



L'objectif de ce jeu d'**opposition** est de construire des **algorithmes** en **ordonnant** des **instructions** pour **déplacer** un bolide sur une piste de course.

Matériel

- 36 cartes INSTRUCTION
- 4 supports avec 4 blocs d'INSTRUCTIONS
- 4 voitures BOLIDES
- 12 voitures TRAFICS
- 1 dé à 6 faces 1-2-2-3-3-4
- 1 piste de course (en 2 parties)
- 4 feuilles de marques

But

Être le premier à franchir la ligne d'arrivée.

Nombre de joueurs

2 à 4 joueurs

Mécanisme

Construire un algorithme en ordonnant des cartes d'instructions pour faire avancer son bolide.

Préparation

Placer la piste de course au centre de la table en assemblant ses deux parties.

Chaque joueur choisit un BOLIDE, les 9 cartes INSTRUCTION, le support de cartes d'une même couleur et prépare sa **feuille de marques**.

Les 12 voitures TRAFICS sont réparties également entre les joueurs qui les placent, une à une, chacun leur tour, sur les cases grises de la piste. Une même case grise ne peut pas contenir plus d'une voiture TRAFIC et il doit y avoir au moins une voiture TRAFIC sur chaque voie A, B, C, D et E.

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

Le joueur le plus jeune commence.

Déroulement d'un tour de jeu

Phase préliminaire : lancers du dé

- Le dé est lancé **au début du tour**, successivement par chacun des joueurs,

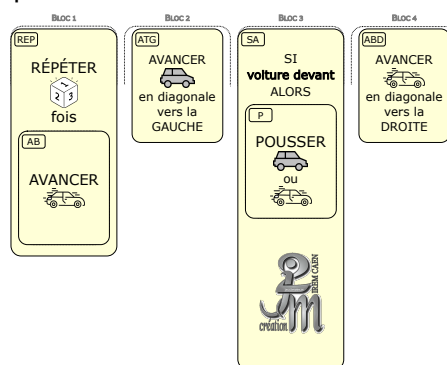
avant qu'ils programment leur algorithme. Les résultats des lancers sont notés sur les **feuilles de marques**.

- Le résultat détermine le paramètre de certaines **cartes INSTRUCTIONS**.

Phase 1 : construction des programmes

- Chaque joueur choisit des **cartes INSTRUCTIONS** et les ordonne en les posant côte à côte sur son support, faces visibles.

Exemple :



- Remarque : il n'est pas obligatoire de remplir les 4 blocs d'INSTRUCTIONS.

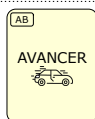
Phase 2 : exécution des programmes

- Le joueur dont c'est le tour exécute successivement, de gauche à droite, les INSTRUCTIONS de son programme. Il déplace **pas à pas** son BOLIDE en conséquence, et éventuellement d'autres voitures (TRAFIC ou BOLIDE adverse).
- Si l'une des voitures déplacées (BOLIDE, TRAFIC ou BOLIDE adverse) percute une **bordure** de la piste ou un **autre véhicule** :
 - × le programme est interrompu (la suite du programme n'est pas exécutée) ;
 - × le BOLIDE (et éventuellement les autres voitures déplacées) reste(nt) sur la dernière case grise occupée.
- Le joueur complète sa **feuille de marques**.
- Puis c'est au joueur suivant d'exécuter son programme.
- Un tour de jeu est **complet** quand **tous** les joueurs ont exécuté leur programme.



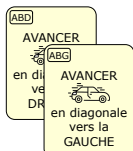
- Pour démarrer un nouveau tour de jeu :
 - x chaque joueur replace dans sa main ses 9 cartes INSTRUCTIONS ;
 - x le joueur qui commence le nouveau tour de jeu est celui qui a été le **dernier** au tour précédent (permutation circulaire).

Cartes INSTRUCTIONS



Carte Mouvement AB

Permet au joueur d'avancer son BOLIDE d'une case (tout droit).



