

 JEAN-CHRISTOPHE BOUVIER

 TONY ROCHON



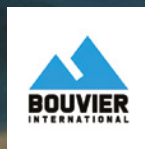
ROAD MASTER

CHARGEZ, ROULEZ, SCOREZ !



RÈGLE ^{1.0}
DU
JEU

RELUE PAR CHRISTOPHE GUIARD



MATÉRIEL

- 1 règle du jeu
- 1 plateau de jeu
- 6 camions de capacité 5 cubes
- 60 contrats de livraison
- 6 cartes-pénurie (dos identiques aux contrats)
- 10 contrats-marchandise explosive
- 10 contrats-denrée périssable
- 6 cartes-boom
- 18 super-bonus
- 42 jetons-action (6 x 7)
- 6 pions-score
- 15 cubes orange
- 15 cubes violets
- 15 cubes verts
- 15 cubes bleus
- 15 cubes jaunes
- 15 cubes marron

BUT DU JEU

Prenez les commandes de votre camion et devenez maître de la logistique ! Sélectionnez vos contrats, chargez, transportez et livrez les cubes afin de marquer le plus de points possibles pour remporter la victoire !

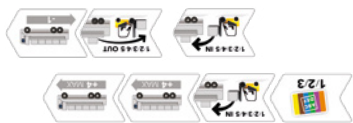
MISE EN PLACE DU JEU DE BASE

Les 10 contrats-denrée périssable, les 10 contrats-matière explosive et les 6 cartes-boom sont mis de côté : ils seront utilisés avec les règles avancées (p. 7 et 8).



- disposez le plateau au centre de la table
- placez les cubes par couleur sur les 6 entrepôts
- mélangez les 60 contrats avec les 6 cartes-pénurie (optionnelles pour les premières parties) et révélez-en 9, faces visibles, aux emplacements prévus le long du plateau : c'est la "bourse de fret". Le reste des cartes constitue la pioche de contrats, faces cachées. Si des cartes-pénurie sont révélées lors de la mise en place, appliquez leur effet, puis remplacez-les par les contrats suivants.
- mélangez les super-bonus, puis faites-en une pile, faces cachées
- chaque joueur prend :
 - 1 camion qu'il placera, lors de son premier tour de jeu, sur une case marquée d'une lettre de l'entrepôt de son choix
 - 7 jetons-action de la même couleur que son camion
 - 1 pion-score de même couleur à placer sur la case 0 de la piste de score

Celle ou celui qui imite le mieux le bruit d'un camion débute la partie.



JOUEUR BLANC

JOUEUR ARGENT



JOUEUR NOIR

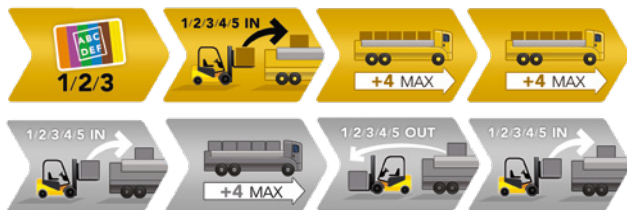
JOUEUR OR



TOUR DE JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle. À votre tour, vous pouvez effectuer jusqu'à 4 actions en combinant 4 faces de vos 7 jetons-action.

Exemples de combinaisons de 4 actions lors d'un tour de jeu des joueurs or et argent.



Pendant le tour des autres joueurs, n'oubliez pas de préparer vos 4 actions pour votre prochain tour. Ce plan peut bien sûr être ajusté au moment de jouer, car la route est pleine d'imprévus !

ACTION 1 - PRENDRE DES CONTRATS (1 FACE)



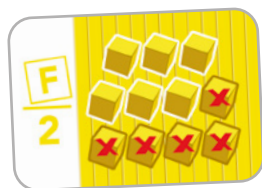
1/2/3

Choisissez de 1 à 3 contrats parmi les 10 disponibles : les 9 visibles et celui du dessus de la pioche (le dos du contrat indique la couleur des cubes demandés) et posez-les faces visibles devant vous. Chaque contrat sélectionné est immédiatement remplacé dans la bourse de fret.

