



# CRAZY PILOT



Matteo Cimenti,  
Carlo Rigon, Chiara Zanchetta



Julien Bigot



8-99



2-6



10 min



121

## But du jeu

Zarbicity est une ville paisible en apparence. Comme chaque jour, vous devez vous rendre à votre travail. Mais, aujourd'hui, vous êtes parti·e en retard en retard.

Dans *Crazy Pilot*, vous devez réagir le plus vite possible aux situations qui vous font face pour être à l'heure. Faites attention, des zombies sont de sortie et se cachent parmi la population, ils risquent de vous retarder !

## Mise en place

Mélangez les **94 cartes situation**. Distribuez-en 20 à chaque joueur et joueuse (18 cartes à 5 et 15 cartes à 6 joueurs et joueuses).

Remettez les cartes restantes dans la boîte, le cas échéant.

Gardez les **cartes situation** face visible devant vous en plaçant dessus une **carte départ**. Passez cette pile ainsi créée à votre voisin ou voisine de gauche.

Prenez une **carte voiture** et placez-la devant vous. Placez les **cartes pénalités** et la **carte fin** au centre de la table.

## Matériel | 121 cartes



6 cartes départ



6 cartes voiture



1 carte fin



14 cartes pénalités



94 cartes situation

## Déroulement du jeu

L'un ou l'une d'entre vous donne le signal du départ.

À ce moment-là, placez la carte départ sous votre pile.

Vous avez maintenant une carte situation visible. Vous devez la résoudre avant de passer à la suivante, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

## Résoudre une carte

Pour résoudre une carte il faut la placer au bon endroit en fonction de l'action que vous souhaitez faire avec votre voiture.

Pour cela, analysez la situation et trouvez le bon comportement à avoir. Vous devez respecter les règles en vigueur et ne pas créer d'accident :



Si la situation permet d'**aller tout droit**. Placez la carte au-dessus de la voiture.



Si la situation vous oblige à **changer de voie vers la gauche**. Placez la carte à gauche de la voiture.



Si la situation vous oblige à **changer de voie vers la droite**. Placez la carte à droite de la voiture.



Si la situation vous oblige à **faire demi-tour**. Placez la carte en dessous de la voiture. Faites demi-tour quand vous pensez que vous arrêter ne suffira pas et qu'il vaut mieux trouver une autre route.



Si la situation vous oblige à **vous arrêter avant de redémarrer**. Placez la carte sous la pile de cartes que vous avez en main.

La différence entre  et  est que, dans le premier cas, en vous arrêtant la situation va se décoincer (ou il s'agit de respecter le code de la route tout simplement). Alors que, dans le second cas, il est dangereux, voire impossible, que la situation vous permette de passer.

# HEL VETIQ





## Attention !

Une autre option est possible quand vous apercevez un ou des **zombies** sur votre carte.

Vous devez alors crier « Zombiiiiii ! » Ce faisant, tapez sur le tas de cartes pénalités.

Les autres joueurs doivent s'arrêter de jouer et taper sur votre main le plus rapidement possible. La course est momentanément interrompue.

La personne qui a interrompu la partie vérifie s'il y avait bien un zombie sur sa carte.



Si oui : elle met cette carte sous la carte voiture, celle-ci lui rapportera 1 point.



Si non : elle met la carte de côté face cachée, celle-ci rapportera -1 point en fin de partie.

Le dernier ou la dernière à taper au centre de la table récupère **une carte pénalités** qui vaudra -1 point à la fin de la partie.

Une fois la résolution terminée, la personne qui a interrompu la partie donne le signal du départ en criant « Paaaartez ! » quand il ou elle le souhaite.

**Cas particulier :** si deux personnes crient « Zombiiiiii ! » en même temps. Leur carte doit être vérifiée normalement et les autres règles ci-dessus s'appliquent.



## Fin de la partie

La partie s'arrête dès qu'un joueur ou une joueuse finit sa pile de carte et revient à sa carte départ. Il ou elle crie alors « Attention ! » et prend ainsi la **carte fin**.

Tout le monde s'arrête et procède au décompte des points de victoire. S'il vous reste des cartes non résolues, défaussez-les.

Vérifiez chaque pile de cartes résolues une par une.

Vérifiez le verso des cartes.

- Les cartes avec une  devraient être au-dessus de votre voiture.
- Les cartes avec une  devraient être à gauche de votre voiture.
- Les cartes avec une  devraient être à droite de votre voiture.
- Les cartes avec une  devraient être sous votre carte départ.
- Les cartes avec une  devraient être en dessous de votre voiture.
- Les cartes avec une  devraient être sous la carte voiture.

  : ces cartes peuvent être placées aussi bien dans la pile  que dans celle des changements  

**Calculez vos points de cette façon :**

**Gagnez** 1 point de victoire pour chaque carte **placée au bon endroit**.

**Perdez** 1 point de victoire pour **chaque erreur**.

**Gagnez** 1 point pour les cartes sous la carte voiture (**les cartes zombies valides**).

**Gagnez** 2 points pour la **carte fin**.

**Perdez** 1 point pour chaque **carte pénalités**.

Le joueur ou la joueuse ayant le plus de points de victoire gagne la partie.

En cas d'égalité, la victoire revient à celui ou celle qui a la carte fin et, si l'égalité persiste, partagez la victoire.

## Variante pour jouer à 2

Pour jouer à deux, suivez les instructions suivantes :

Enlevez les cartes zombies du jeu.

Distribuez 20 cartes à chaque joueur et joueuse parmi les restantes. Ajoutez-y 3 cartes zombies dans chaque tas. Mélangez les cartes.

Les règles restent les mêmes que pour une partie classique.

Avec l'exception suivante : quand vous voyez (ou non\*) un zombie sur la carte, annoncez « Zombie ! » Placez ensuite cette carte devant la zone de jeu de votre adversaire. Il ou elle peut, à tout moment pendant la partie, regarder la carte, voir le zombie et la recouvrir avec une carte pénalités, le cas échéant.

**En fin de partie, il y a plusieurs possibilités :**

La carte a un zombie mais elle n'est PAS recouverte : -1 point.

La carte a un zombie et elle est recouverte : rien de spécial.

La carte n'a PAS de zombie mais elle est recouverte d'une carte : -1 point.

La carte n'a PAS de zombie et elle n'est PAS recouverte : -1 point à l'autre joueur ou joueuse.

\* Vous pouvez envoyer une carte qui n'a pas de zombie pour piéger l'adversaire, mais celui-ci peut s'en rendre compte.

