc 2.

LELLA

TOUR #2

AYRTON

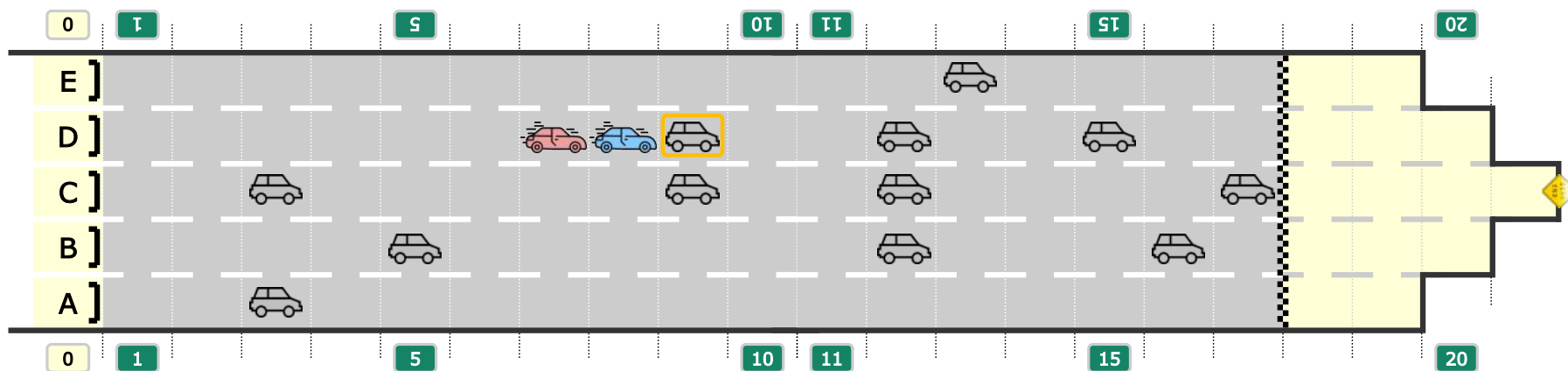
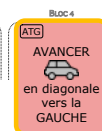
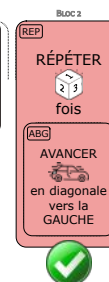
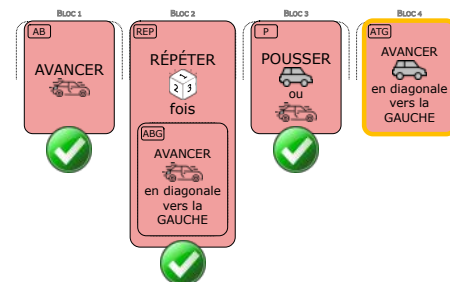
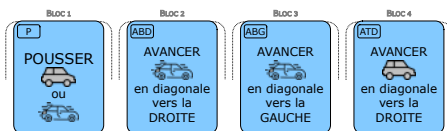
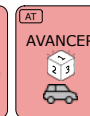
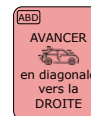
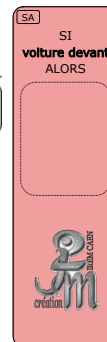
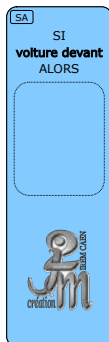
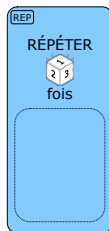
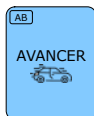


L'exécution du bloc 2 est validée par LELLA, AYRTON exécute le bloc 3.

LELLA

TOUR #2

AYRTON

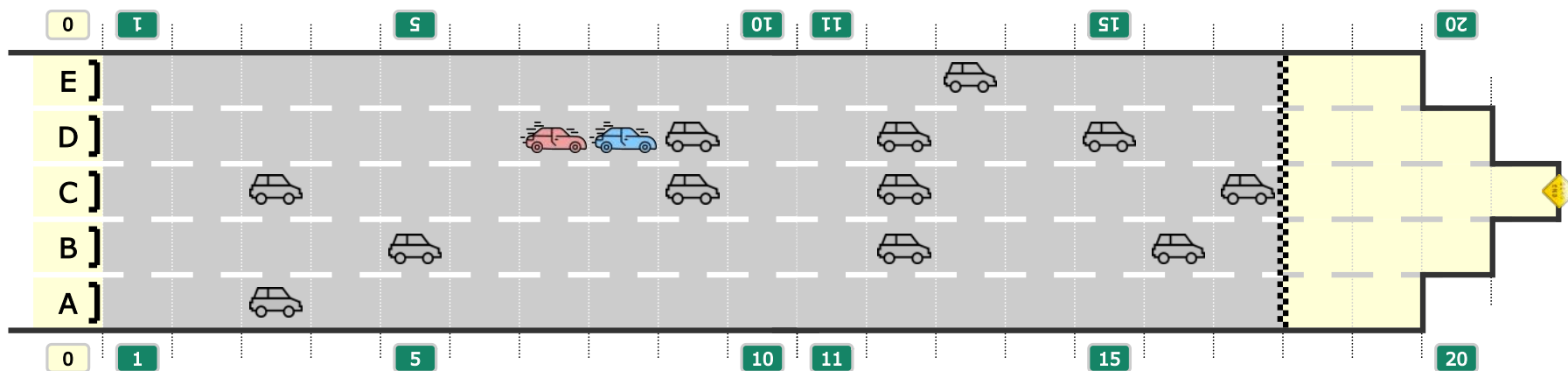
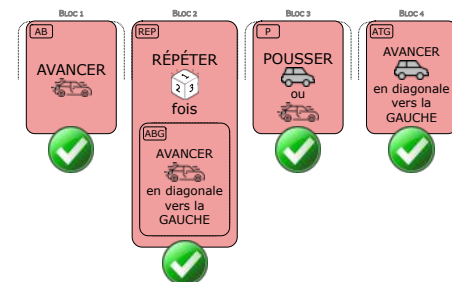
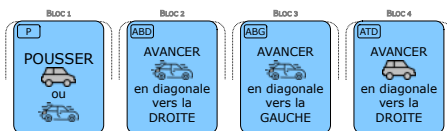
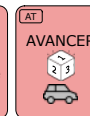
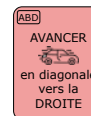
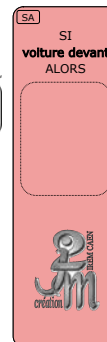
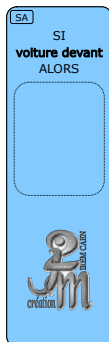
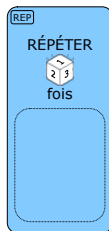
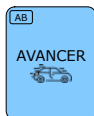


L'exécution du bloc 3 est validée par LELLA, AYRTON exécute le bloc 4.

LELLA

TOUR #2

AYRTON



L'exécution du bloc 4 est validée par LELLA, AYRTON termine son tour..

SPEEDALGO

Feuille de Marques

Joueur couleur : LELLA



Tour		INSTRUCTIONS codées AB - ABD - ABG - AT - ATD - ATG - P - REP - SA - SAS	TRACÉ du BOLIDE
1	4	P - REP AB - ABG - ABD	
2	1		
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

SPEEDALGO

Feuille de Marques

Joueur couleur : AYRTON



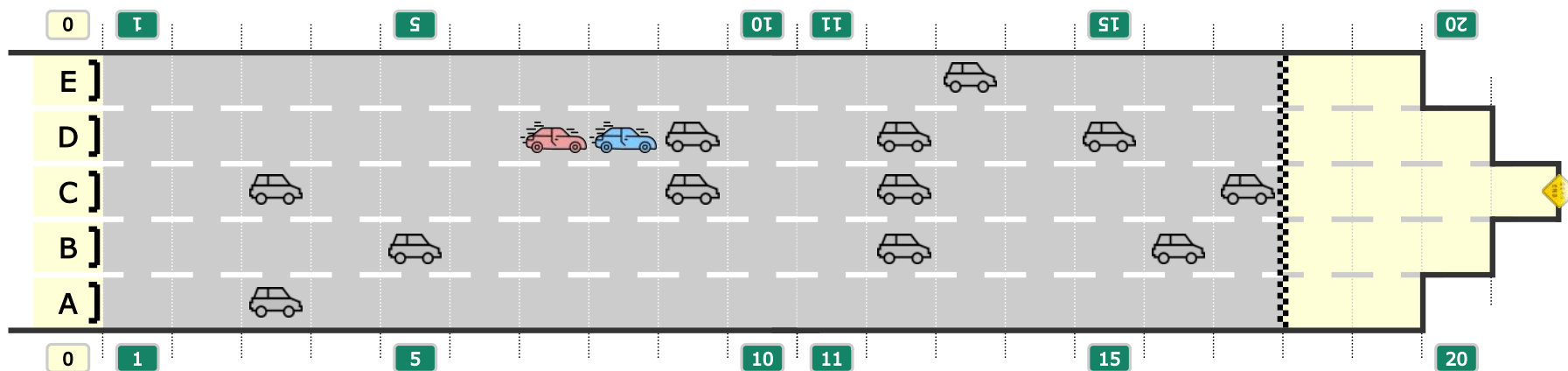
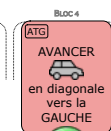
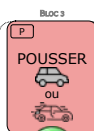
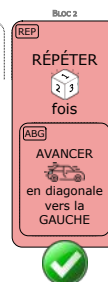
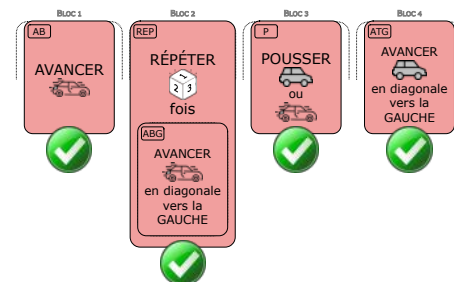
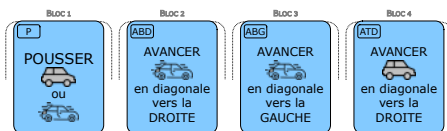
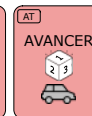
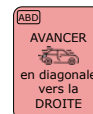
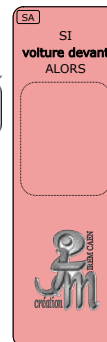
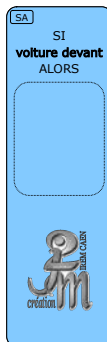
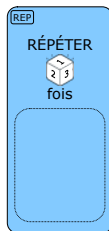
Tour		INSTRUCTIONS codées AB - ABD - ABG - AT - ATD - ATG - P - REP - SA - SAS	TRACÉ du BOLIDE
1	3	AB - SA P - ABD - AT	
2	2	AB - REP ABG - P - ATG	
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

en complétant sa Feuille de Marques (LELLA aussi car son BOLIDE a été poussé par AYRTON).

LELLA

TOUR #2

AYRTON

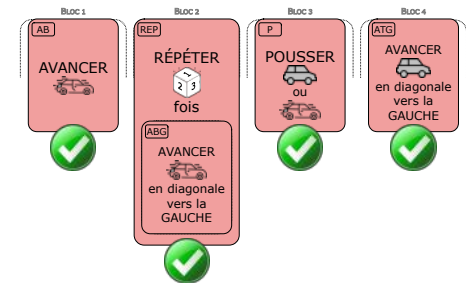
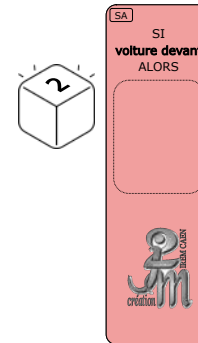


À LELLA de jouer.

LELLA

TOUR #2

AYRTON



LELLA

TOUR #2

AYRTON

AB
AVANCER

AT
AVANCER

ATG
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

REP
RÉPÉTER
2 fois

SA
SI
voiture devant
ALORS



SA
SI
voiture devant
ALORS

ABD
AVANCER
en diagonale
vers la
DROITE

ATD
AVANCER
en diagonale
vers la
DROITE

AT
AVANCER

BLOC 1
P
POUSSER
ou

BLOC 2
ABD
AVANCER
en diagonale
vers la
DROITE

BLOC 3
ABG
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

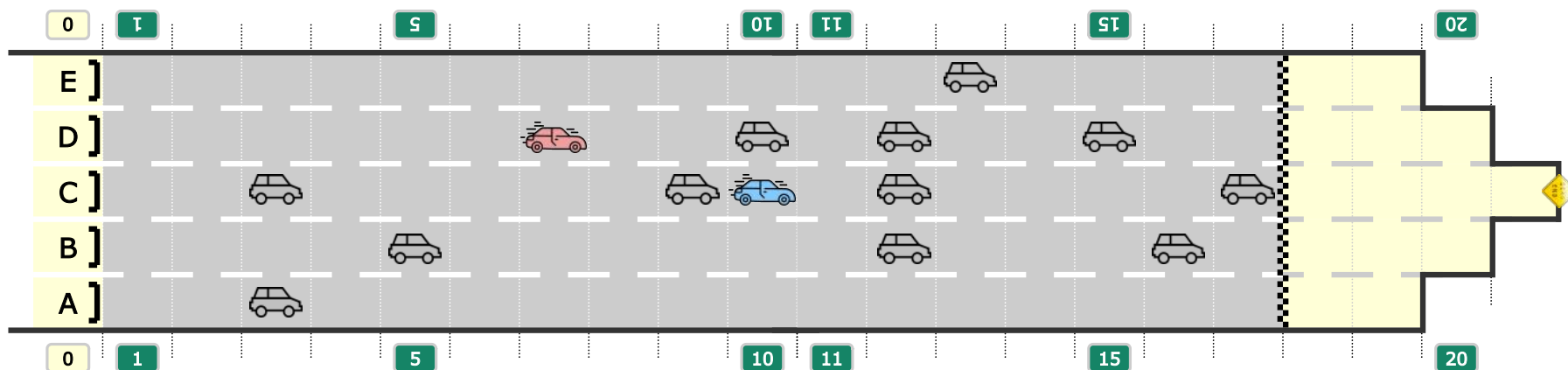
BLOC 4
ATD
AVANCER
en diagonale
vers la
DROITE

BLOC 1
AB
AVANCER

BLOC 2
REP
RÉPÉTER
2 fois
ABG
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

BLOC 3
P
POUSSER
ou

BLOC 4
ATG
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

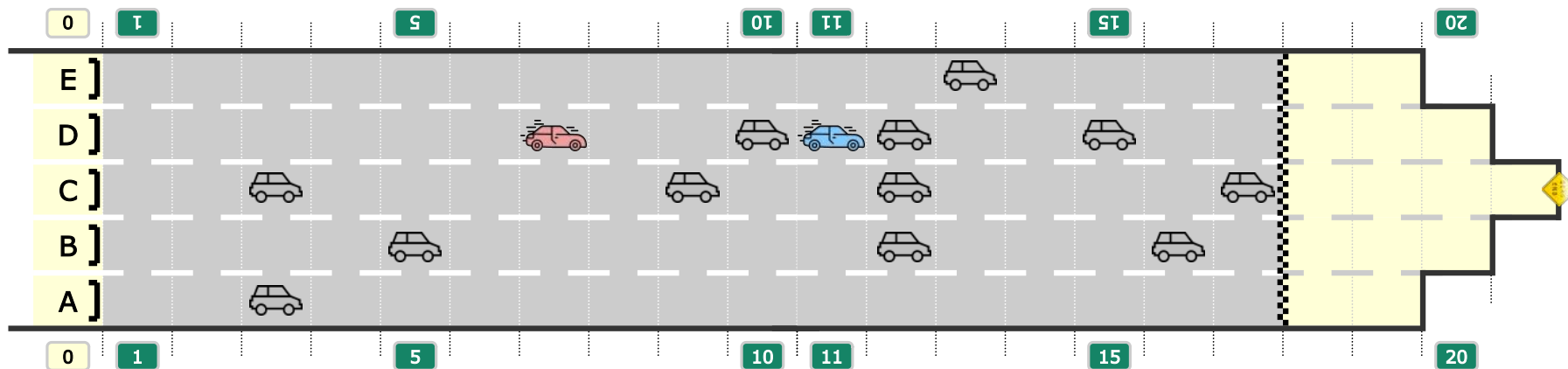
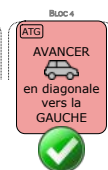
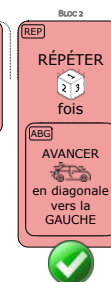
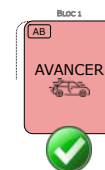
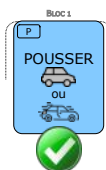
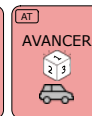
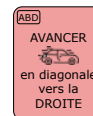
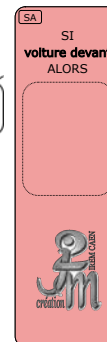
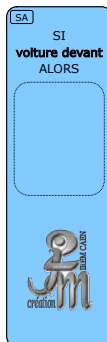
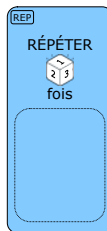
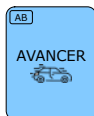


L'exécution du bloc 1 est validée par **AYRTON**, **LELLA** exécute le bloc 2.

