

COASTER CLASH



COASTER CLASH

Coaster Clash est un jeu de cartes palpitant où vous jouez avec vos voisins. Vous collaborez et rivalisez avec les autres ingénieurs pour construire le meilleur ensemble de montagnes russes. Vous formez une équipe avec chacun de vos voisins, en combinant les meilleurs éléments de montagnes russes pour créer l'attraction la plus spectaculaire.

Cependant, un seul ingénieur remportera la victoire !

18 cartes Configuration



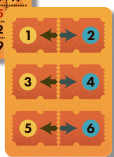
80 éléments de montagnes russes, répartis en 5 thèmes différents



12 marqueurs d'Excitation et de Vitesse



1 marqueur de manche



12 jetons de Vitesse



12 jetons d'Excitation



1 jeton de manche

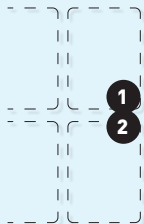
MISE EN PLACE

1. Mélangez les cartes Configuration et distribuez-en 3 à chaque joueur. Les cartes Configuration indiquent le nom et les exigences de chaque montagne russe (voir les cartes Configuration).
2. Chaque joueur place une carte Configuration entre lui et le joueur à sa gauche, puis une autre entre lui et le joueur à sa droite. Remettez la troisième carte dans la boîte.
Chaque zone située entre deux joueurs contient désormais deux cartes Configuration. Les deux voisins partagent cette zone, appelée zone de montagnes russes. Chaque joueur possède donc deux zones de montagnes russes, une avec chacun de ses voisins.
Placez les cartes Configuration l'une au-dessus de l'autre, sur le côté gauche de la zone de montagnes russes. Laissez de la place à leur droite pour construire les montagnes russes.
3. Placez une piste d'Excitation/Vitesse à gauche de chaque carte Configuration. Placez un marqueur d'Excitation sur la case 0 de chaque piste. Placez un marqueur de Vitesse sur la valeur de vitesse indiquée sur la carte Configuration (voir la carte Configuration).
4. Placez le marqueur de manche au centre de la zone de jeu, puis placez le jeton de manche sur la case 1.
La carte d'ordre du tour indique dans quelle zone de montagnes russes vous jouez en premier à chaque manche.
5. Mélangez les cartes Éléments de montagnes russes et placez-les en une pioche face cachée au centre de la zone de jeu. Laissez un espace à côté pour former une pile de défausse.

Voir la page suivante pour la mise en place à 4 joueurs >>



Joueur 1



1

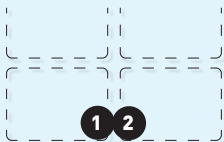
2



3



Joueur 2



1

2

3



1

2

4



5



3



Joueur 4

3

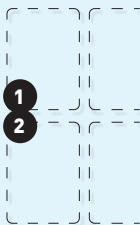


1

2



Joueur 3



CARTES CONFIGURATION



Chaque carte Configuration constitue le point de départ d'une montagne russe. Une carte Configuration indique :

1. le nom de la montagne russe ;
2. la vitesse de départ 🔥 (placez le marqueur de Vitesse sur cette valeur, sur la piste d'Excitation/Vitesse de la montagne russe, au début de la partie) ;
3. les conditions et le bonus d'Excitation associé ★ (voir Fin de la partie).

OBJECTIF DU JEU

Le but de Coaster Clash est de construire deux montagnes russes avec chacun de vos voisins. Le joueur qui obtient le plus grand total d'Excitation★ grâce aux quatre montagnes russes auxquelles il a contribué remporte la partie !

APERÇU RAPIDE

La partie se déroule en 6 manches.

À chaque manche, tous les joueurs jouent simultanément des Éléments de montagnes russes afin de rendre leurs attractions aussi palpitantes que possible.

Portez une attention particulière aux exigences indiquées sur les cartes Configuration ainsi qu'aux thèmes des Éléments de montagnes russes afin de gagner des points d'Excitation bonus à la fin de la partie.

UNE MANCHE

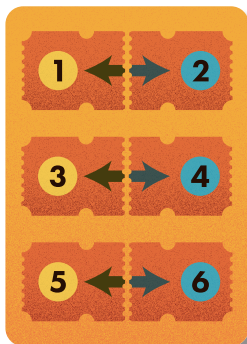
Construisez simultanément vos montagnes russes. Ajoutez des Éléments de montagnes russes — un dans chacune de vos zones de montagnes russes — afin d'augmenter leur niveau d'Excitation. Gardez toutefois un œil sur leur Vitesse. Vous ne voudriez pas qu'elles ralentissent... ou, pire encore, qu'elles donnent la nausée aux passagers !

Distribuez 3 cartes Éléments de montagnes russes à chaque joueur.



