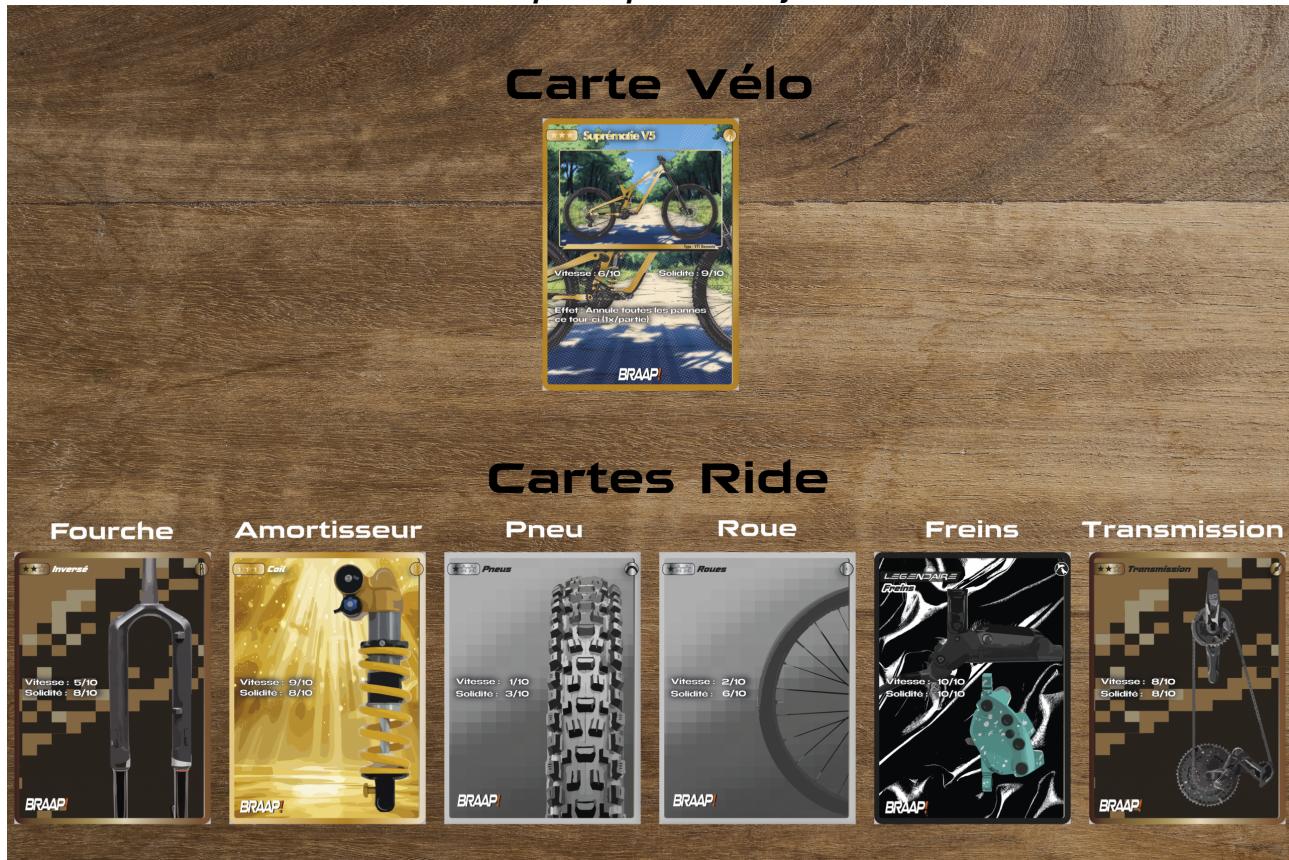


BRAAP! est un jeu de cartes fun, stratégique et complètement déjanté autour du VTT. Le but ? Être le premier à terminer ton ride en surmontant les pannes, les chutes et les imprévus de la montagne !

Deux modes de jeu possibles

Mode Classique – avec un seul jeu	Mode Multijeux – chacun son deck
<p>Idéal pour 2 à 4 joueurs. Chaque joueur pioche, répare et tente d'avancer malgré les cartes Panne posées par les autres. Le premier à franchir la ligne d'arrivée remporte la partie !</p>	<p>Parfait quand plusieurs amis ont leur propre jeu BRAAP! Chaque joueur utilise son propre paquet et gère ses pannes personnelles. Les cartes Ride te font avancer, mais attention aux pannes annoncées par tes adversaires ! Plus ton deck est boosté avec des cartes issues des Boosters, plus tu as de chances de dominer la piste !</p>

Exemple de plateau de jeu :



Notice & Règles du Jeu – Mode CLASSIQUE

Objectif du jeu

Ton but est de terminer la course avec le plus de points selon la catégorie choisie :

- **Course DH (Descente)** → le but est d'avoir le vélo le plus solide pour encaisser les gros chocs.
- **Course Enduro** → il faut être à la fois rapide et résistant, en cumulant les deux types de points.
- **Course XC (Cross-Country)** → l'objectif est d'avoir le vélo le plus rapide pour gagner la course d'endurance.