LELLA

TOUR #2

AYRTON

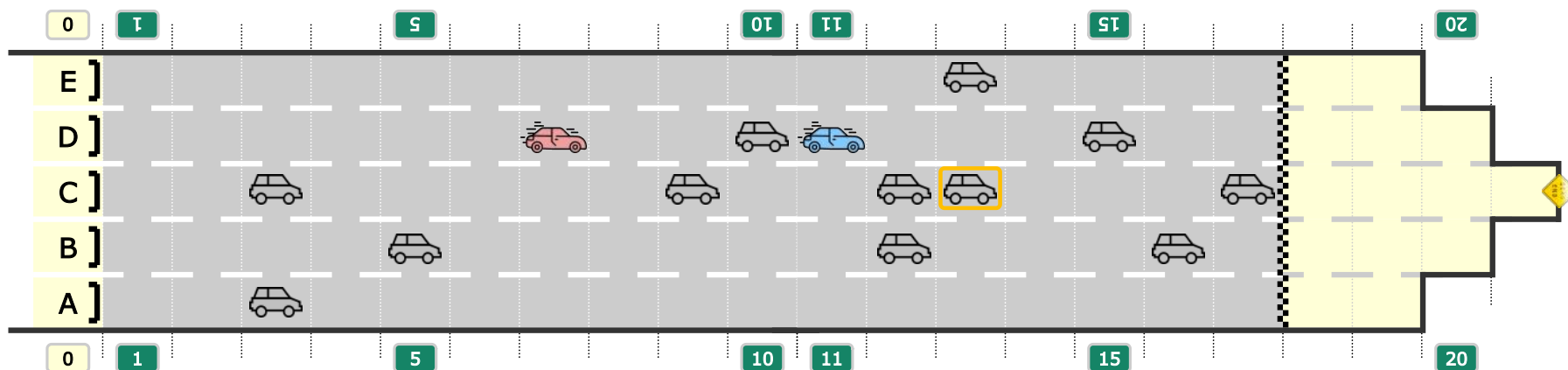
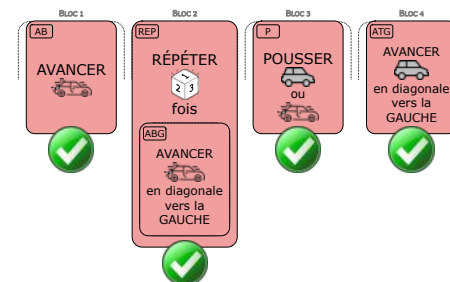
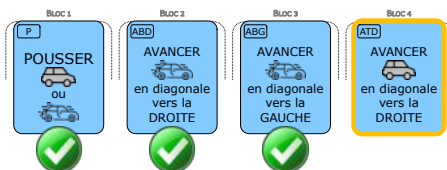
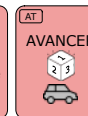
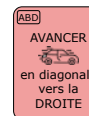
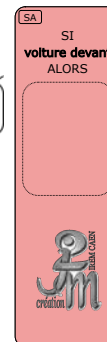
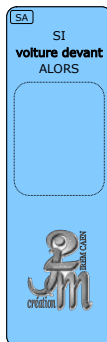
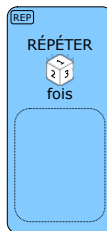
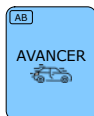


L'exécution du bloc 2 est validée par **AYRTON**, **LELLA** exécute le bloc 3.

LELLA

TOUR #2

AYRTON

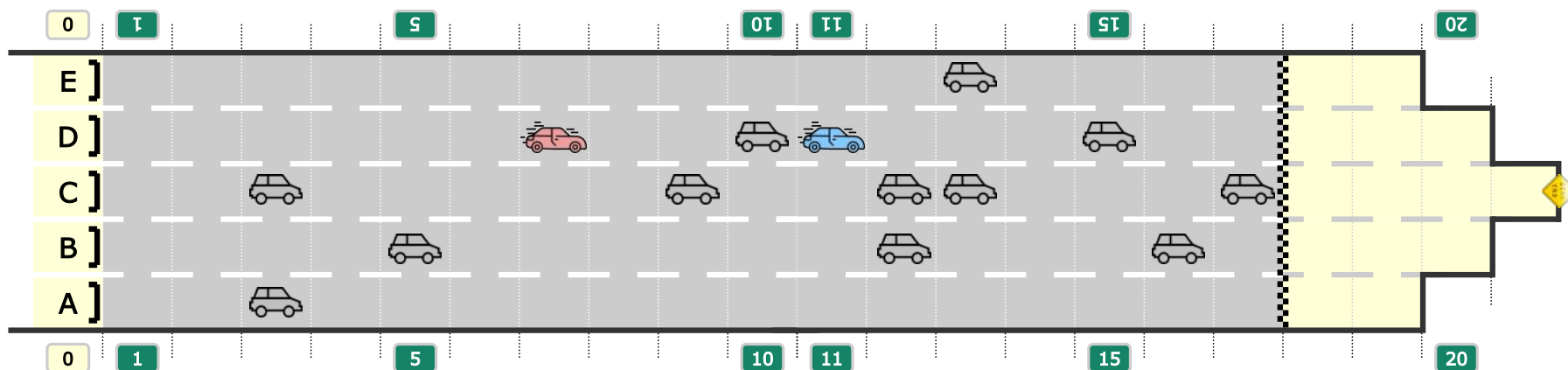
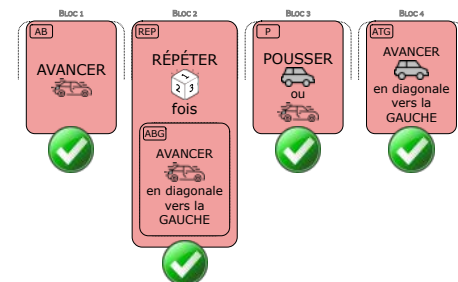
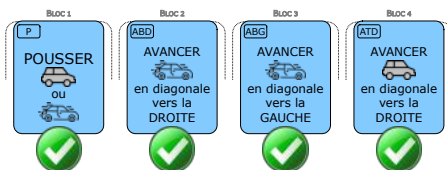
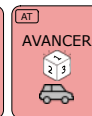
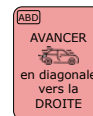
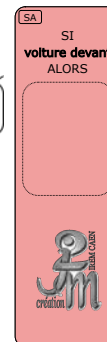
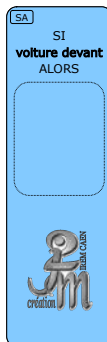
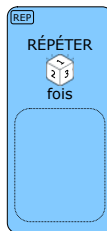
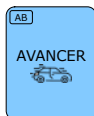


L'exécution du bloc 3 est validée par **AYRTON**, **LELLA** exécute le bloc 4.

LELLA

TOUR #2

AYRTON



L'exécution du bloc 4 est validée par **AYRTON**, **LELLA** termine son tour...

SPEEDALGO

Feuille de Marques

Joueur couleur : LELLA



Tour		INSTRUCTIONS codées AB - ABD - ABG - AT - ATD - ATG - P - REP - SA - SAS	TRACÉ du BOLIDE
1	4	P - REP AB - ABG - ABD	
2	1	P - ABD - ABG - ATD	
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

SPEEDALGO

Feuille de Marques

Joueur couleur : AYRTON



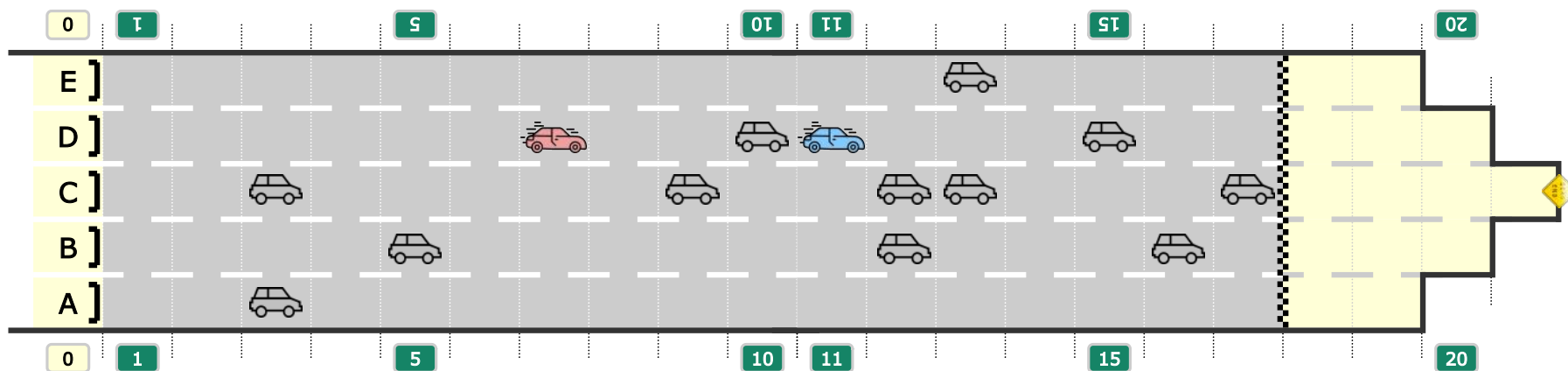
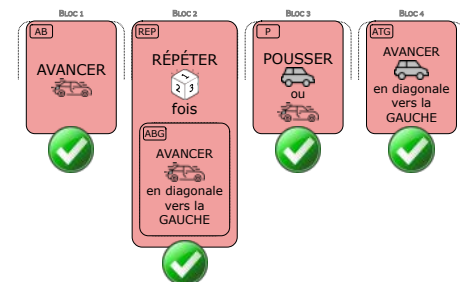
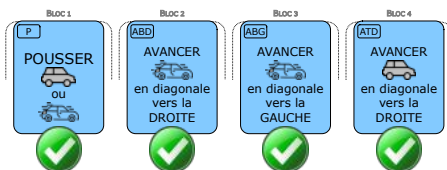
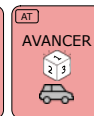
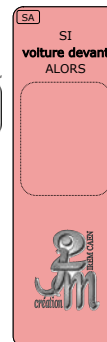
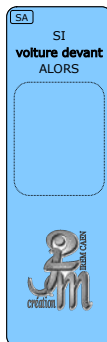
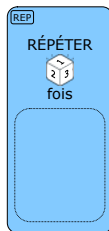
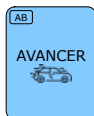
Tour		INSTRUCTIONS codées AB - ABD - ABG - AT - ATD - ATG - P - REP - SA - SAS	TRACÉ du BOLIDE
1	3	AB - SA P - ABD - AT	
2	2	AB - REP ABG - P - ATG	
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

en complétant sa Feuille de Marques.

LELLA

TOUR #2

AYRTON



Les deux joueurs ont exécuté leur programme, le 2^{ème} tour est COMPLET.

LELLA

AB

AVANCER

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

REP

RÉPÉTER

fois

SA

SI

volture devant

ALORS

AT

AVANCER

ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

P

POUSSER

ou

TOUR #3



AYRTON

SA

SI

volture devant

ALORS

REP

RÉPÉTER

fois

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AB

AVANCER

P

POUSSER

ou

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

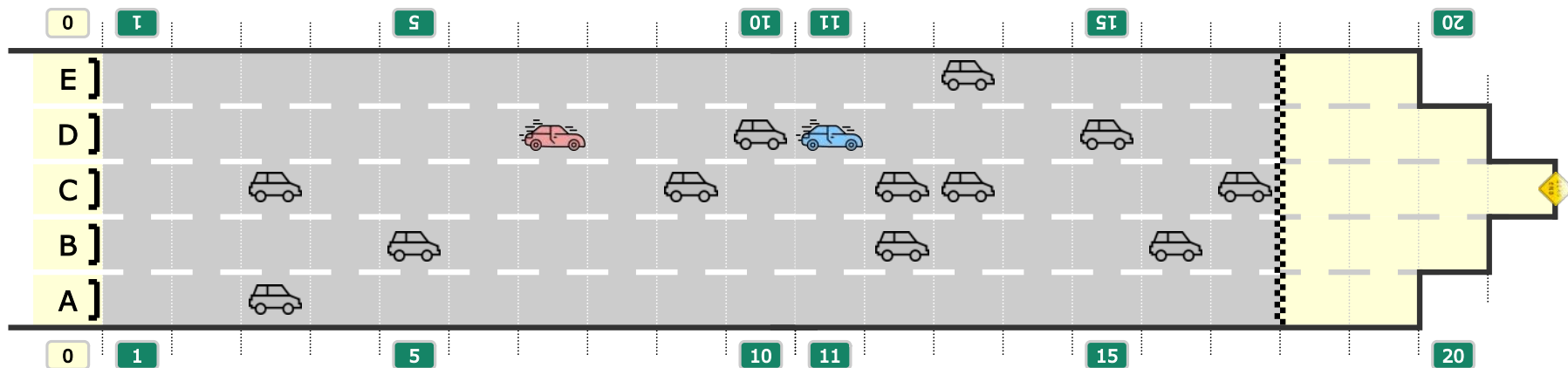
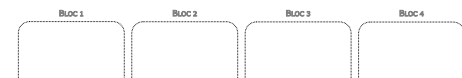
ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AT

AVANCER



Le 3^{ème} tour peut commencer : les joueurs replacent leurs cartes INSTRUCTIONS.

LELLA

AB

AVANCER

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

AT

AVANCER

ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

P

POUSSER

ou

REP

RÉPÉTER

fois

SA

SI

volture devant

ALORS

TOUR #3

AYRTON

SA

SI

volture devant

ALORS

REP

RÉPÉTER

fois

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AB

AVANCER

P

POUSSER

ou

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

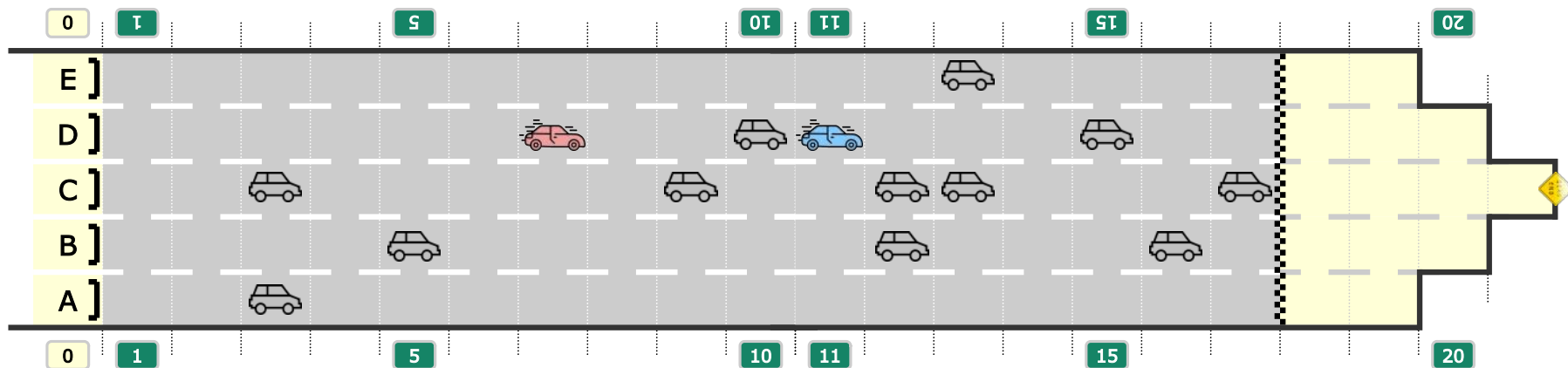
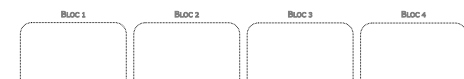
ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AT

AVANCER



PHASE PRÉLIMINAIRE : les joueurs lancent le dé. **LELLA** tire un **2** et **AYRTON** un **4**.