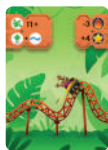
Consultez le marqueur de manche pour savoir dans quelle zone de montagnes russes vous jouerez votre premier Éléments. Lors des manches impaires, jouez d'abord dans la zone située à votre gauche, puis dans celle à votre droite. Lors des manches paires, jouez d'abord dans la zone située à votre droite, puis dans celle à votre gauche.

Utilisez le jeton de manche pour suivre les différentes manches de la partie.



Ensuite, effectuez simultanément les étapes suivantes :

- Jouez une carte Élément face cachée dans la zone de montagnes russes indiquée par le marqueur de manche. Lors de la première manche, il s'agit de la zone située à votre gauche.
- Jouez une autre carte Élément face cachée dans votre autre zone de montagnes russes.
- Retournez ensuite la première carte que vous avez jouée et placez-la dans l'une des deux montagnes russes de cette zone.
- Lorsque tous les joueurs ont effectué cette étape, retournez la deuxième carte et placez-la dans l'une des deux montagnes russes russes de cette zone.
- Défaussez toutes les cartes restantes.



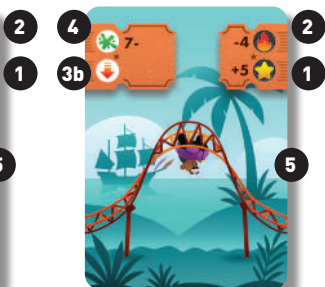
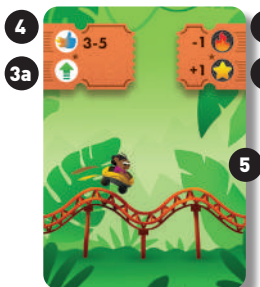
Pendant une manche, vous ne pouvez ni discuter ni révéler la moindre information concernant les cartes que vous jouez. Entre les manches, avant la distribution des nouvelles cartes, vous pouvez discuter de votre stratégie pour la manche suivante avec vos voisins.

Avant de jouer votre première carte, si les Éléments de montagnes russes de votre main ne vous conviennent pas, vous pouvez, une fois par manche, défausser vos 3 cartes. Si vous le faites, piochez 2 nouvelles cartes Élément de montagnes russes depuis la pioche. Jouer un Élément de montagnes russes n'est pas obligatoire. Si aucune des cartes de votre main ne convient à l'une ou l'autre des montagnes russes de la zone concernée, vous pouvez défausser un Élément au lieu de le jouer lorsque vous retournez votre carte face visible.

CARTES ÉLÉMENT DE MONTAGNES RUSSES

Chaque carte Élément de montagnes russes présente :

- 1. Coût en Vitesse** 🔥 : après avoir placé cet Élément de montagnes russes, réduisez la Vitesse de la montagne russe de la valeur indiquée. Vous ne pouvez pas placer un Élément de montagnes russes si cela fait descendre la Vitesse en dessous de 0 (une Vitesse de 0 est autorisée).
Cas particulier – Cartes Lancement 🚀 : les cartes Lancement affichent une valeur positive (+) à côté de l'icône de Vitesse 🔥 . Lorsque vous jouez une carte Lancement, augmentez la Vitesse de la valeur indiquée au lieu de la réduire.
- 2. Excitation** : ajoutez à la montagne russe le nombre de points d'Excitation ⭐ indiqué après avoir joué cet Élément de montagnes russes.
- 3. a. Vitesse parfaite** 👍 : si la Vitesse de la montagne russe correspond exactement à la valeur indiquée avant de jouer cet Élément, ajoutez 2 points d'Excitation à cette montagne russe. Si la carte affiche (-), cet Élément n'accorde aucun bonus.
b. Vitesse de vomissement 🤮 : si la Vitesse de la montagne russe est supérieure ou inférieure à la valeur indiquée avant de jouer cet Élément, retirez 2 points d'Excitation ⭐ à cette montagne russe.
- 4. Une ou deux icônes d'Élément.** Elles sont importantes pour le calcul des bonus d'Excitation indiqués sur la carte Configuration de la montagne russe (voir Fin de la partie).
- 5. Thème** : chaque Élément de montagnes russes appartient à un thème (*Jungle, Pirates, Temple, Espace ou Volcan*), représenté par l'illustration de son arrière-plan.



FIN DE LA MANCHE

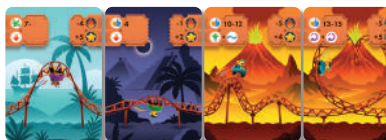
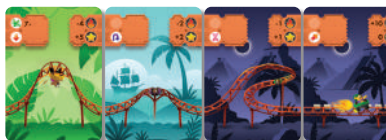
À la fin des manches 1 à 5, avancez le jeton de manche d'une case, puis commencez une nouvelle manche.

À la fin de la 6e manche, la partie prend fin. Passez alors au décompte des points.

FIN DE LA PARTIE

Vos montagnes russes sont terminées. Il est temps de calculer les points d'Excitation supplémentaires et de découvrir quel ingénieur a conçu les attractions les plus palpitantes, les plus vertigineuses... et les plus mémorables !