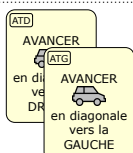
Cartes Mouvement ABD et ABG

Permet au joueur d'avancer son BOLIDE d'une case en diagonale vers la bordure droite ou gauche.



Carte Mouvement AT

Permet au joueur d'avancer de 1 à 4 voitures TRAFIC **différentes** de son choix d'une case (tout droit). Le nombre de voitures TRAFIC est déterminé par le dé .



Cartes Mouvement ATD et ATG

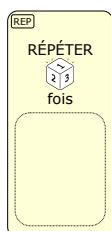
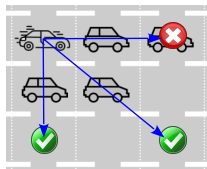
Permet au joueur d'avancer la voiture TRAFIC de son **choix** d'une case en diagonale vers la bordure droite ou gauche.



Carte Mouvement P

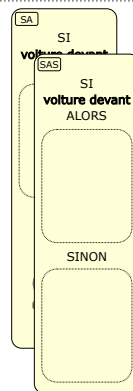
Permet de pousser d'une case une voiture (TRAFIC ou BOLIDE adverse). La voiture poussée doit se trouver sur une case contiguë (par un côté ou sommet) à celle du BOLIDE. Le BOLIDE et la voiture poussée se déplacent **tous les deux** dans le même sens (donné par le vecteur formé par le BOLIDE et la voiture poussée).

Attention, on ne peut pousser qu'une seule voiture, et la future case occupée par la voiture poussée doit être libre. Dans le cas contraire, il y a collision et le programme s'arrête. S'il n'y a pas de voiture à pousser, l'instruction ne peut pas être exécutée et le programme s'arrête.



Carte Répétition REP

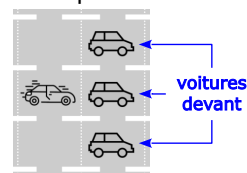
Permet de répéter une INSTRUCTION. Cette carte doit être **complétée** avec une carte **Mouvement** qui est posée dessus. Le nombre de répétition est déterminé par le dé . **Attention** : les itérations sont exécutées pas à pas jusqu'à une éventuelle collision. Dans ce cas, le programme s'arrête.



Carte Condition SA/SAS

Permet au joueur de tester si une **voiture** est **devant** son bolide et de choisir l'(les) INSTRUCTION(s) à exécuter. Cette carte doit être **complétée** avec une (ou des) carte(s) **Mouvement**. La **voiture devant** peut être une voiture TRAFIC ou un BOLIDE adverse.

Cette carte RECTO-VERSO peut être utilisée de différentes façons (voir **Variantes**).



Fin de partie

La partie se termine à l'issue d'un **tour complet** (voir **Déroulement d'un tour de jeu**) quand un ou plusieurs BOLIDES franchissent la **ligne d'arrivée**.

S'ils sont plusieurs, le BOLIDE le plus loin est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, le joueur qui a exécuté son programme en dernier l'emporte.

Feuille de marques

Après avoir exécuté son programme, le joueur complète sa feuille de marques à l'aide des **codes** figurant en haut des cartes INSTRUCTIONS. La **TRAJECTOIRE** du BOLIDE est tracée avec une ligne brisée et le **numéro du tour**.

Exemple de la Phase 1 :

Tour		INSTRUCTIONS codées AB - ABD - ABG - AT - ATD - ATG - P - REP - SA - SAS	TRAJECTOIRE du BOLIDE
1	3	REP AB - ATG - SA P - ABD	
2			
3			
4			

Variantes

- **Carte RECTO-VERSO Condition** :
 - x jouer sans cette carte ;
 - x laisser le choix au joueur d'utiliser le RECTO ou le VERSO à chaque tour de jeu ;
 - x imposer de retourner la carte après chaque utilisation pour obliger le joueur à utiliser l'autre côté au tour suivant.
- Associer deux (ou plus) cartes avec les cartes **Répétition** et **Condition**.
- À la fin d'un tour complet, avancer d'une case toutes les voitures TRAFIC (si l'une d'elle dépasse la ligne d'arrivée, elle sera retirée du jeu).