LELLA

TOUR #3

AYRTON

AB
AVANCER

AT
AVANCER

ATD
AVANCER
en diagonale
vers la DROITE

SA
SI
voiture devant
ALORS



SA
SI
voiture devant
ALORS

P
POUSSER

ATG
AVANCER
en diagonale
vers la GAUCHE

ATD
AVANCER
en diagonale
vers la DROITE

BLOC 1
REP
RÉPÉTER
fois
P
POUSSER
ou

BLOC 2
ABD
AVANCER
en diagonale
vers la DROITE

BLOC 3
ABG
AVANCER
en diagonale
vers la GAUCHE

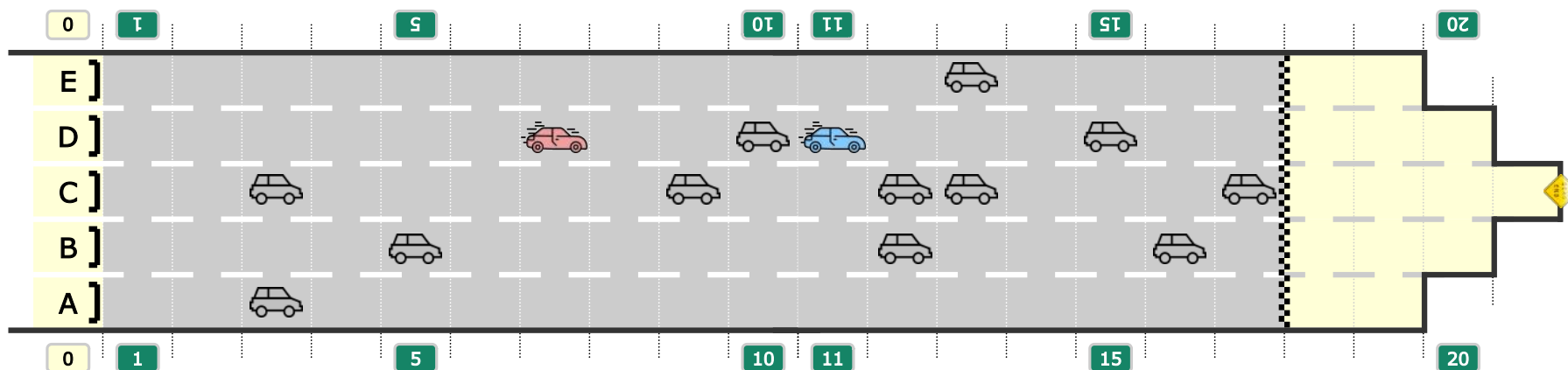
BLOC 4
ATG
AVANCER
en diagonale
vers la GAUCHE

BLOC 1
ABG
AVANCER
en diagonale
vers la GAUCHE

BLOC 2
REP
RÉPÉTER
fois
AB
AVANCER

BLOC 3
ABD
AVANCER
en diagonale
vers la DROITE

BLOC 4
AT
AVANCER

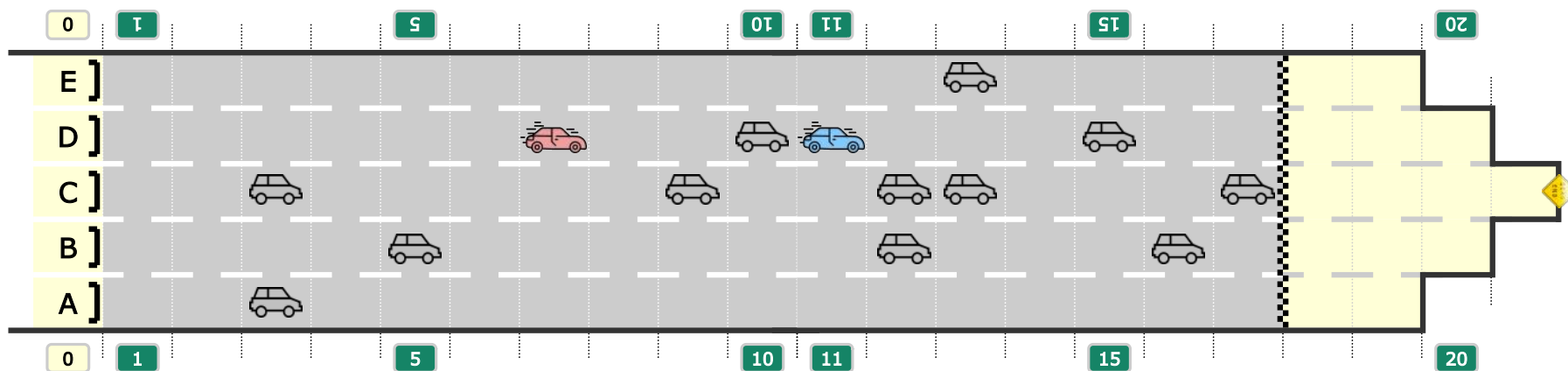
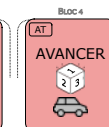
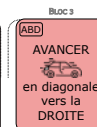
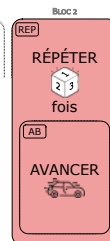
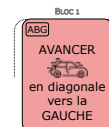
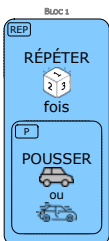
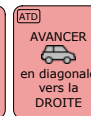
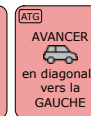
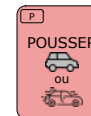
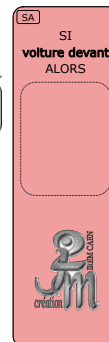
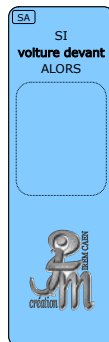


PHASE 1 : chaque joueur choisit ses cartes INSTRUCTIONS.

LELLA

TOUR #3

AYRTON

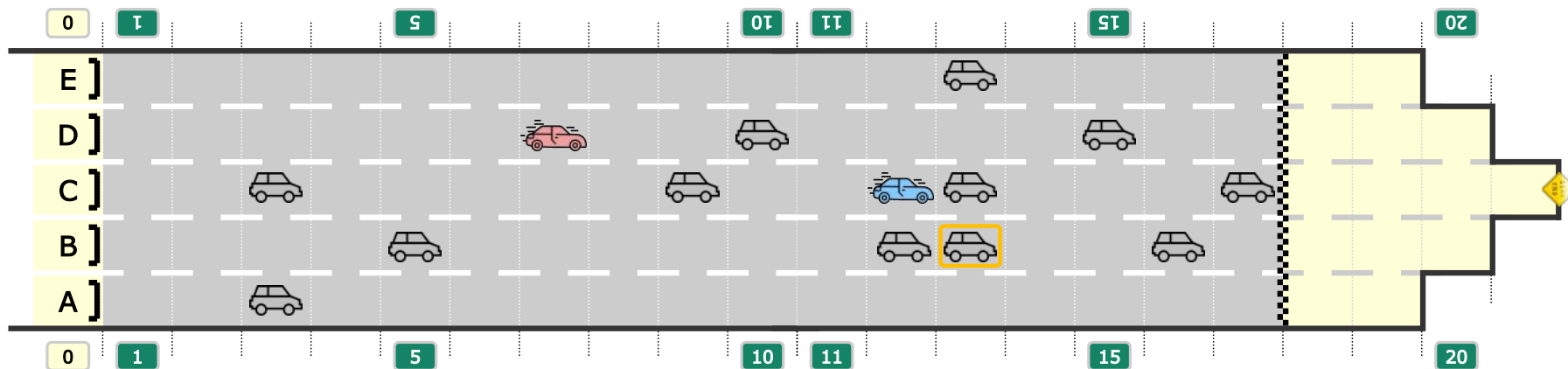
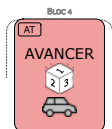
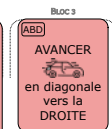
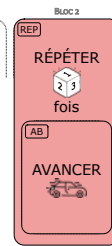
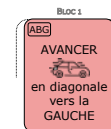
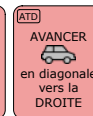
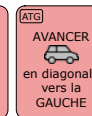
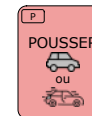
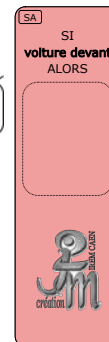
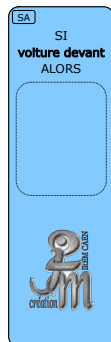
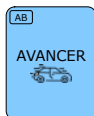


Comme **LELLA** a terminé le 2^{ème} tour, c'est à elle de commencer le 3^{ème} tour.

LELLA

TOUR #3

AYRTON



PHASE 2 : LELLA exécute son bloc 1 en poussant une première voiture TRAFIC...

LELLA

TOUR #3

AYRTON

AB
AVANCER

AT
AVANCER

ATD
AVANCER
en diagonale
vers la DROITE

SA
SI
voiture devant
ALORS



SA
SI
voiture devant
ALORS

P
POUSSER

ATG
AVANCER
en diagonale
vers la GAUCHE

ATD
AVANCER
en diagonale
vers la DROITE

BLOC 1
REP
RÉPÉTER
fois
P
POUSSER
ou

BLOC 2
ABD
AVANCER
en diagonale
vers la DROITE

BLOC 3
ABG
AVANCER
en diagonale
vers la GAUCHE

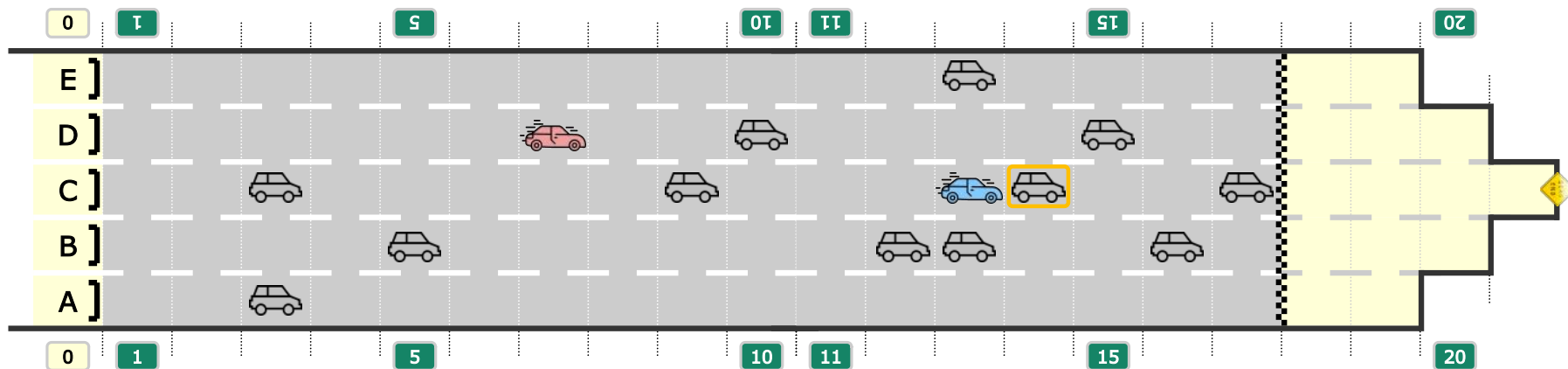
BLOC 4
ATG
AVANCER
en diagonale
vers la GAUCHE

BLOC 1
ABG
AVANCER
en diagonale
vers la GAUCHE

BLOC 2
REP
RÉPÉTER
fois
AB
AVANCER

BLOC 3
ABD
AVANCER
en diagonale
vers la DROITE

BLOC 4
AT
AVANCER



puis elle pousse une deuxième voiture TRAFIC.

LELLA

TOUR #3

AYRTON

AB

AVANCER

AT

AVANCER

ATD

AVANCER en diagonale vers la DROITE

SA

SI voiture devant ALORS

SA

SI voiture devant ALORS

P

POUSSER

ATG

AVANCER en diagonale vers la GAUCHE

ATD

AVANCER en diagonale vers la DROITE

BLOC 1

REP

RÉPÉTER fois

P

POUSSER ou

BLOC 2

ABD

AVANCER en diagonale vers la DROITE

BLOC 3

ABG

AVANCER en diagonale vers la GAUCHE

BLOC 4

ATG

AVANCER en diagonale vers la GAUCHE

BLOC 1

ABG

AVANCER en diagonale vers la GAUCHE

BLOC 2

REP

RÉPÉTER fois

AB

AVANCER

BLOC 3

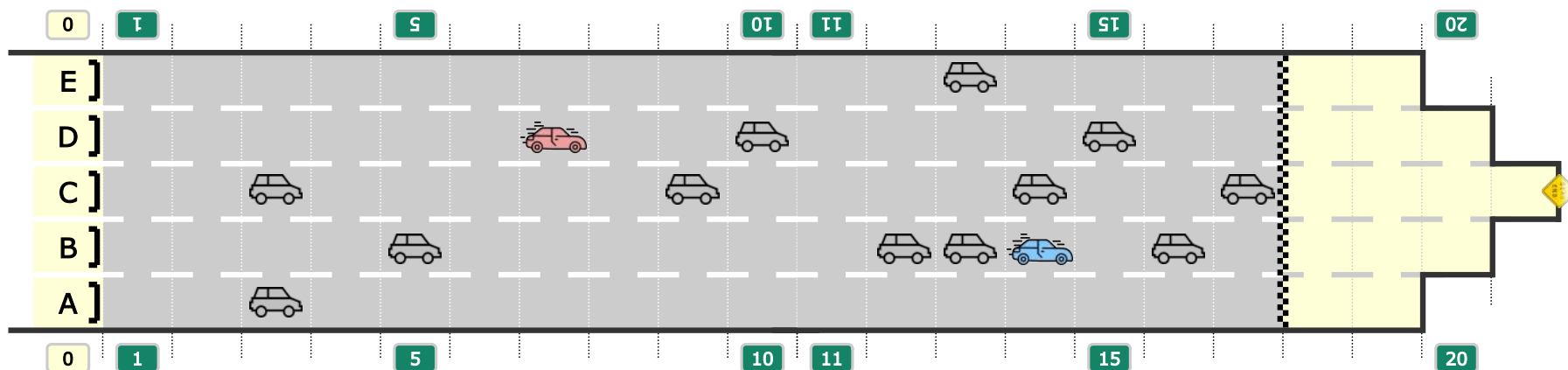
ABD

AVANCER en diagonale vers la DROITE

BLOC 4

AT

AVANCER

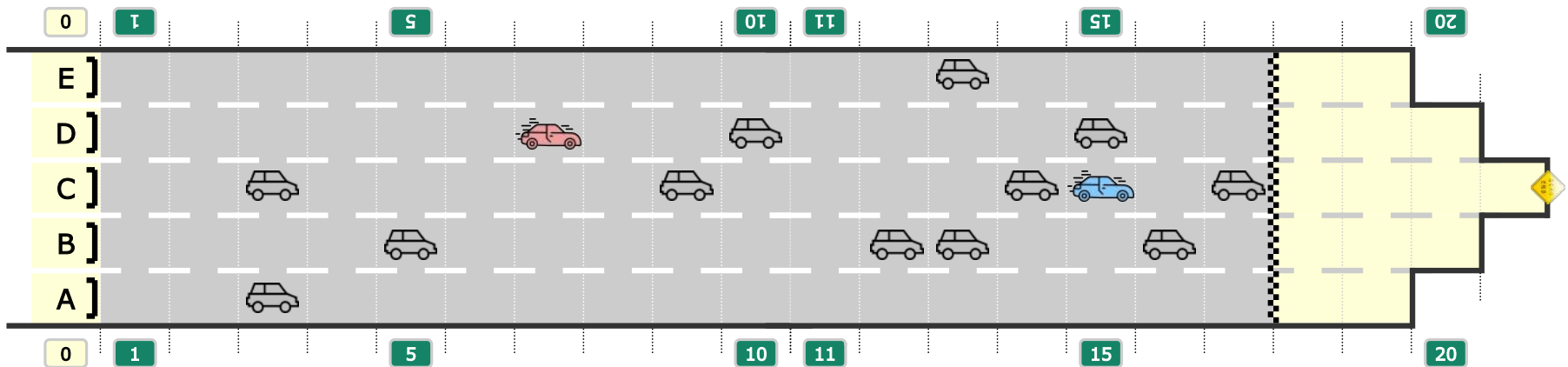
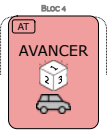
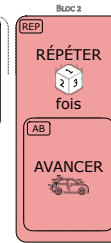
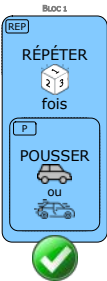
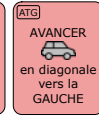
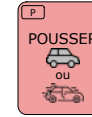
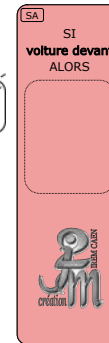
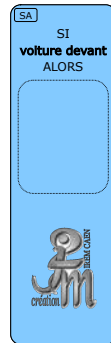
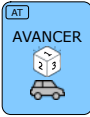


L'exécution du bloc 1 est validée par **AYRTON**, **LELLA** exécute le bloc 2.

LELLA

TOUR #3

AYRTON



L'exécution du bloc 2 est validée par **AYRTON**, **LELLA** exécute le bloc 3.

LELLA

TOUR #3

AYRTON

AB

AVANCER

AT

AVANCER

ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

SA

SI

voiture devant

ALORS



SA

SI

voiture devant

ALORS

P

POUSSER

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

BLOC 1

REP

RÉPÉTER

fois

P

POUSSER

BLOC 2

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

BLOC 3

ABG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

BLOC 4

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

BLOC 1

ABG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

BLOC 2

REP

RÉPÉTER

fois

AB

AVANCER

BLOC 3

ABD

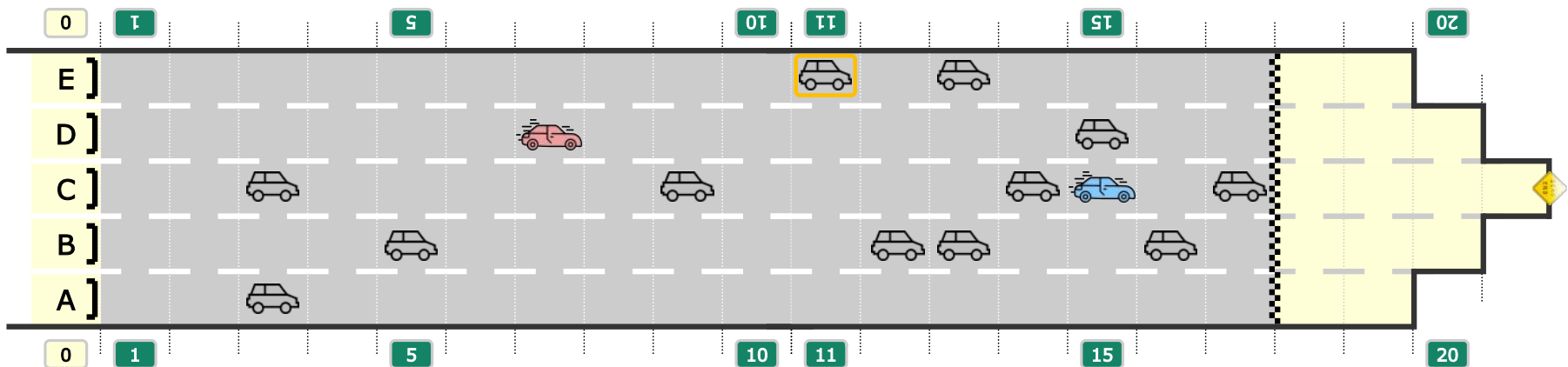
AVANCER

en diagonale vers la DROITE

BLOC 4

AT

AVANCER

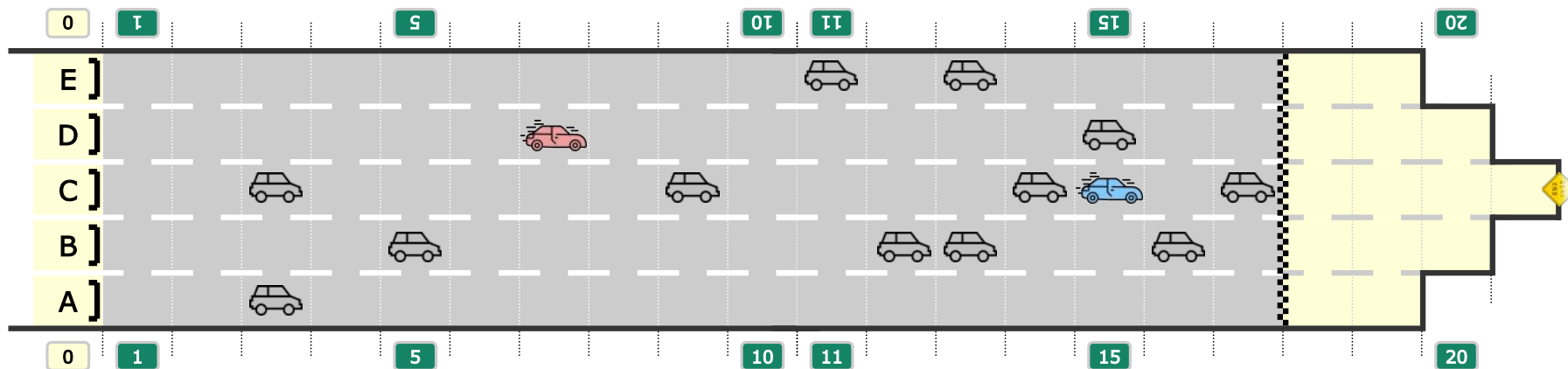
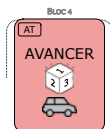
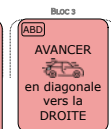
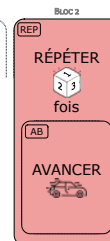
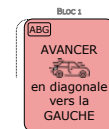
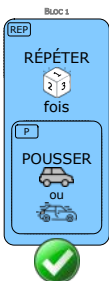
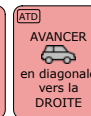
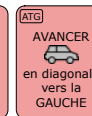
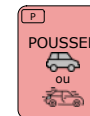
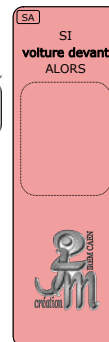
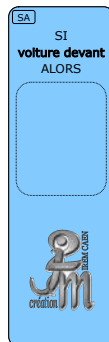


L'exécution du bloc 3 est validée par **AYRTON**, **LELLA** exécute le bloc 4.