Un contrat indique :

- la quantité et la couleur des cubes à livrer avant la fin de la partie
- l'entrepôt de destination
- les points gagnés ou perdus si la livraison est réussie ou non

Exemple : ici, il faut livrer 2 cubes orange à l'entrepôt bleu D pour marquer 7 points ou en perdre 2 en cas de non livraison.



Six cartes-pénurie sont mêlées aux contrats. Lorsque l'une d'elle est révélée, la moitié des cubes présents dans l'entrepôt correspondant — arrondie à l'inférieur — est immédiatement retirée du plateau. Défaussez la carte-pénurie et tirez un contrat pour compléter la bourse de fret à 9.

Si un entrepôt est vide, retirez les contrats concernés de la bourse de fret et de la pioche. Les contrats déjà pris par les joueurs restent en leur possession.

Il n'y a pas de limite au nombre de contrats que vous pouvez posséder.

ACTION 2 - PRENDRE DES CARTES-SUPER-BONUS (1 FACE)



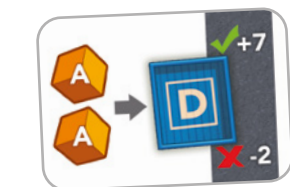
0/1/2/3

Prenez les 6 premières cartes de la pile super-bonus et gardez-en de 0 à 3. Ces cartes restent secrètes jusqu'au décompte des points. Rejetez les super-bonus non conservés sous la pile.

Un super-bonus est une combinaison à réaliser en fin de partie avec les cubes livrés sur vos contrats pour gagner des points supplémentaires.

Exemple de super-bonus : vous gagnez 6 points si vous pouvez poser 3 cubes violets et 3 cubes jaunes sur la carte. Sinon vous perdez 2 points.

Si vous avez plusieurs super-bonus, ils doivent être garnis de leurs propres cubes.



ACTION 3 - CHARGER DES CUBES (3 FACES)



Jouable uniquement dans un entrepôt, lorsque le camion est sur une case marquée d'une lettre (A, B, C, D, E, F) : vous pouvez charger autant de cubes qu'il y a de places libres dans le camion, soit un maximum de 5 cubes.

ACTION 4 - AVANCER LE CAMION (3 FACES)



Avancez le camion de 1 à 4 cases, sur la route ou dans un entrepôt. Roulez sur la voie de droite autant que possible, sauf pour dépasser ou manoeuvrer à l'approche ou au sortir d'un entrepôt.

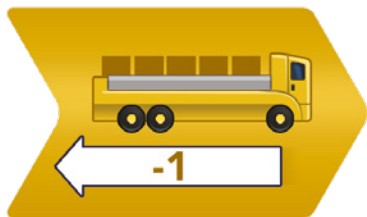
Exemples d'avancements possibles et impossibles (panneau sens interdit).



Les dépassements sont autorisés, mais vous devez vous rabattre à droite entre chaque camion. Deux camions côte à côte bloquent la route.

Vous pouvez terminer votre tour sur la voie de gauche si vous êtes en train de dépasser, ou si vous vous apprêtez à entrer dans un entrepôt ou en sortez.

ACTION 5 - RECULER LE CAMION (3 FACES)



Reculer votre camion d'une case, sur la route ou dans un entrepôt.

Exemples de reculs possibles et impossibles (panneau sens interdit)



ACTION 6 - DÉCHARGER DES CUBES (3 FACES)



Lorsque votre camion est sur une case marquée d'une lettre (A, B, C, D, E, F), vous pouvez décharger autant de cubes que vous le souhaitez pour honorer un ou plusieurs contrats, totalement ou partiellement : posez les cubes requis sur les contrats correspondants (et non pas dans l'entrepôt du plateau) et avancez votre pion de score du nombre de points gagnés grâce aux contrats totalement remplis.

Exemple : le camion étant dans l'entrepôt bleu D, les 2 cubes orange sont déchargés sur le contrat, Le joueur avance son pion de 7 points sur la piste de score.



Vous pouvez aussi décharger des cubes non liés à un contrat : dans ce cas, les cubes sont déposés directement sur les entrepôts du plateau et peuvent être chargés par n'importe quel joueur.