Avant de procéder au décompte final, ajoutez les bonus d'Excitation provenant des thèmes et des cartes Configuration.



BONUS DE THÈME

La montagne russe possédant le plus grand nombre de cartes Élément connectées appartenant au même thème (Jungle, Pirates, Temple, Espace ou Volcan) reçoit un bonus de 5 points d'Excitation ★.

En cas d'égalité pour le plus grand nombre de cartes Élément connectées d'un même thème, chacune des montagnes russes concernées reçoit 2 points d'Excitation ★.

BONUS D'EXCITATION DES CARTES CONFIGURATION

Attribuez les bonus d'Excitation à chaque montagne russe comportant au moins 3 Éléments de montagnes russes.

Si une montagne russe comporte moins de 3 Éléments, elle ne reçoit aucun bonus d'Excitation, même si elle remplit les conditions.

Les cartes Configuration présentent plusieurs types de conditions :

- 1) [X+        ~] La montagne russe doit contenir X ou plus des icônes d'Élément indiquées. Certaines cartes Configuration affichent un / entre plusieurs icônes : vous pouvez alors choisir l'une ou l'autre.
- 2) [        ~] La montagne russe ne doit pas contenir l'icône (ou les icônes) d'Élément indiquée(s). Certaines cartes Configuration affichent un / entre plusieurs icônes : vous pouvez alors choisir laquelle appliquer.
- 3) [X +] La montagne russe doit comporter X cartes ou plus.
- 4) [X -] La montagne russe doit comporter X cartes ou moins.
- 5) [X =] La montagne russe doit comporter exactement X cartes.
- 6) [X        ~ = X ] La montagne russe marque le nombre de points indiqué pour chaque icône d'Élément de ce type.
- 7) [       ~] La montagne russe doit comporter trois cartes consécutives portant cette icône.
- 8) [ ] La montagne russe doit contenir deux exemplaires de la même icône.

Pour chaque condition remplie, ajoutez le nombre de points d'Excitation  indiqué au total de cette montagne russe.

DÉCOMPTE FINAL

Chaque joueur additionne les points d'Excitation de ses quatre montagnes russes (deux construites avec son voisin de gauche et deux avec son voisin de droite).

Le joueur ayant obtenu le plus grand total d'Excitation remporte la partie.

ICÔNES DES ÉLÉMENTS

Toutes les cartes Élément de montagnes russes comportent différentes icônes qui représentent leur fonction dans de véritables montagnes russes.



Airtime éjecteur

Produit d'intenses forces G négatives qui soulèvent brusquement les passagers de leur siège, leur donnant la sensation d'être éjectés.



Hélice

Élément en spirale incliné à forte intensité, effectuant une rotation d'au moins 360°.



Airtime flottant

Procure une sensation douce et prolongée d'apesanteur, donnant aux passagers l'impression de flotter au-dessus de leur siège.



Virage en S

Transition entre un virage incliné dans une direction et un virage incliné dans l'autre, formant un « S » lorsqu'on l'observe de dessus.



Inversion intense

Élément à grande vitesse où les passagers se retrouvent la tête en bas, tout en étant soumis à de fortes forces G.



Capacité

Conception optimisée pour accueillir un grand nombre de passagers, avec un débit pouvant dépasser 1 200 à plus de 2 000 personnes par heure.



Inversion hang time

Élément où le train est renversé et ralentit suffisamment pour donner aux passagers la sensation de rester suspendus dans les airs.



Lancement

Utilise un système de propulsion pour accélérer le train de 0 à une vitesse élevée en quelques secondes.

AUTRES ICÔNES



Vitesse



Excitation



Vitesse parfaite



Vitesse de vomissement

En tant que passionnés de jeux de société et de parcs d'attractions, nous nous sommes vite rendu compte qu'il existait trop peu de jeux réunissant ces deux univers. Du moins, aucun ne proposait le type d'expérience que nous recherchions. Rogier s'est alors mis à réfléchir et à imaginer de nouvelles idées, et il n'a pas fallu longtemps avant que naisse le tout premier concept de ce qui allait devenir Coaster Clash !. Dans un véritable esprit de collaboration, nous avons transformé cette idée en un prototype entièrement jouable.

Nous nous sommes beaucoup amusés avec l'aspect thématique du jeu. Les véritables passionnés de montagnes russes connaissent bien cette situation : quelqu'un dit « Goliath est une montagne russe géniale ! », et un autre répond aussitôt : « Laquelle ? »

Il était donc naturel pour nous d'en faire un élément du jeu, en basant chaque montagne russe sur un modèle existant et/ou sur de véritables constructeurs.

À tous les esprits créatifs en quête d'une expérience originale, voici un jeu thématique conçu avec passion.

Coaster Clash ! vous offre toutes les sensations fortes que vous recherchez !