LELLA

TOUR #3

AYRTON



L'exécution du bloc 4 est validée par **AYRTON**, **LELLA** termine son tour...

SPEEDALGO

Feuille de Marques

Joueur couleur : LELLA



Tour		INSTRUCTIONS codées AB - ABD - ABG - AT - ATD - ATG - P - REP - SA - SAS	TRACÉ du BOLIDE
1	4	P - REP AB - ABG - ABD	
2	1	P - ABD - ABG - ATD	
3	2	REP P - ABD - ABG - ATG	
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

SPEEDALGO

Feuille de Marques

Joueur couleur : AYRTON



Tour		INSTRUCTIONS codées AB - ABD - ABG - AT - ATD - ATG - P - REP - SA - SAS	TRACÉ du BOLIDE
1	3	AB - SA P - ABD - AT	
2	2	AB - REP ABG - P - ATG	
3	4		
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

en complétant sa Feuille de Marques.

LELLA

TOUR #3

AYRTON

AB
AVANCER

AT
AVANCER

ATD
AVANCER
en diagonale
vers la DROITE

SA
SI
voiture devant
ALORS



SA
SI
voiture devant
ALORS

P
POUSSER

ATG
AVANCER
en diagonale
vers la GAUCHE

ATD
AVANCER
en diagonale
vers la DROITE

BLOC 1
REP
RÉPÉTER
fois
P
POUSSER
ou

BLOC 2
ABD
AVANCER
en diagonale
vers la DROITE

BLOC 3
ABG
AVANCER
en diagonale
vers la GAUCHE

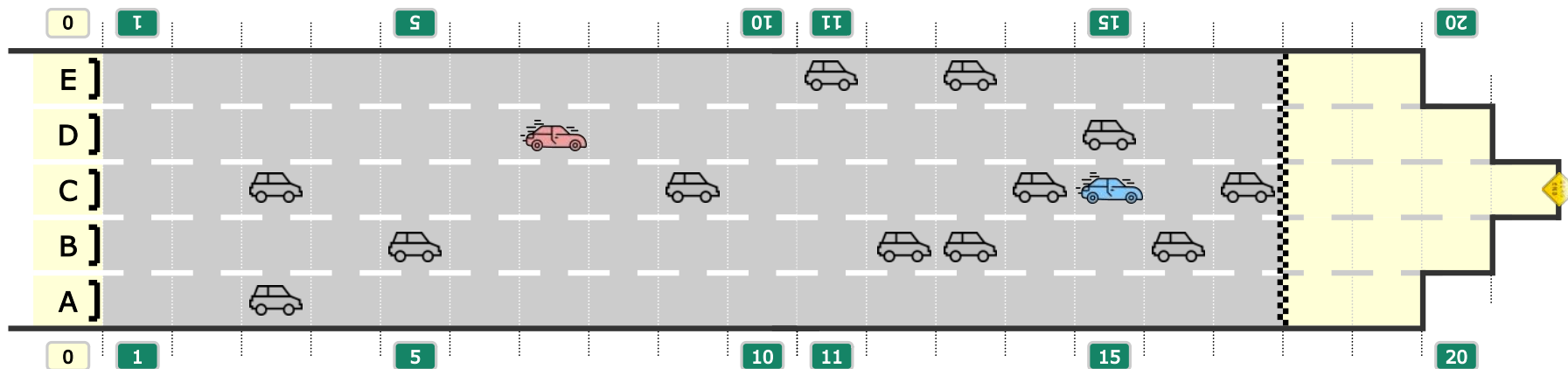
BLOC 4
ATG
AVANCER
en diagonale
vers la GAUCHE

BLOC 1
ABG
AVANCER
en diagonale
vers la GAUCHE

BLOC 2
REP
RÉPÉTER
fois
AB
AVANCER

BLOC 3
ABD
AVANCER
en diagonale
vers la DROITE

BLOC 4
AT
AVANCER

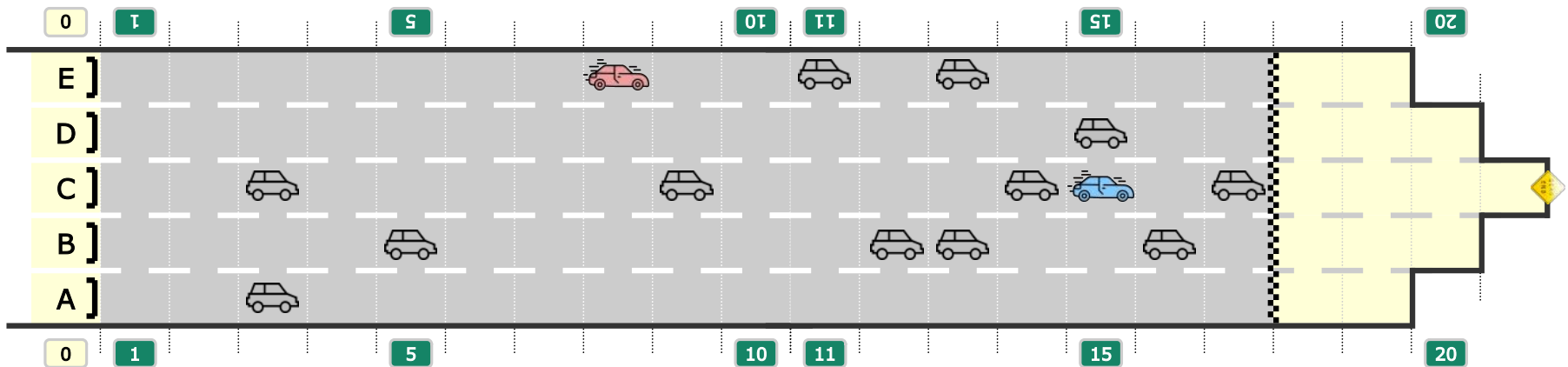
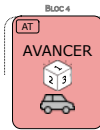
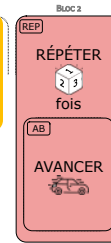
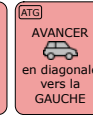
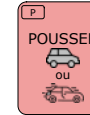
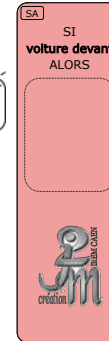


À AYRTON de jouer.

LELLA

TOUR #3

AYRTON

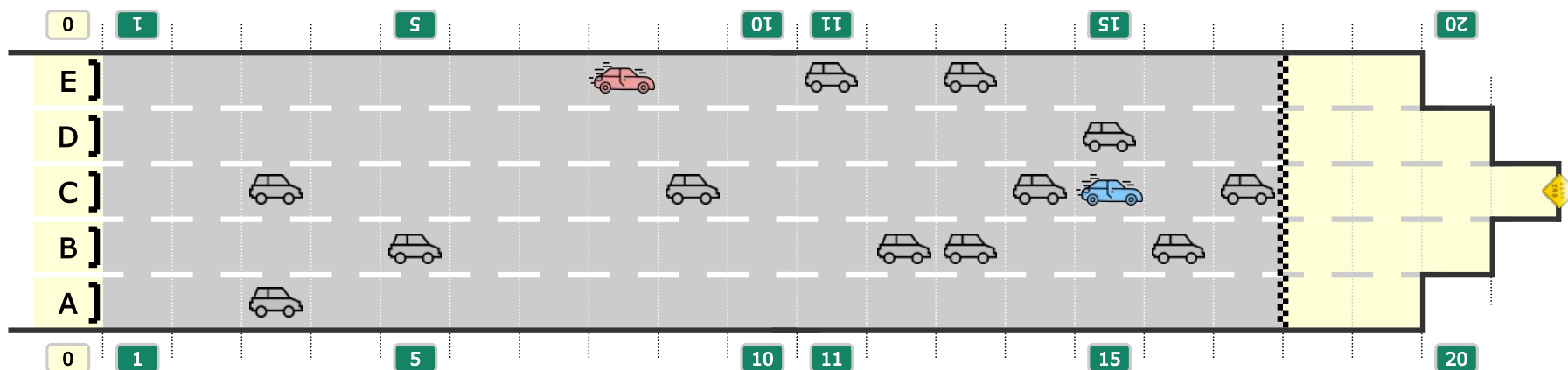
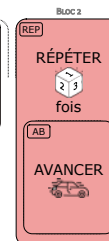
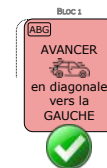
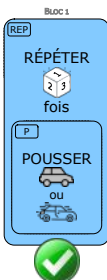
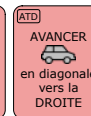
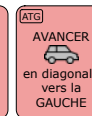
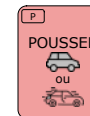
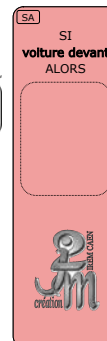
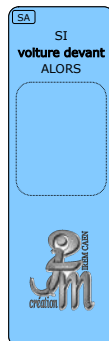


Il exécute l'INSTRUCTION de son bloc 1.

LELLA

TOUR #3

AYRTON

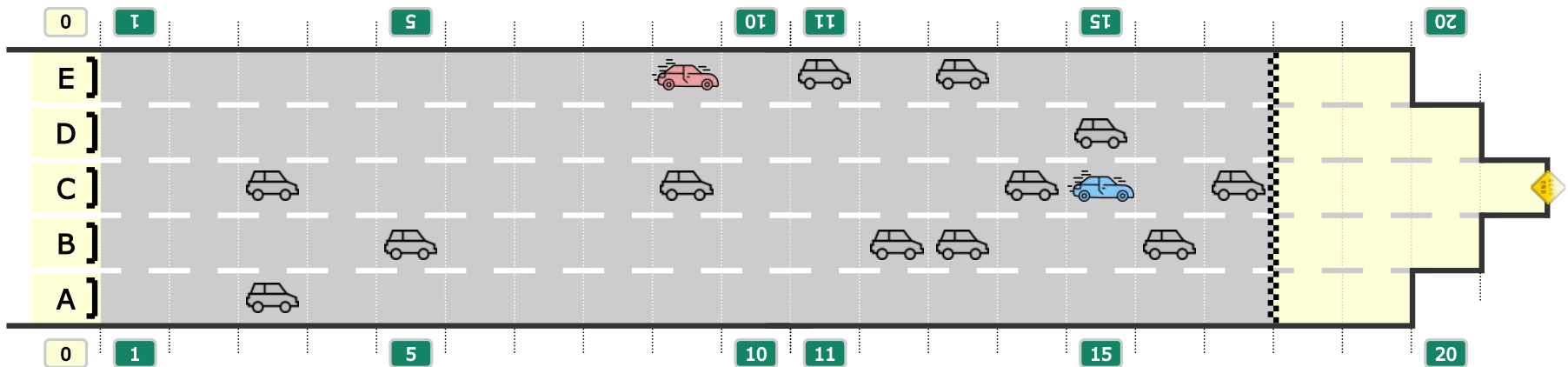
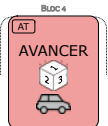
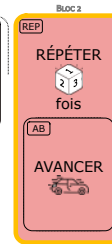
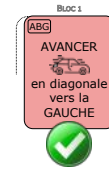
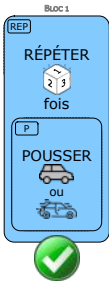
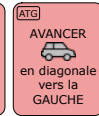
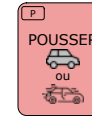
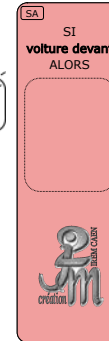
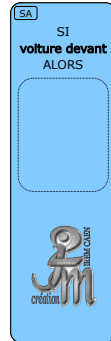
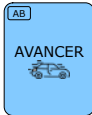


L'exécution du bloc 1 est validée par LELLA.

LELLA

TOUR #3

AYRTON

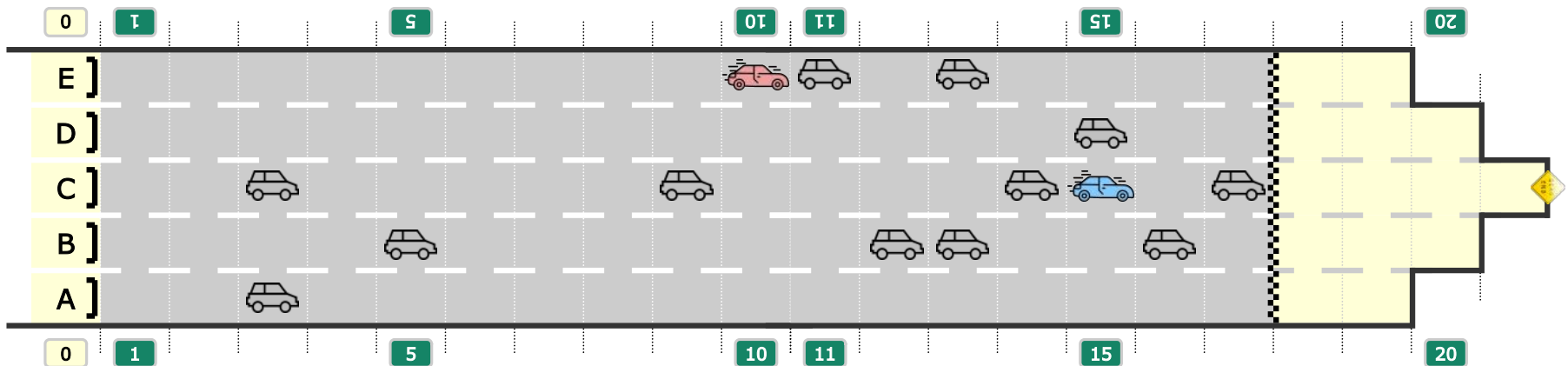
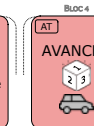
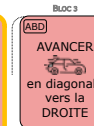
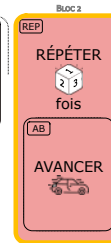
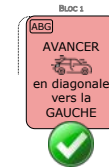
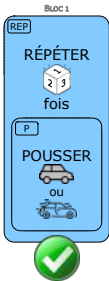
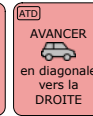
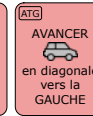
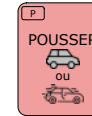
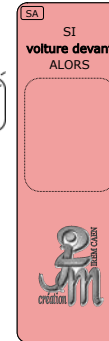
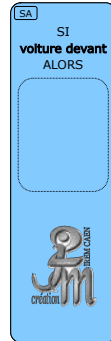
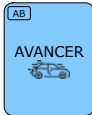


AYRTON exécute la 1^{ère} itération de son bloc 2...