FIN DE PARTIE

La fin de partie se déclenche lorsqu'un joueur atteint ou dépasse le score de :

- 30 points à 6 joueurs
- 35 points à 5 joueurs
- 40 points à 4 joueurs
- 45 points à 3 joueurs
- 50 points à 2 joueurs



Les joueurs restants terminent leur tour normalement jusqu'à ce que l'on revienne au premier joueur : la partie prend fin.

1-Soustrayez les points des contrats non complétement remplis.

2-Révélez vos super-bonus et utilisez les cubes posés sur vos contrats pour tenter de compléter les super-bonus : **ajoutez ou soustrayez** les points indiqués sur chaque super-bonus.

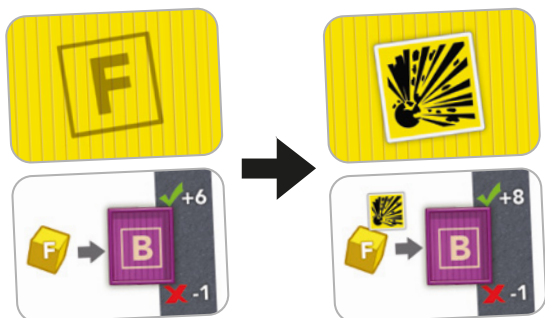
(Les cubes restants dans les camions ne rapportent aucun point.)

Le joueur ayant le score final le plus élevé remporte la partie.

En cas d'égalité, départagez les joueurs au nombre de contrats remplis, puis, si besoin, au contrat ayant rapporté le plus de points.

RÈGLES AVANÇÉES

1-MARCHANDISE EXPLOSIVE



Placez les 6 cartes-boom faces cachées près de l'entrepôt jaune F.

Tirez une carte-boom à la fin de chaque action charger, avancer, reculer, et avant l'action décharger :

Cette marchandise rapporte 2 points de plus à contrat équivalent, mais nécessite une grande prudence lors de sa manipulation !

Remplacez les 11 cartes F (dos jaune) par les contrats-marchandise-explosive





- «OK» : rien ne se passe, continuez votre tour de jeu



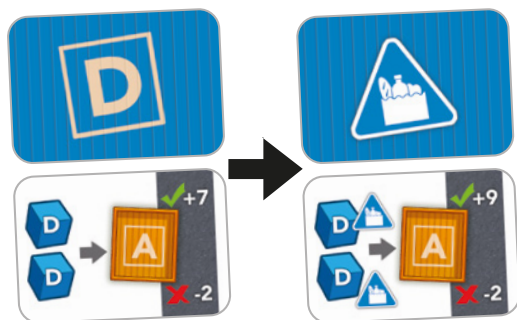
- premier «demi-boom» : rien ne se passe, conservez la carte. Vous pouvez décider de stopper votre tour ou prendre le risque de le poursuivre.

- deuxième «demi-boom» : explosion dans le camion ! Tous les cubes du camion, peu importe leur couleur, sont retirés du jeu.

A la fin du tour, récupérez et mélangez les 6 cartes-boom et remettez-les faces cachées près de l'entrepôt jaune F.

2-DENRÉES PÉRISSABLES

Cette marchandise rapporte 2 points de plus à contrat équivalent, mais nécessite d'être chargée et livrée dans le même tour de jeu. Remplacez les 11 cartes D (dos bleu) par les contrats-marchandise périssable.



Une fois les cubes bleus chargés, ils doivent impérativement être livrés dans le même tour de jeu. À défaut, la marchandise est perdue : les cubes bleus sont ôtés du camion et retirés du jeu.

LES JEUX BOUVIER INTERNATIONAL

BOUVIER International était à l'origine un sponsor fictif, glissé avec malice par l'éditeur dans les illustrations des célèbres jeux de course **Rallyman** : leur auteur, Jean-Christophe Bouvier, en a fait une marque de société d'édition.

Road Master est le deuxième titre de la gamme après **Ticket Gagnant**. Dans celui-ci vous incarnez un pronostiqueur hippique plongé dans l'effervescence du champ de course, bien décidé à faire triompher vos favoris !