Chaque carte Pièce te rapporte des points de solidité et/ou de vitesse selon sa catégorie.

 **Le premier joueur à atteindre 50 points (ou plus) remporte la partie !**

Sinon, la partie se termine quand la pioche est vide, et le joueur avec le meilleur total gagne.

Mise en place

1. Sépare la pile Vélo du reste du paquet et mélange les.
2. Chaque joueur pioche une carte Vélo
3. Mélange ensuite toutes les autres cartes Ride (Pièces, Pannes, Réparations, Mécanos) pour former la pioche principale.
4. Chaque joueur pioche 5 cartes Ride (ta main de départ).
5. Le reste des cartes forme la pioche centrale, posée au milieu de la table.
6. Le joueur le plus jeune ou celui qui a fait du VTT le plus récemment commence la partie.

 Si la pioche est vide, mélange la défausse pour reformer un nouveau paquet et continuer la partie.

Déroulement d'un tour

Chaque tour se déroule toujours dans cet ordre :

1 Piocher une carte

Au début de ton tour, tu pioches une carte depuis la pioche centrale.

2 Choisir une action parmi les suivantes :

- Poser une pièce : ajoute une carte Pièce sur ton Vélo (si elle n'est pas déjà installée).
 Il est interdit d'empiler deux cartes Pièces de la même famille si la première n'a

pas subi de panne.

En cas de panne, la nouvelle carte Pièce remplace celle endommagée.

- Lancer une panne : joue une carte Panne contre un adversaire pour casser l'une de ses pièces. La carte Panne est posée directement sur la pièce ciblée pour indiquer qu'elle est hors service.
- Réparer une panne : utilise une carte Réparation ou une carte Mécano pour remettre une pièce en état.
Si tu joues une carte Mécano, tu bénéficies d'un bonus spécial : tu peux rejouer immédiatement un second tour juste après.

👉 Cela te permet donc de jouer deux tours d'affilée.

Une fois ton action effectuée, ton tour se termine. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

🏁 Fin de partie

- 🏆 Le premier joueur à atteindre 50 points gagne immédiatement la partie ! (Pour des parties plus longues (ou plus intenses), vous pouvez bien sûr fixer un objectif de points plus élevé avant de commencer.)
- Si la pioche est vide, on compte les points et le joueur ayant le total le plus élevé remporte la course.
- En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de pièces rares (3★ ou Légendaires) est déclaré vainqueur.
-

💡 Conseils de jeu

- Utilise les cartes Panne avec stratégie — mieux vaut viser le joueur en tête !
- Garde toujours un Mécano ou une Réparation prête à l'emploi.
- Les pièces légendaires augmentent fortement ton score final.
- En achetant des Boosters, tu peux améliorer et booster ton jeu en ajoutant de nouvelles cartes plus puissantes et variées.
- Si la pioche est vide, pas de panique ! Mélangez simplement les cartes déjà jouées pour reformer une nouvelle pioche et continuer la partie.

Notice & Règles du Jeu – Mode MULTIJEUX

BRAAP! devient encore plus fun quand chaque joueur possède son propre jeu. Chacun arrive avec son deck personnel, qu'il peut améliorer grâce aux Boosters pour renforcer ses cartes et ses stratégies.

Mise en place

- Chaque joueur utilise son propre paquet (cartes Pièces, Pannes, Réparations et Mécanos).
- Mélange ton jeu et constitue ta pioche personnelle.
- Tu démarres la partie avec ta carte Vélo (DH, Enduro ou XC) et 5 cartes Ride en main.

Fonctionnement

Le déroulement du tour reste le même que dans le jeu classique : tu pioches une carte, puis choisis une action (poser une pièce, lancer une panne ou réparer).

Seule différence :

- *Quand tu joues une carte Panne contre un adversaire, tu lui annonces la panne (ex. "Crevasion !"), il retourne la pièce correspondante sur son propre plateau. Ta carte Panne est ensuite mise de côté dans ta défausse (elle ne peut plus être jouée).*

Avantage du mode Multijeu

- *Plus tu améliores ton jeu avec des Boosters, plus ton deck devient puissant : pièces rares, mécanos experts, réparations plus efficaces...*
- *Tu peux donc affronter tes amis avec ton propre matériel, comme une vraie bataille de mécanos et de riders !*

Fin de partie

- *Même objectif : le premier à atteindre 50 points ou à avoir le meilleur total lorsque les pioches sont épuisées remporte la course.*
- *Tu peux aussi jouer en tournoi : chaque manche rapporte des points cumulés sur plusieurs parties.*