LELLA

TOUR #3

AYRTON

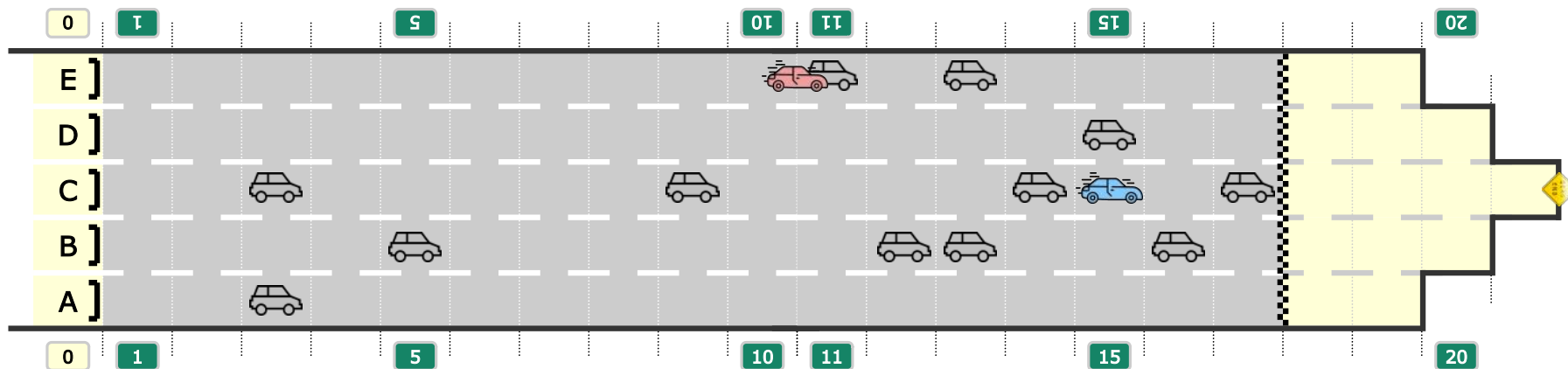
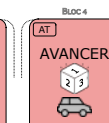
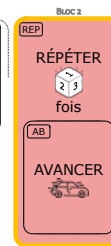
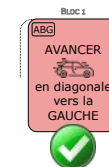
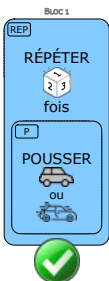
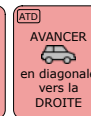
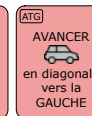
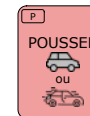
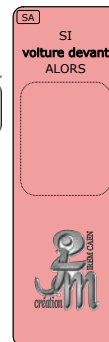
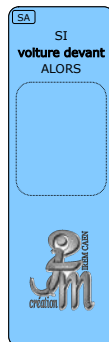


puis la 2^{ème} itération...

LELLA

TOUR #3

AYRTON

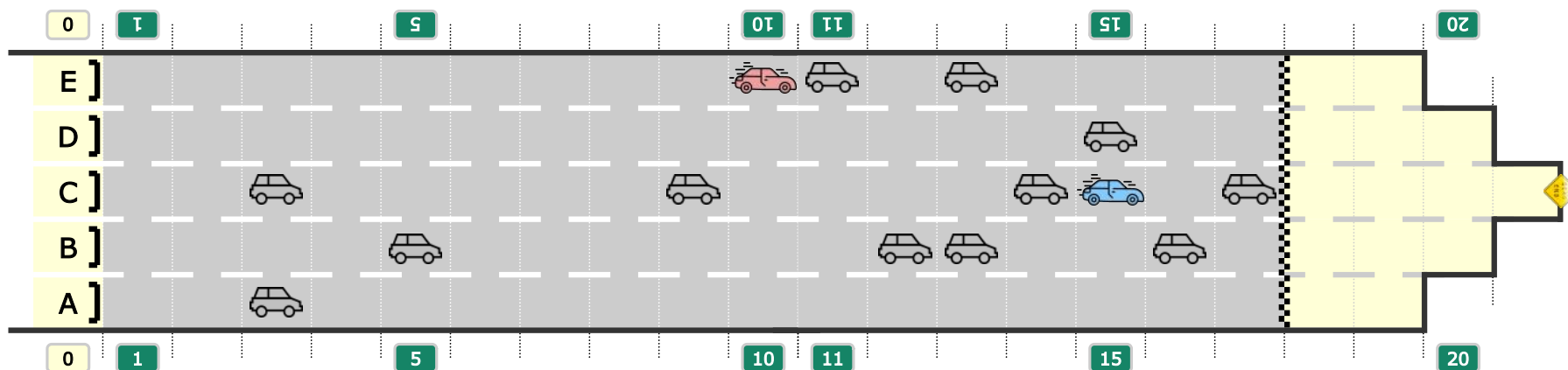
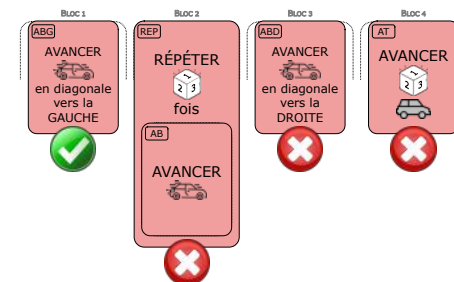
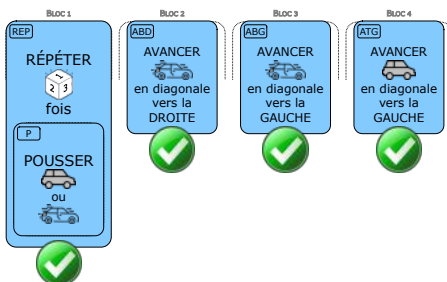
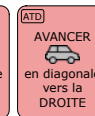
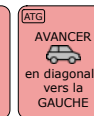
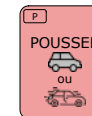
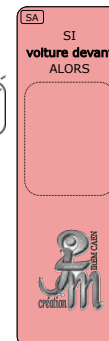
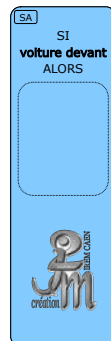
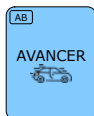


Mais    la 3  me it  ration, le BOLIDE d'AYRTON percute une voiture TRAFIC !

LELLA

TOUR #3

AYRTON



Le programme d'AYRTON est interrompu, son BOLIDE reste sur la derni  re case grise occup  e.

SPEEDALGO

Feuille de Marques

Joueur couleur : LELLA



Tour		INSTRUCTIONS codées AB - ABD - ABG - AT - ATD - ATG - P - REP - SA - SAS	TRACÉ du BOLIDE
1	4	P - REP AB - ABG - ABD	
2	1	P - ABD - ABG - ATD	
3	2	REP P - ABD - ABG - ATG	
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

SPEEDALGO

Feuille de Marques

Joueur couleur : AYRTON



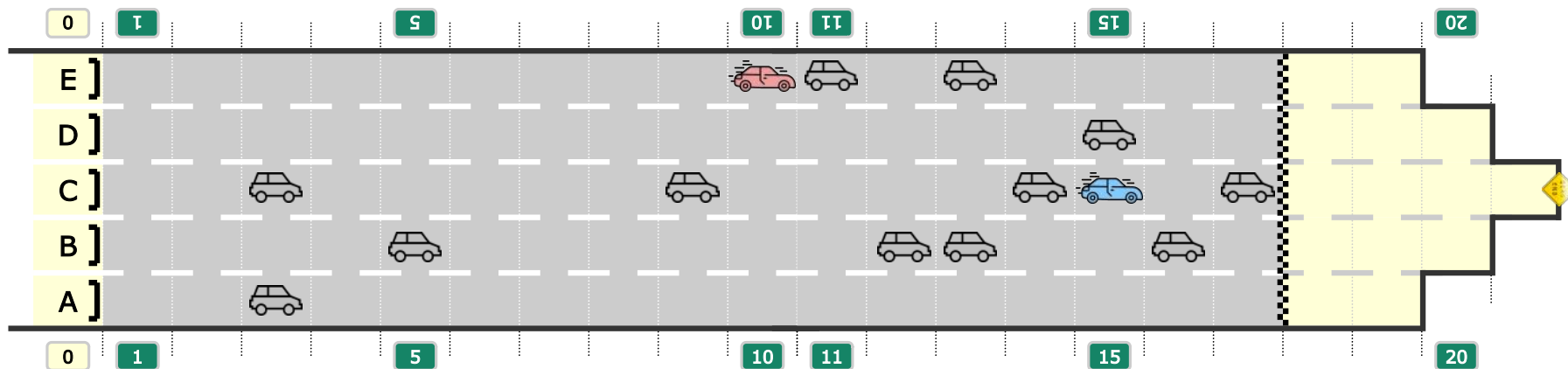
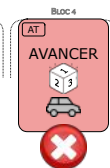
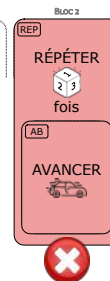
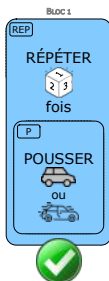
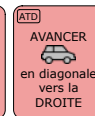
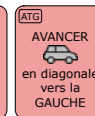
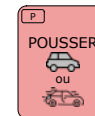
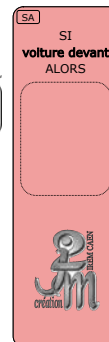
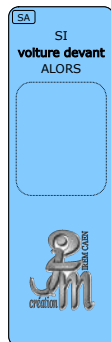
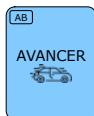
Tour		INSTRUCTIONS codées AB - ABD - ABG - AT - ATD - ATG - P - REP - SA - SAS	TRACÉ du BOLIDE
1	3	AB - SA P - ABD - AT	
2	2	AB - REP ABG - P - ATG	
3	4	ABG - REP AB - ABD - AT	
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

AYRTON complète sa Feuille de Marques.

LELLA

TOUR #3

AYRTON



Les deux joueurs ont exécuté leur programme, le 3^{ème} tour est COMPLET.

LELLA

AB

AVANCER

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

REP

RÉPÉTER

fois

SA

SI

voiture devant

ALORS

AT

AVANCER

ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

P

POUSSER

ou

TOUR #4



AYRTON

SA

SI

voiture devant

ALORS

REP

RÉPÉTER

fois

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AB

AVANCER

P

POUSSER

ou

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

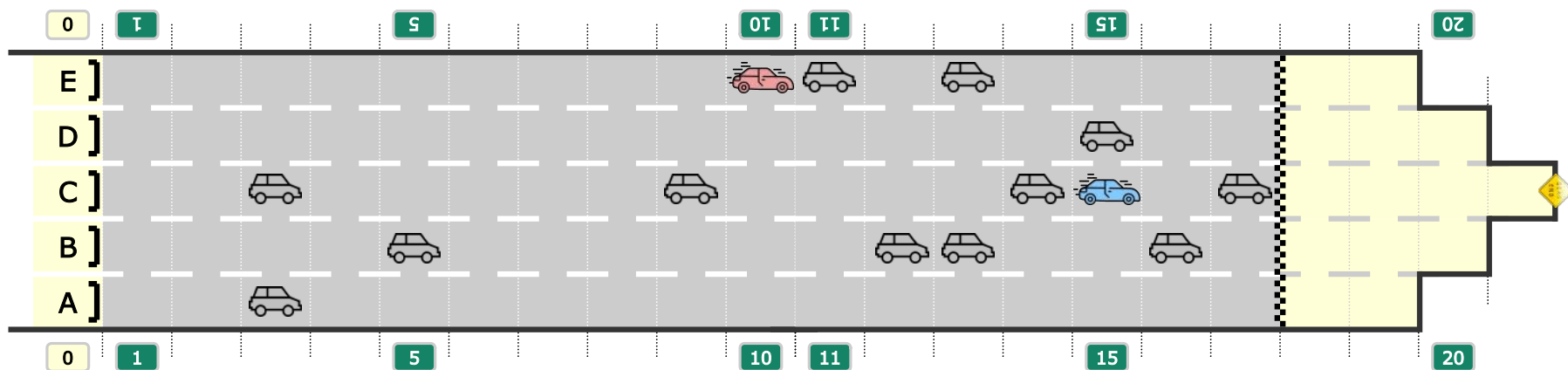
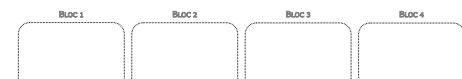
ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AT

AVANCER



Le 4^{ème} tour peut commencer : les joueurs replacent leurs cartes INSTRUCTIONS.

LELLA

AB

AVANCER

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

AT

AVANCER

ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

P

POUSSER

ou

REP

RÉPÉTER

fois

SA

SI

voiture devant

ALORS

2

TOUR #4

AYRTON

SA

SI

voiture devant

ALORS

REP

RÉPÉTER

fois

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AB

AVANCER

P

POUSSER

ou

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

ATD

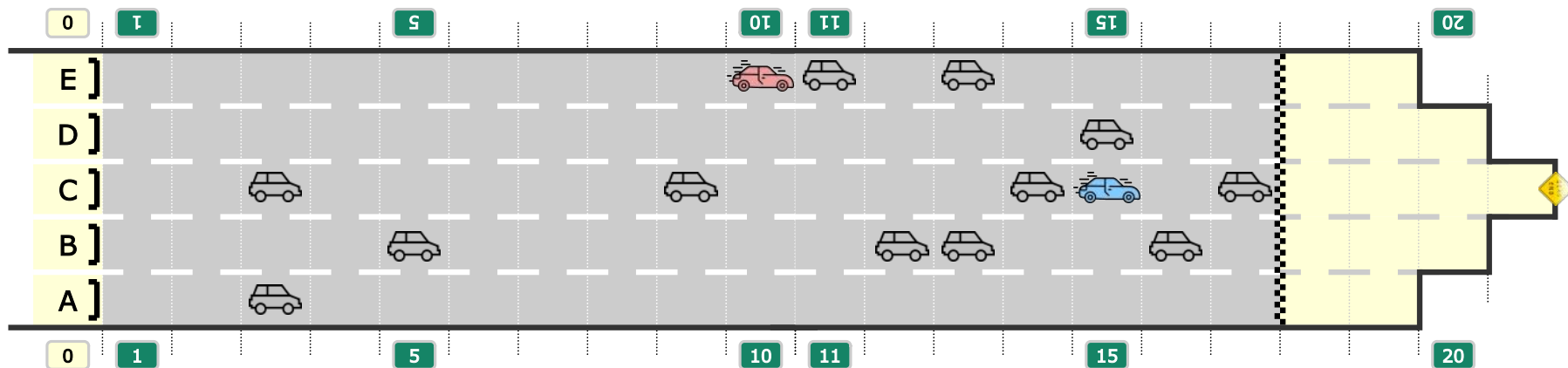
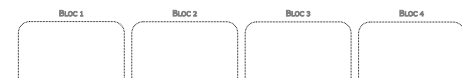
AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AT

AVANCER

2



PHASE PRÉLIMINAIRE : **AYRTON** et **LELLA** tirent chacun un 2.

LELLA

AB

AVANCER

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

AT

AVANCER

ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

P

POUSSER

ou

REP

RÉPÉTER

fois

SA

SI

voiture devant

ALORS

2

TOUR #4

SA

SI

voiture devant

ALORS

2

AYRTON

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AB

AVANCER



P

POUSSER

ou

ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

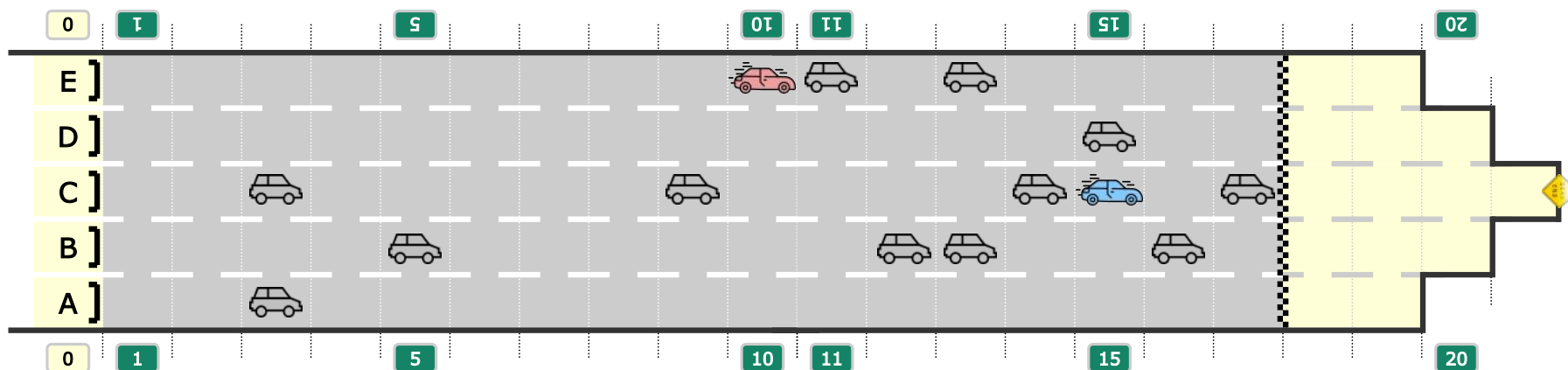
REP

RÉPÉTER

fois

AT

AVANCER



PHASE 1 : chaque joueur choisit ses cartes INSTRUCTIONS.

LELLA

AB

AVANCER

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

AT

AVANCER

ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

P

POUSSER

ou

REP

RÉPÉTER

fois

SAS

SI

voiture devant

ALORS

SINON

TOUR #4

SA

SI

voiture devant

ALORS

REP

RÉPÉTER

fois

AYRTON

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AB

AVANCER



P

POUSSER

ou

ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

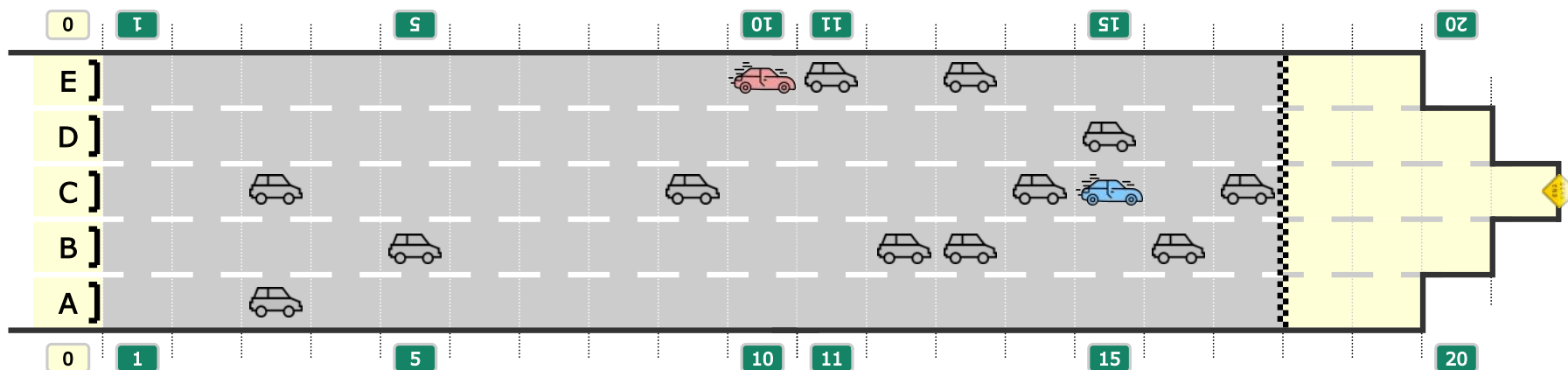
REP

RÉPÉTER

fois

AT

AVANCER



LELLA retourne sa carte SA pour utiliser le côté SAS...

