

# SNOW TATLS

## TOUR DE JEU

Ordre de jeu du tour = Position dans la course au début du tour.  
Au tour de chaque joueur, actions suivantes obligatoires :

### 1) Jouer des cartes

- \* Jouer 1 ou plusieurs cartes **de même valeur** sur le chien de droite, de gauche et/ou le frein (1 carte pour chaque position).

### 2) Déplacer le traîneau

- \* Vitesse = Chien de droite + Chien de gauche – Frein
- \* Glisse = Chien le plus fort – Chien le moins fort
- \* Si Chien de droite = Chien de gauche
  - ☞ Bonus de mouvement = Position

Le Bonus de mouvement est irréfragable, facultatif et compte dans la vitesse.

### 3) Revenir à 5 cartes en mains

- \* Si moins de 5 ☞ Piocher la différence en cartes Chiens.
- \* Si plus de 5 ☞ Défausser l'excédent.
- \* Les cartes de dégâts font partie de la main et ne peuvent pas être défaussées.

## CHOC ET DANGERS

### Dépassement de la vitesse limite en entrant dans un virage

- \* Poursuivre le mouvement du traîneau.
- \* Prendre carte Dégâts = Vitesse – Vitesse limite
- \* Terminer le tour du joueur.

### Collision avec un autre traîneau

- \* Fin immédiate du mouvement du traîneau et du tour du joueur.
- \* Le joueur ne complète pas sa main s'il a moins de 5 cartes.
- \* Le joueur complète sa main à la phase 3 de son **prochain** tour.

### Collision avec le décor

- \* Fin immédiate du mouvement du traîneau.
- \* Prendre 1 carte Dégâts
- \* Terminer le tour du joueur.

## DÉTERMINATION DE L'AVANCE D'UN TRAÎNEAU

Un traîneau A est devant un traîneau B si une des conditions suivantes est vérifiée (dans l'ordre) :

① La ligne de la case A est devant la case B.

② Si on est dans un virage :

A est à l'intérieur du virage par rapport à B.

Si on est juste avant la ligne de finish ou après :

A est plus proche du côté du drapeau à damier que B

Sinon :

A est plus proche de l'intérieur du **prochain** virage par rapport à B.

# SNOW TATLS

## TOUR DE JEU

Ordre de jeu du tour = Position dans la course au début du tour.  
Au tour de chaque joueur, actions suivantes obligatoires :

### 1) Jouer des cartes

- \* Jouer 1 ou plusieurs cartes **de même valeur** sur le chien de droite, de gauche et/ou le frein (1 carte pour chaque position).

### 2) Déplacer le traîneau

- \* Vitesse = Chien de droite + Chien de gauche – Frein
- \* Glisse = Chien le plus fort – Chien le moins fort
- \* Si Chien de droite = Chien de gauche
  - ☞ Bonus de mouvement = Position

Le Bonus de mouvement est irréfragable, facultatif et compte dans la vitesse.

### 3) Revenir à 5 cartes en mains

- \* Si moins de 5 ☞ Piocher la différence en cartes Chiens.
- \* Si plus de 5 ☞ Défausser l'excédent.
- \* Les cartes de dégâts font partie de la main et ne peuvent pas être défaussées.

## CHOC ET DANGERS

### Dépassement de la vitesse limite en entrant dans un virage

- \* Poursuivre le mouvement du traîneau.
- \* Prendre carte Dégâts = Vitesse – Vitesse limite
- \* Terminer le tour du joueur.

### Collision avec un autre traîneau

- \* Fin immédiate du mouvement du traîneau et du tour du joueur.
- \* Le joueur ne complète pas sa main s'il a moins de 5 cartes.
- \* Le joueur complète sa main à la phase 3 de son **prochain** tour.

### Collision avec le décor

- \* Fin immédiate du mouvement du traîneau.
- \* Prendre 1 carte Dégâts
- \* Terminer le tour du joueur.

## DÉTERMINATION DE L'AVANCE D'UN TRAÎNEAU

Un traîneau A est devant un traîneau B si une des conditions suivantes est vérifiée (dans l'ordre) :

① La ligne de la case A est devant la case B.

② Si on est dans un virage :

A est à l'intérieur du virage par rapport à B.

Si on est juste avant la ligne de finish ou après :

A est plus proche du côté du drapeau à damier que B

Sinon :

A est plus proche de l'intérieur du **prochain** virage par rapport à B.

# SNOW TATLS

## TOUR DE JEU

Ordre de jeu du tour = Position dans la course au début du tour.  
Au tour de chaque joueur, actions suivantes obligatoires :

### 1) Jouer des cartes

- \* Jouer 1 ou plusieurs cartes **de même valeur** sur le chien de droite, de gauche et/ou le frein (1 carte pour chaque position).

### 2) Déplacer le traîneau

- \* Vitesse = Chien de droite + Chien de gauche – Frein
- \* Glisse = Chien le plus fort – Chien le moins fort
- \* Si Chien de droite = Chien de gauche
  - ☞ Bonus de mouvement = Position

Le Bonus de mouvement est irréfragable, facultatif et compte dans la vitesse.

### 3) Revenir à 5 cartes en mains

- \* Si moins de 5 ☞ Piocher la différence en cartes Chiens.
- \* Si plus de 5 ☞ Défausser l'excédent.
- \* Les cartes de dégâts font partie de la main et ne peuvent pas être défaussées.

## CHOC ET DANGERS

### Dépassement de la vitesse limite en entrant dans un virage

- \* Poursuivre le mouvement du traîneau.
- \* Prendre carte Dégâts = Vitesse – Vitesse limite
- \* Terminer le tour du joueur.

### Collision avec un autre traîneau

- \* Fin immédiate du mouvement du traîneau et du tour du joueur.
- \* Le joueur ne complète pas sa main s'il a moins de 5 cartes.
- \* Le joueur complète sa main à la phase 3 de son **prochain** tour.

### Collision avec le décor

- \* Fin immédiate du mouvement du traîneau.
- \* Prendre 1 carte Dégâts
- \* Terminer le tour du joueur.

## DÉTERMINATION DE L'AVANCE D'UN TRAÎNEAU

Un traîneau A est devant un traîneau B si une des conditions suivantes est vérifiée (dans l'ordre) :

① La ligne de la case A est devant la case B.

② Si on est dans un virage :

A est à l'intérieur du virage par rapport à B.

Si on est juste avant la ligne de finish ou après :

A est plus proche du côté du drapeau à damier que B

Sinon :

A est plus proche de l'intérieur du **prochain** virage par rapport à B.