LELLA

TOUR #4

AYRTON

ABC
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

ATG
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

AT
AVANCER



SA
SI
voiture devant
ALORS

REP
RÉPÉTER
2 fois

ABC
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

ABD
AVANCER
en diagonale
vers la
DROITE

AB
AVANCER

BLOC 1

SAS
SI
voiture devant
ALORS

P
POUSSER
OU

SINON

ABD
AVANCER
en diagonale
vers la
DROITE

BLOC 2

ATD
AVANCER
en diagonale
vers la
DROITE

BLOC 3

REP
RÉPÉTER
2 fois

AB
AVANCER

BLOC 4

BLOC 1

P
POUSSER
OU

BLOC 2

ATD
AVANCER
en diagonale
vers la
DROITE

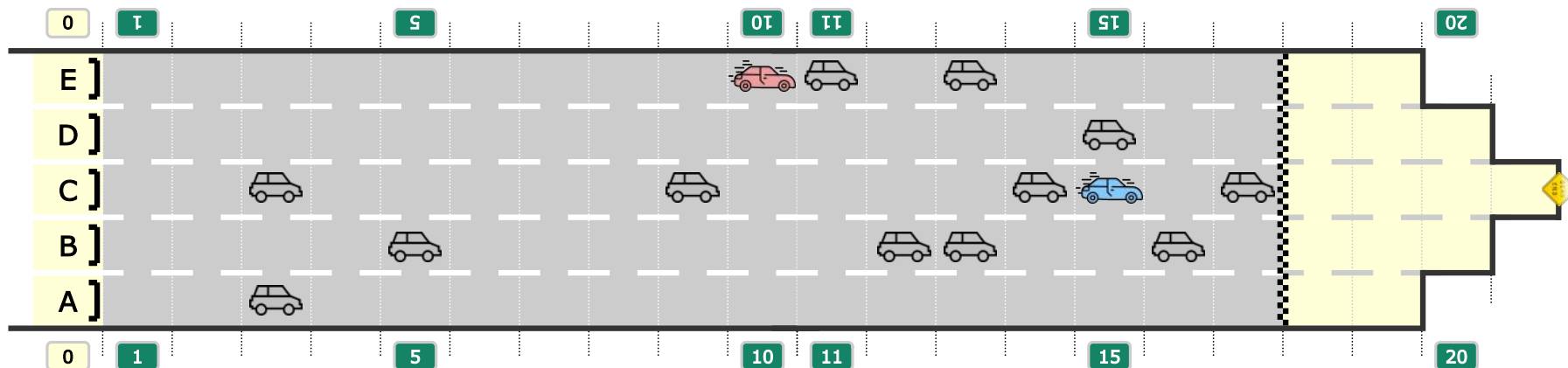
BLOC 3

ATG
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

BLOC 4

REP
RÉPÉTER
2 fois

AT
AVANCER



et les ordonne en les posant côte à côte sur son support.

LELLA

TOUR #4

AYRTON

ABC
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

ATG
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

AT
AVANCER



SA
SI
voiture devant
ALORS

REP
RÉPÉTER
2 fois

ABC
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

ABD
AVANCER
en diagonale
vers la
DROITE

AB
AVANCER

BLOC 1
SAS
SI
voiture devant
ALORS
P
POUSSER
OU
SINON
ABD
AVANCER
en diagonale
vers la
DROITE

BLOC 2
ATD
AVANCER
en diagonale
vers la
DROITE

BLOC 3
REP
RÉPÉTER
2 fois
AB
AVANCER

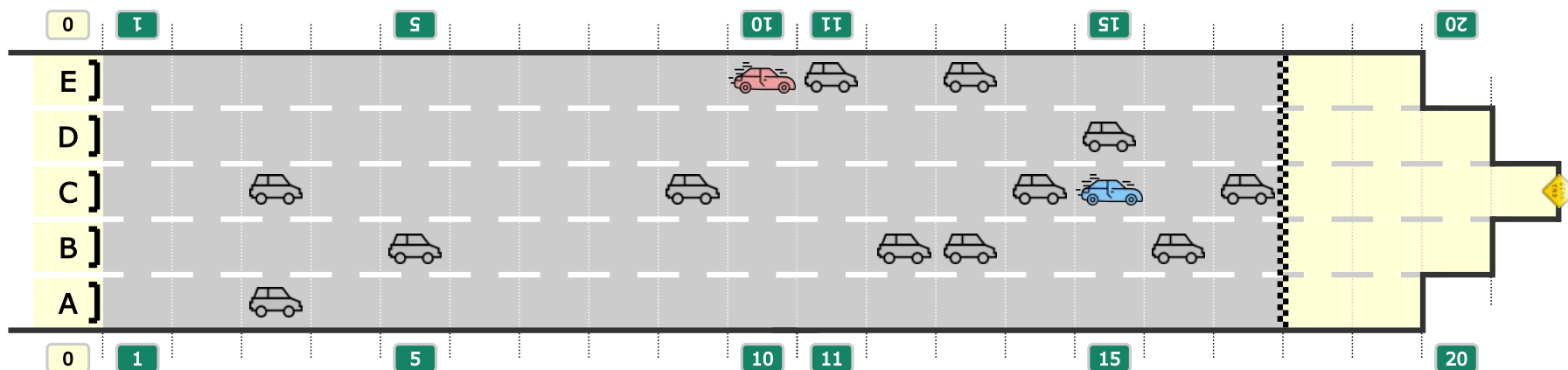
BLOC 4

BLOC 1
P
POUSSER
OU

BLOC 2
ATD
AVANCER
en diagonale
vers la
DROITE

BLOC 3
ATG
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

BLOC 4
REP
RÉPÉTER
2 fois
AT
AVANCER

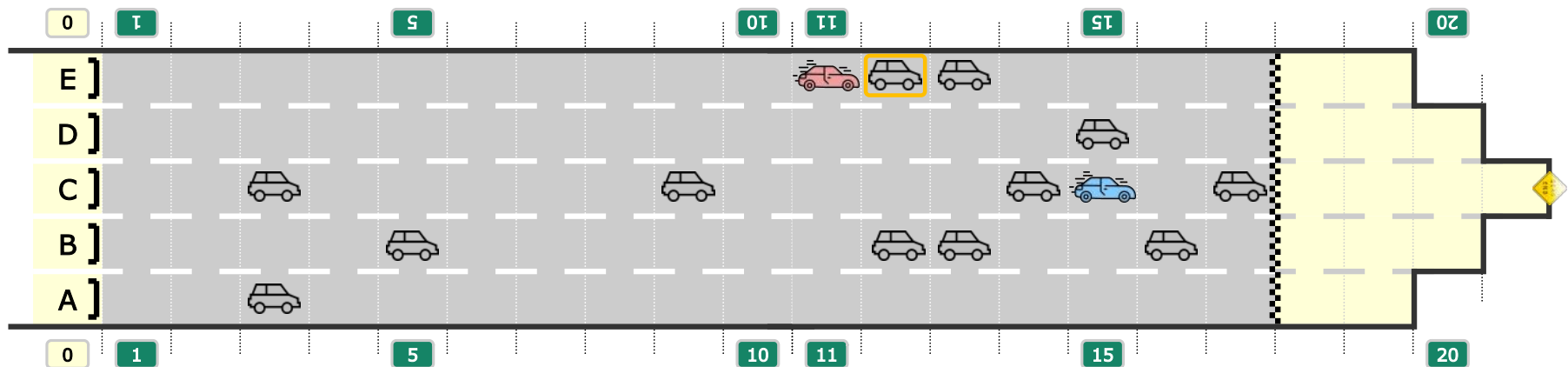
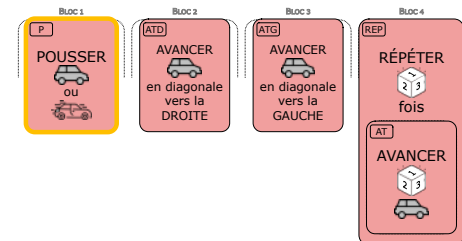
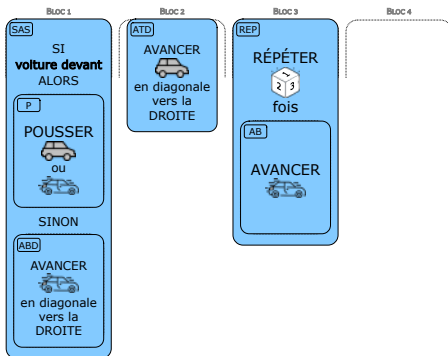
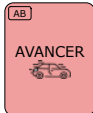
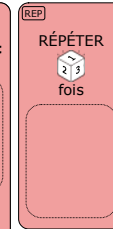
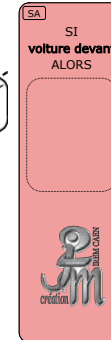


Comme **AYRTON** a terminé le 3^{ème} tour, c'est à lui de commencer le 4^{ème} tour.

LELLA

TOUR #4

AYRTON



AYRTON exécute l'INSTRUCTION de son bloc 1.

LELLA

TOUR #4

AYRTON

ABC
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

ATG
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

AT
AVANCER



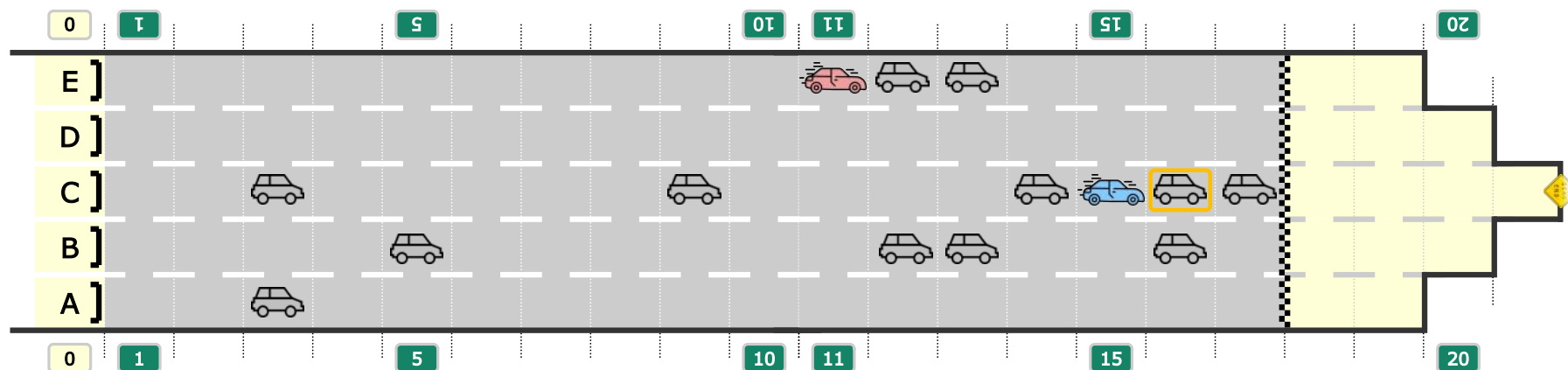
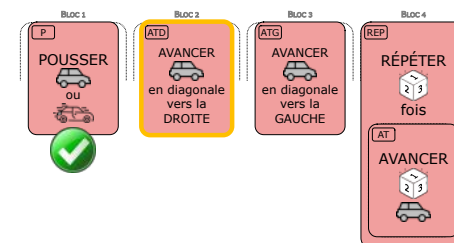
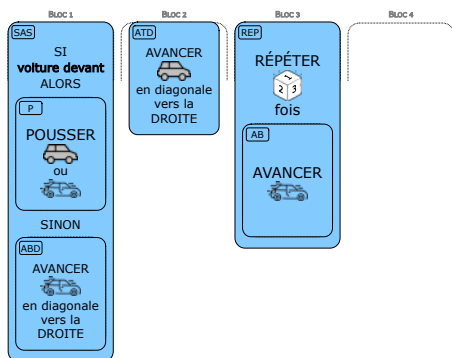
SA
SI
voiture devant
ALORS

REP
RÉPÉTER
2 fois

ABC
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

ABD
AVANCER
en diagonale
vers la
DROITE

AB
AVANCER



L'exécution du bloc 1 est validée par LELLA, AYRTON exécute le bloc 2.

TOUR #4

AYRTON

AT

AVANCER

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE



SA

SI

voiture devant

ALORS

REP

RÉPÉTER

fois

ABC

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

AB

AVANCER

BLOC 1

SAS

SI

voiture devant

ALORS

P

POUSSER

OU

SINON

ABD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

BLOC 2

ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

BLOC 3

REP

RÉPÉTER

fois

AB

AVANCER

BLOC 4

BLOC 1

P

POUSSER

OU

BLOC 2

ATD

AVANCER

en diagonale vers la DROITE

BLOC 3

ATG

AVANCER

en diagonale vers la GAUCHE

BLOC 4

REP

RÉPÉTER

fois

AT

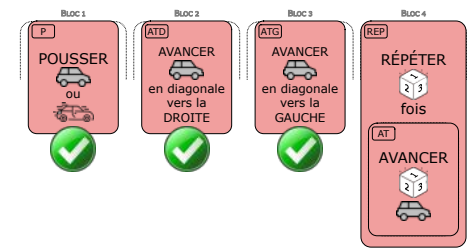
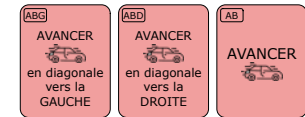
AVANCER

L'exécution du bloc 2 est validée par LELLA, AYRTON exécute le bloc 3.

LELLA

TOUR #4

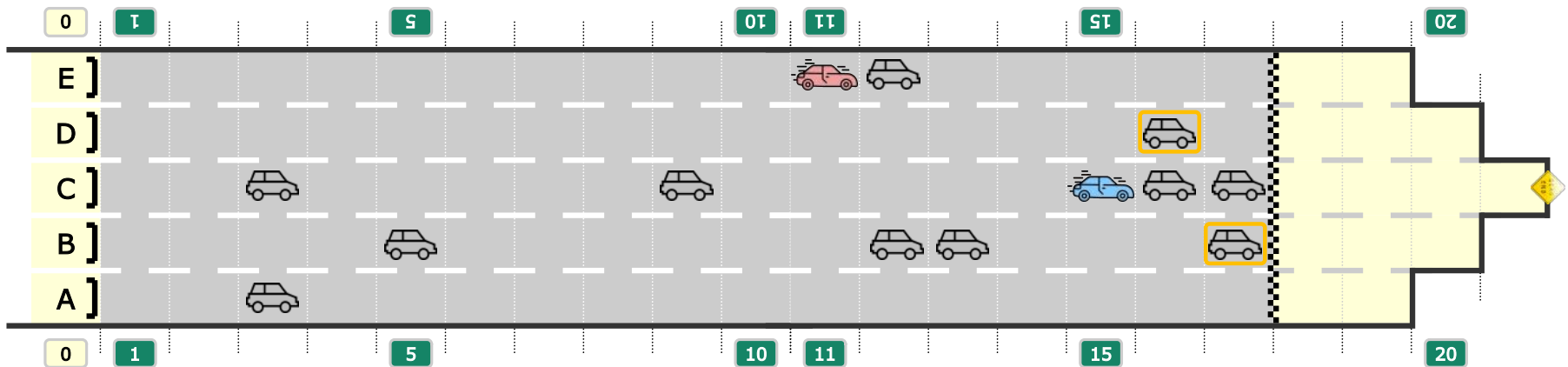
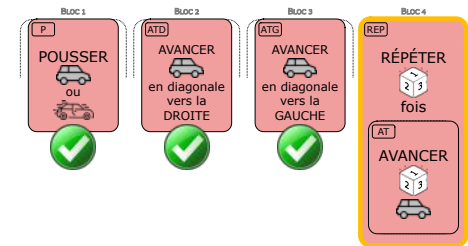
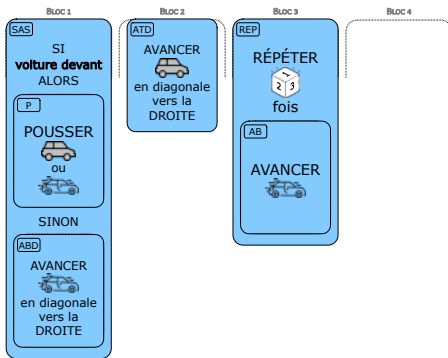
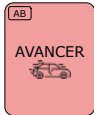
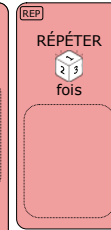
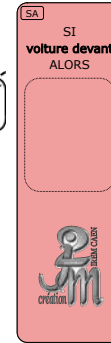
AYRTON



LELLA

TOUR #4

AYRTON



AYRTON exécute la 1^{ère} itération de son bloc 4...

LELLA

TOUR #4

AYRTON

ABC
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

ATG
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

AT
AVANCER



SA
SI
voiture devant
ALORS

REP
RÉPÉTER
2 fois

ABC
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

ABD
AVANCER
en diagonale
vers la
DROITE

AB
AVANCER

BLOC 1

SAS
SI
voiture devant
ALORS

P
POUSSER
OU

SINON

ABD
AVANCER
en diagonale
vers la
DROITE

BLOC 2

ATD
AVANCER
en diagonale
vers la
DROITE

BLOC 3

REP
RÉPÉTER
2 fois

AB
AVANCER

BLOC 4

BLOC 1

P
POUSSER
OU

BLOC 2

ATD
AVANCER
en diagonale
vers la
DROITE

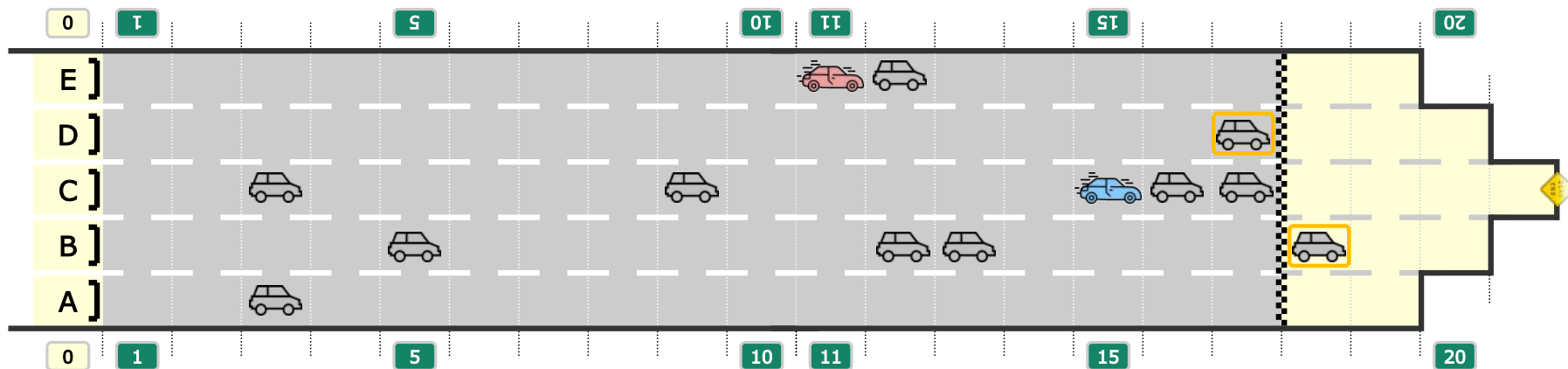
BLOC 3

ATG
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

BLOC 4

REP
RÉPÉTER
2 fois

AT
AVANCER



puis la 2nde itération.

LELLA

TOUR #4

AYRTON

ABC
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

ATG
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

AT
AVANCER



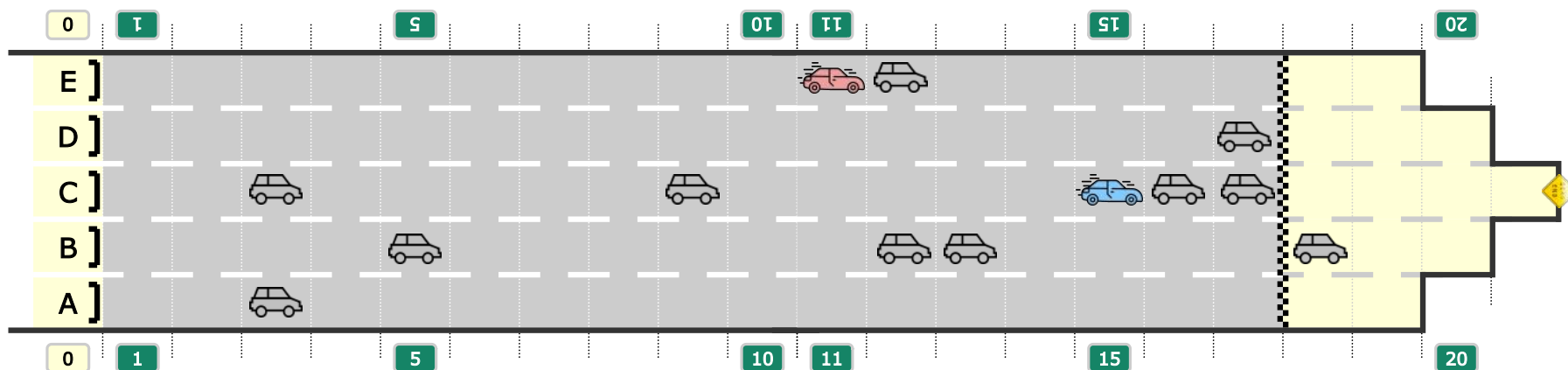
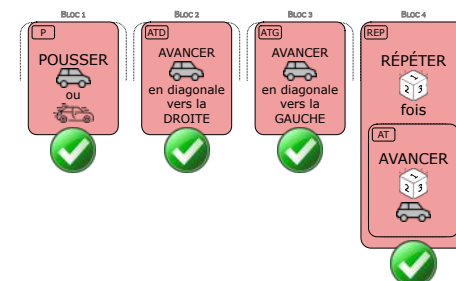
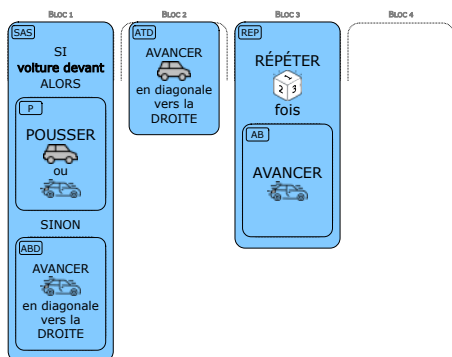
SA
SI
voiture devant
ALORS

REP
RÉPÉTER
2 fois

ABC
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

ABD
AVANCER
en diagonale
vers la
DROITE

AB
AVANCER



L'exécution du bloc 4 est validée par LELLA, AYRTON termine son tour..

SPEEDALGO

Feuille de Marques

Joueur couleur : LELLA



Tour		INSTRUCTIONS codées AB - ABD - ABG - AT - ATD - ATG - P - REP - SA - SAS	TRACÉ du BOLIDE
1	4	P - REP AB - ABG - ABD	
2	1	P - ABD - ABG - ATD	
3	2	REP P - ABD - ABG - ATG	
4	2		
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

SPEEDALGO

Feuille de Marques

Joueur couleur : AYRTON



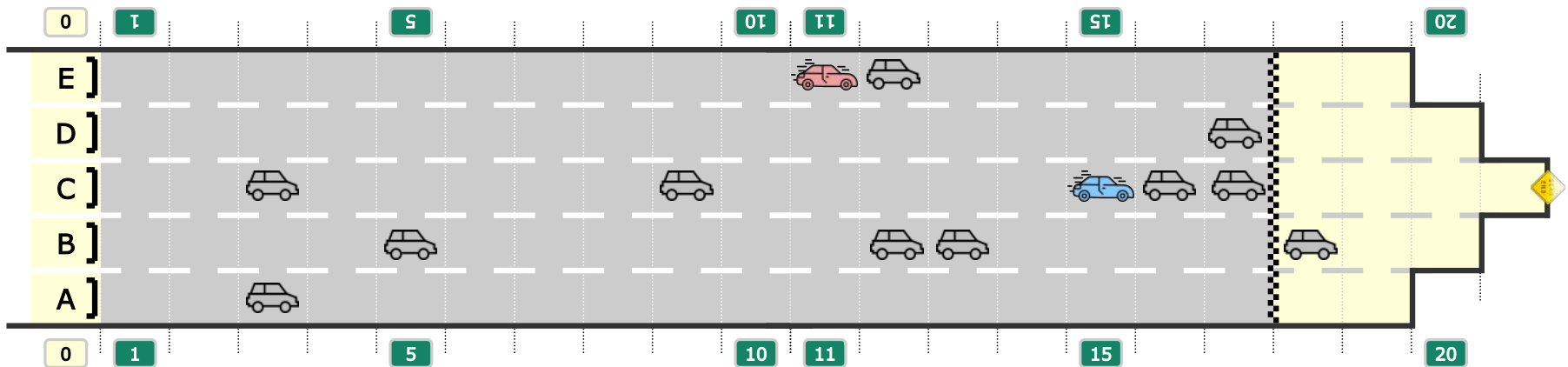
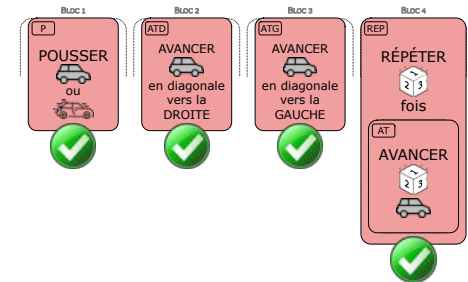
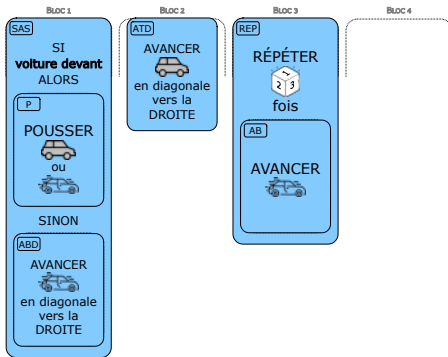
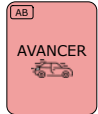
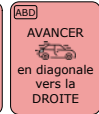
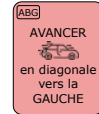
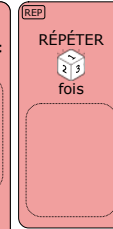
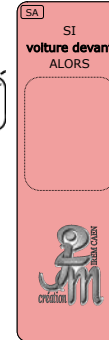
Tour		INSTRUCTIONS codées AB - ABD - ABG - AT - ATD - ATG - P - REP - SA - SAS	TRACÉ du BOLIDE
1	3	AB - SA P - ABD - AT	
2	2	AB - REP ABG - P - ATG	
3	4	ABG - REP AB - ABD - AT	
4	2	P - ATD - ATG - REP AT	
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

en complétant sa Feuille de Marques.

LELLA

TOUR #4

AYRTON

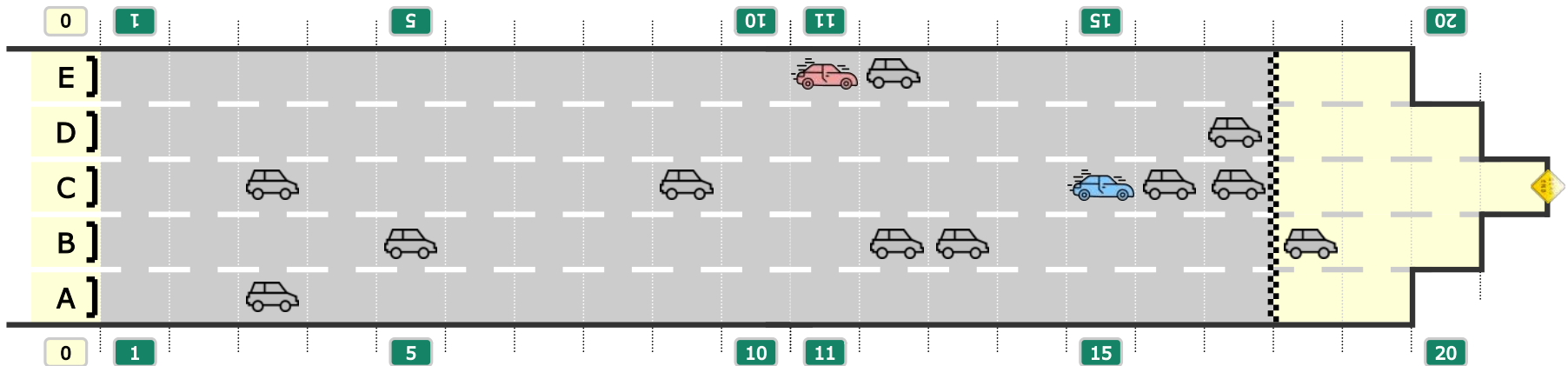
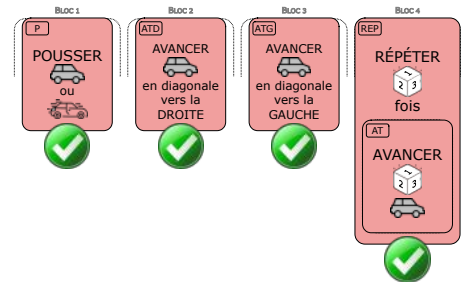


À **LELLA** de jouer.

LELLA

TOUR #4

AYRTON



Elle exécute son bloc 1.

LELLA

TOUR #4

AYRTON

ABC
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

ATG
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

AT
AVANCER



SA
SI
voiture devant
ALORS

REP
RÉPÉTER
2 fois

ABC
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

ABD
AVANCER
en diagonale
vers la
DROITE

AB
AVANCER

BLOC 1

SAS
SI
voiture devant
ALORS

P
POUSSER
OU

SINON

ABD
AVANCER
en diagonale
vers la
DROITE

BLOC 2

ATD
AVANCER
en diagonale
vers la
DROITE

BLOC 3

REP
RÉPÉTER
2 fois

AB
AVANCER

BLOC 4

BLOC 1

P
POUSSER
OU

BLOC 2

ATD
AVANCER
en diagonale
vers la
DROITE

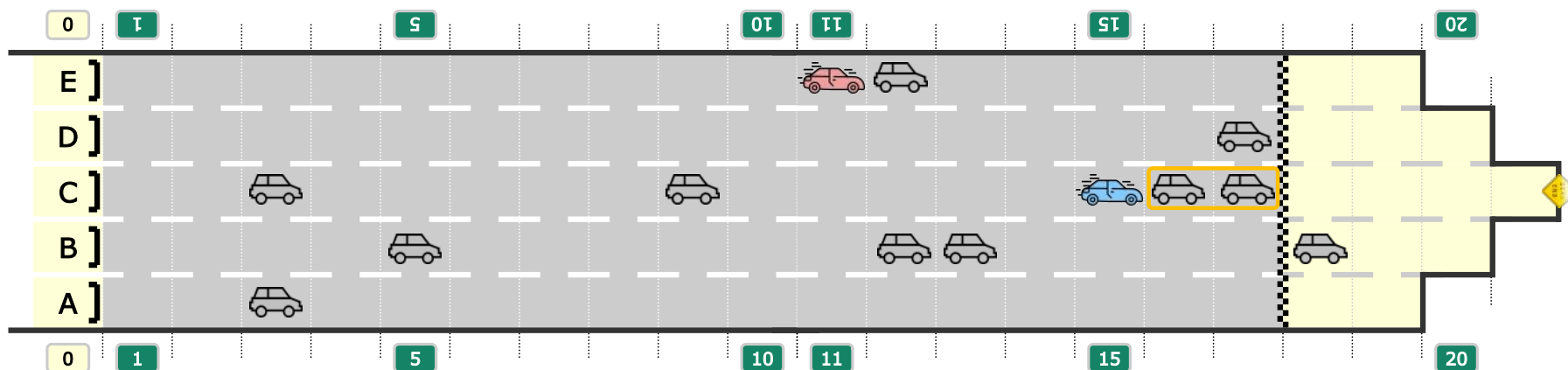
BLOC 3

ATG
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

BLOC 4

REP
RÉPÉTER
2 fois

AT
AVANCER



Les deux voitures TRAFIC devant son BOLIDE l'empêchent de pousser...

LELLA

TOUR #4

AYRTON

ABC
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

ATG
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

AT
AVANCER



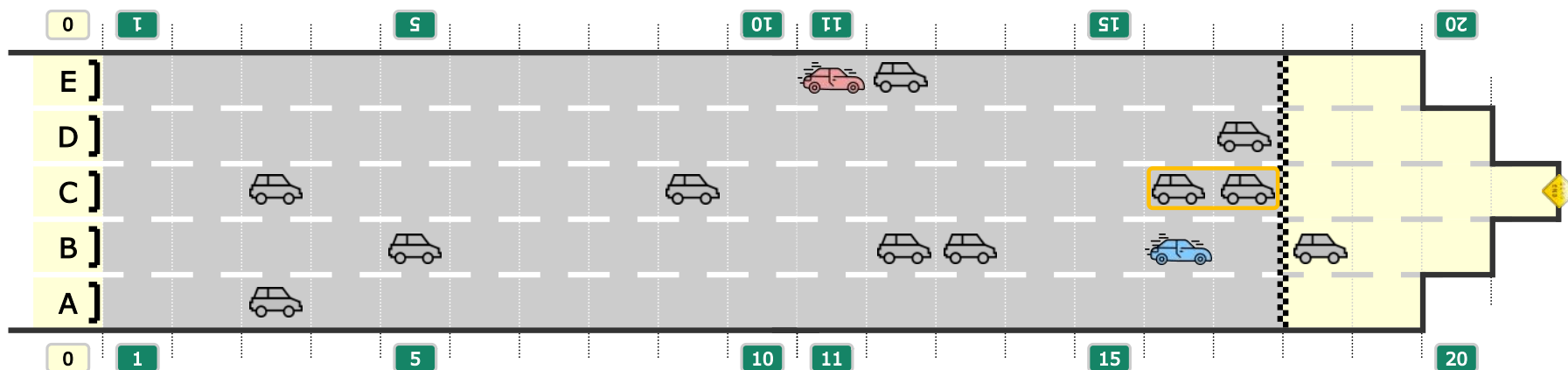
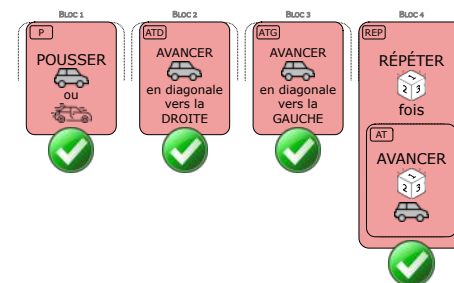
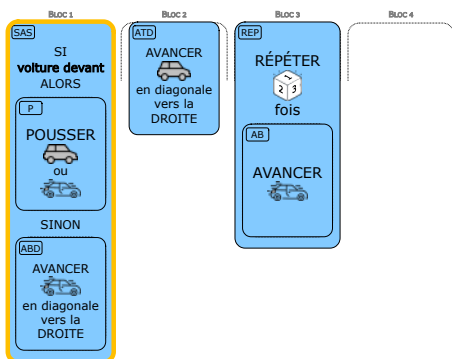
SA
SI
voiture devant
ALORS

REP
RÉPÉTER
2 fois

ABC
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

ABD
AVANCER
en diagonale
vers la
DROITE

AB
AVANCER



mais elle peut exécuter l'INSTRUCTION SINON.

LELLA

TOUR #4

AYRTON

ABC
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

ATG
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

AT
AVANCER



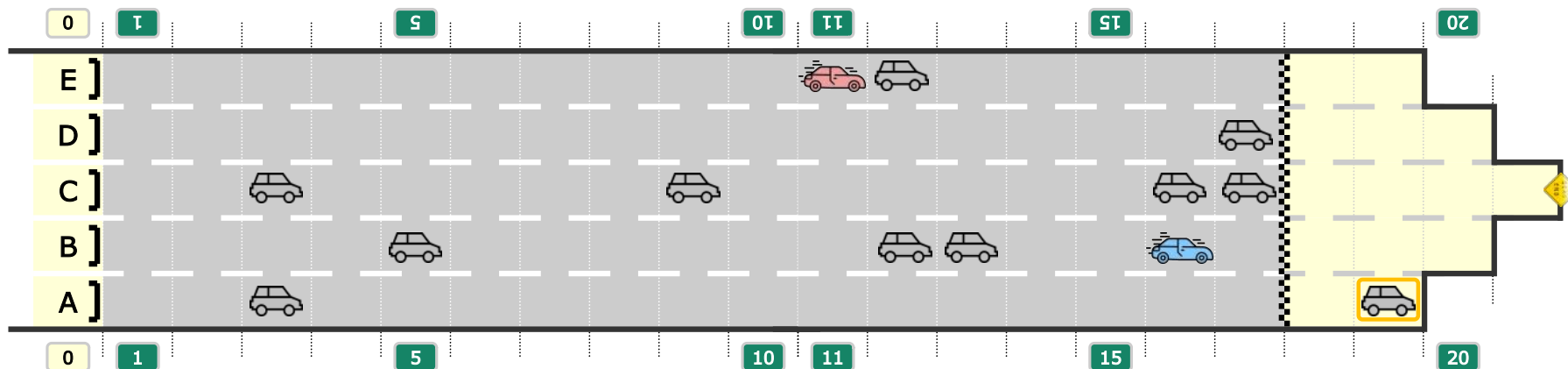
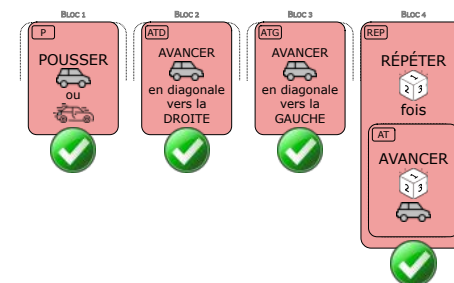
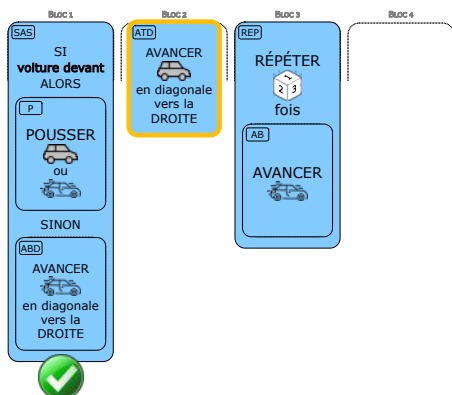
SA
SI
voiture devant
ALORS

REP
RÉPÉTER
2 fois

ABC
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

ABD
AVANCER
en diagonale
vers la
DROITE

AB
AVANCER



L'exécution du bloc 1 est validée par AYRTON, LELLA exécute le bloc 2.

LELLA

TOUR #4

AYRTON

ABC
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

ATG
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

AT
AVANCER



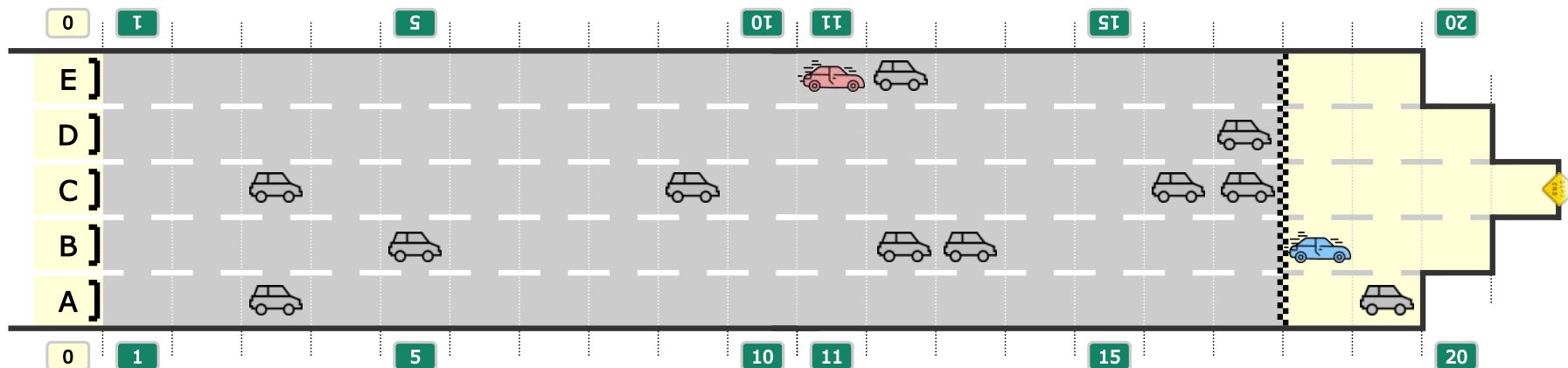
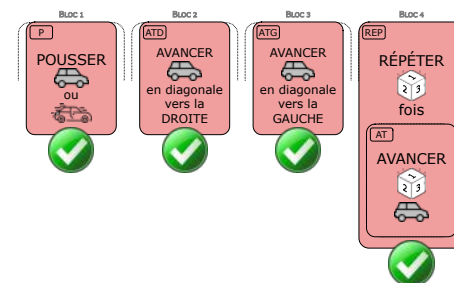
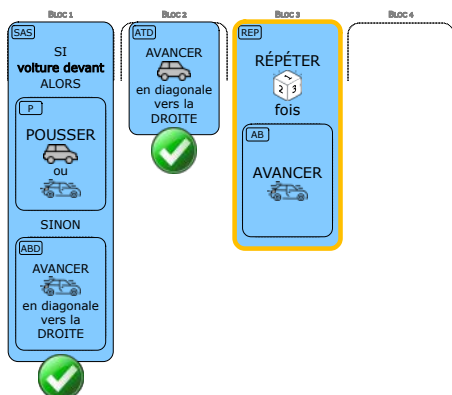
SA
SI
voiture devant
ALORS

REP
RÉPÉTER
2 fois

ABC
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

ABD
AVANCER
en diagonale
vers la
DROITE

AB
AVANCER



L'exécution du bloc 2 est validée par **AYRTON**, **LELLA** exécute le bloc 3.

LELLA

TOUR #4

AYRTON

ABC
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

ATG
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

AT
AVANCER



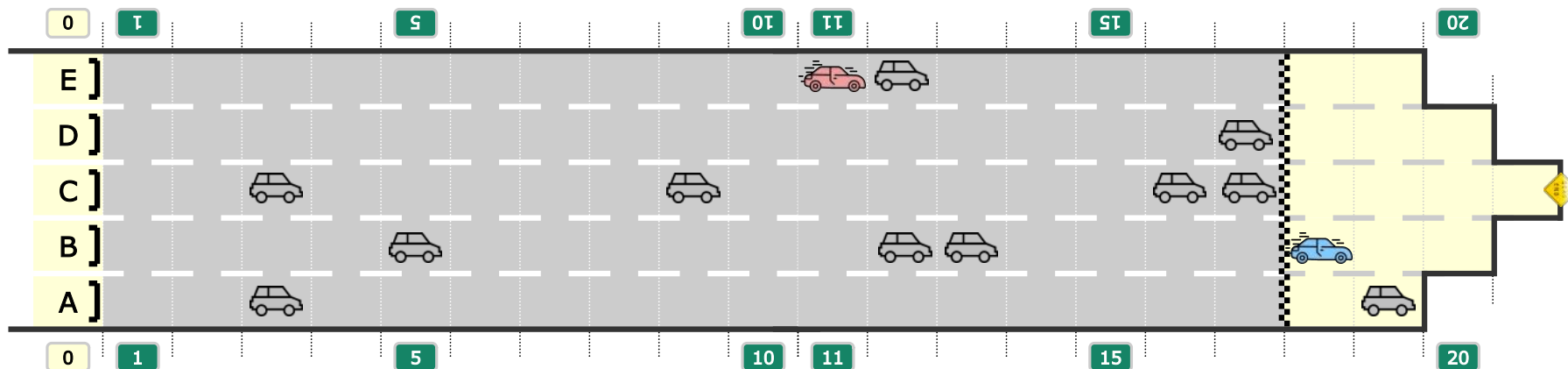
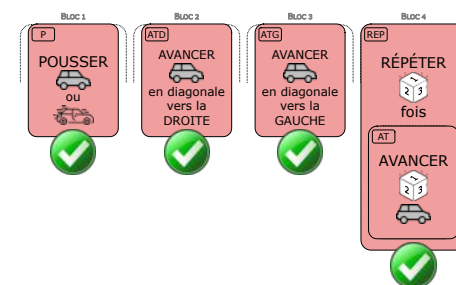
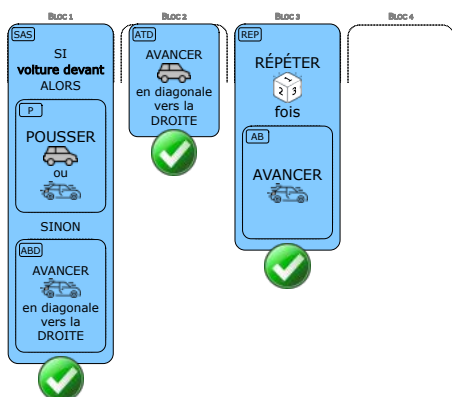
SA
SI
voiture devant
ALORS

REP
RÉPÉTER
fois

ABC
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

ABD
AVANCER
en diagonale
vers la
DROITE

AB
AVANCER



L'exécution du bloc 3 est validée par **AYRTON**, **LELLA** termine son tour...

Feuille de Marques



S P E E D A L G O

Feuille de Marques

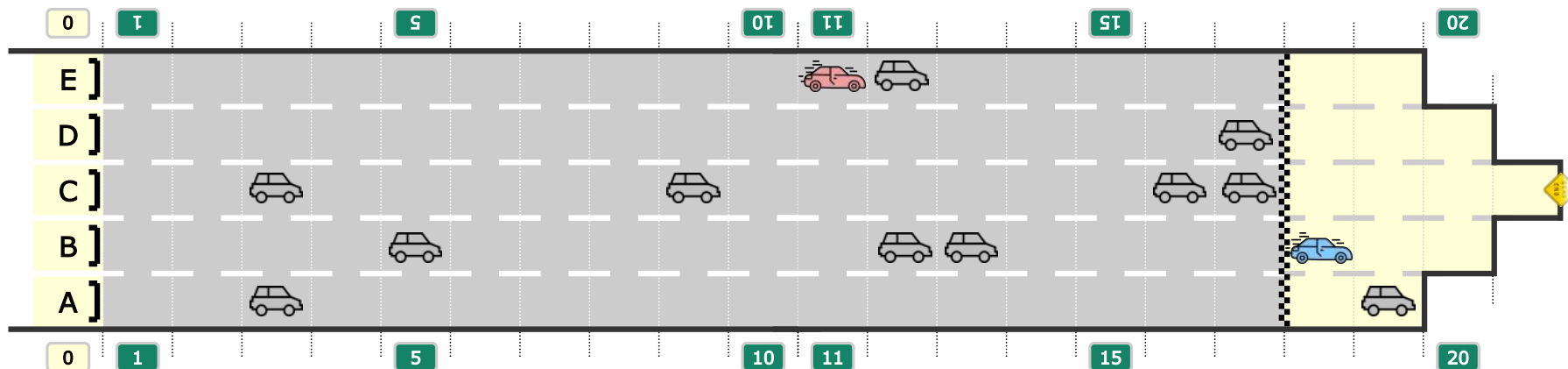
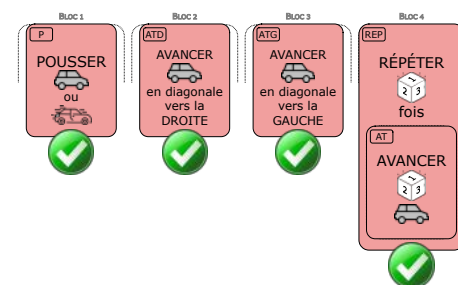
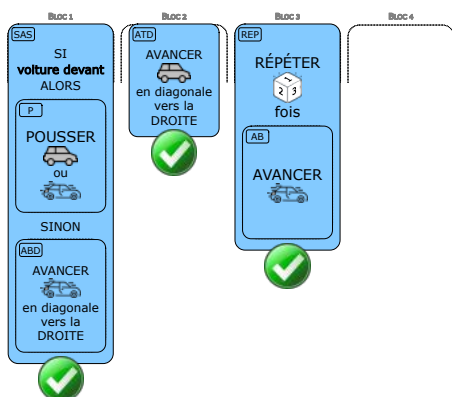
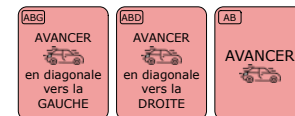
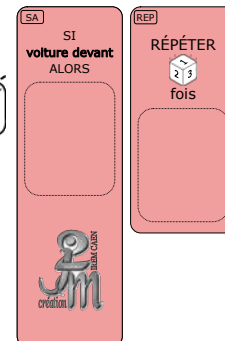
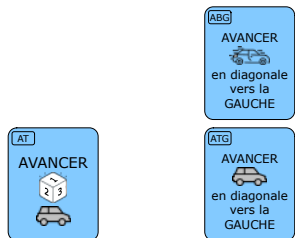


en complétant sa Feuille de Marques.

LELLA

TOUR #4

AYRTON



Les deux joueurs ont exécuté leur programme, le 4^{ème} tour est COMPLET.

LELLA

TOUR #4

AYRTON

ABC
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

ATG
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

AT
AVANCER



SA
SI
voiture devant
ALORS

REP
RÉPÉTER
2 fois

ABC
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

ABD
AVANCER
en diagonale
vers la
DROITE

AB
AVANCER



BLOC 1

SAS
SI
voiture devant
ALORS

P
POUSSER
OU

SINON

ABD
AVANCER
en diagonale
vers la
DROITE

BLOC 2

ATD
AVANCER
en diagonale
vers la
DROITE

BLOC 3

REP
RÉPÉTER
2 fois

AB
AVANCER

BLOC 1

P
POUSSER
OU

BLOC 2

ATD
AVANCER
en diagonale
vers la
DROITE

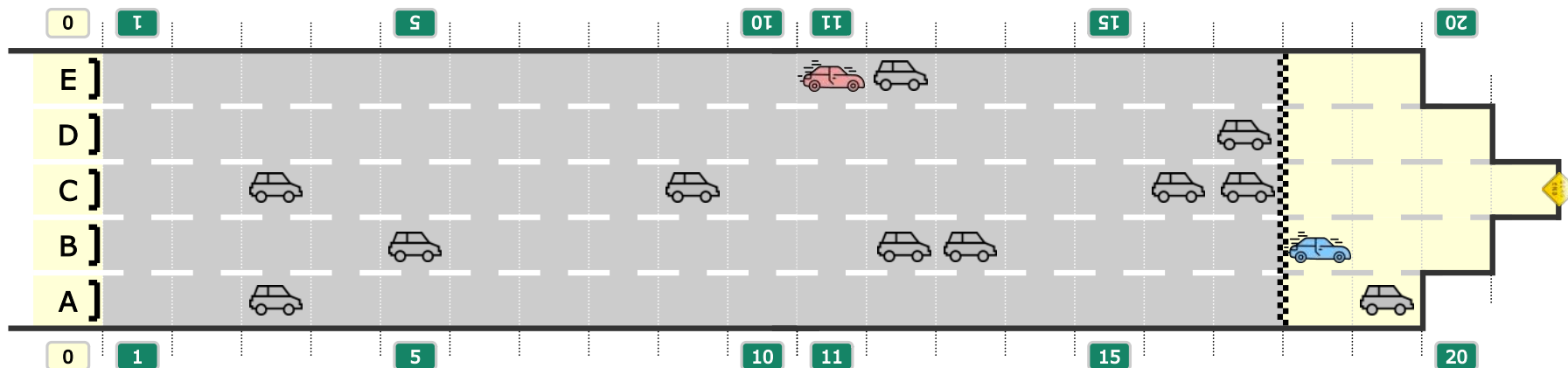
BLOC 3

ATG
AVANCER
en diagonale
vers la
GAUCHE

BLOC 4

REP
RÉPÉTER
2 fois

AT
AVANCER



LELLA a franchi la première la ligne d'arrivée, elle est déclarée vainqueur !

