



BLAST TRACK!

LA FRÉNÉSIE DES RAILS!

Rules • Règles

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD—
Small parts. Not for children
under 3 years.



How To Play?



Rules of the Game



Contents

1 Starting Tile



4 Loop Tiles



4 Loop
Symbol Tiles



8 Slope Tiles



4 Tunnel
Entrance Tiles



4 Tunnel
Exit Tiles



2 Construction
Site Entrance Tiles



2 Construction
Site Exit Tiles



36 Rail Tiles



6 Player Boards



6 Wooden Cart
Meeples



30 Wooden Cubes
(5 of each color)



36 Tokens



Important note: Remove tiles with the  symbol for games with **less than 5 players**.
Keep all the tiles for 5 or 6 player games.

Object of the Game

Create the most thrilling roller coaster ride by going through tiles with tunnels, slopes and loops. Score points by connecting multiple tiles, making the longest ride and helping other players. Be cautious not to go overboard as you might lose points if you scare your passengers! The player with the highest score when the last tile has been played wins the game!

Set Up

- 1 Each player takes 1 Player Board, 1 Wooden Cart Meeple, 5 Wooden Cubes of the same color, 5 Arrow Tokens and 1 +3 Token.
- 2 Each player places one of their Wooden Cubes on the 0 mark of each row of their Player Board.
- 3 Place the Starting Tile at the center of the table. Each player puts their Cart on the starting point matching their color.
- 4 Take all the tiles with a **yellow** back, including the bigger Loop tiles, and set them aside face up on the table.
- 5 Mix the other **purple** tiles and make 3 separate piles of about the same height. Players start the game with one tile in hand.
- 6 Flip the top tile of each pile and lay them out to create a market of rails (3 tiles).
- 7 The game begins with the player who screams the loudest when aboard a roller coaster.

How to Play Blast Track

On their turn, players select a tile from the market. They then place one of the two tiles they have in their hand onto their path to extend their roller coaster. Play proceeds clockwise.

Player Boards

Tunnel score
Slope score
Loop score
Help score
Connection score



Insert the Wooden Cubes in the numbered areas.

Insert an Arrow Token here when you go overboard.



Insert a 3-point Token here for having the longest tracks.



Players earn points for each row on their Player Board. When exceeding a row's maximum score, players add an Arrow Token and gradually reduce their score. The player(s) with the longest track at the end win a +3 Bonus.



Note: For 2-4 players, we recommend choosing player colors that are adjacent to each other on the starting tile.

Important note: Players cannot play a tile that might result in a collision with other players or cause any cart to return to the Starting Tile.

Build the Most Thrilling Ride

Players will earn points by crossing paths that have Special Tiles:

Tunnel Tiles



When players put a Tunnel Entrance Tile (green tunnels) into play, they increase their **Tunnel score** on their Player Board by 1. They must take the **matching** Tunnel Exit Tile (red tunnels) in the face-up deck and place it on the board according to the following rules:

- 1 The active player enters and exits by the **same tunnel number**.
 - 2 The Tunnel Exit must **only connect to one side of another tile** on the board.
 - 3 The Tunnel Exit Tile cannot touch another Tunnel Exit Tile.
 - 4 Players who go through a Tunnel Tile increase their Tunnel score by 1.
- Note:** Players cannot slide their cart into the Tunnel Exit tile.
- 5 Players who exceed a Tunnel score of 5 **add a red Arrow Token on their Player Board**. Their Tunnel score gradually decreases as passengers become frightened of the dark.

Slope Tiles



When players put a Slope Tile (red speed arrows) into play they increase their Slope score by 1.

- 1 The active player plays an extra turn by picking another **face down tile** from one of the decks.
- Note:** No more face down tiles? Players do not play any tile. If the player cannot place the second tile they draw, they put it back at the bottom of one of the decks.
- 2 If a player places a second Slope Tile, it will be considered as a tile with no scoring.
 - 3 Players who go through a Slope Tile increase their score by 1.
 - 4 Players who exceed a Slope score of 5 **add a red Arrow Token on their Player Board**. Their Slope score gradually decreases as passengers become frightened of the speed.

Entrance
in green

Exit
in red



Example of a set
(the rainbow set)

See the Tile
Description Summary
on the last page of
the rulebook.



Example: The Pink player plays a green Tunnel Entrance Tile and enters tunnel number 4. They then connect the red Tunnel Exit Tile to one edge of another tile. Subsequently, they move their cart to the Tunnel Exit Tile, following the same tunnel number.



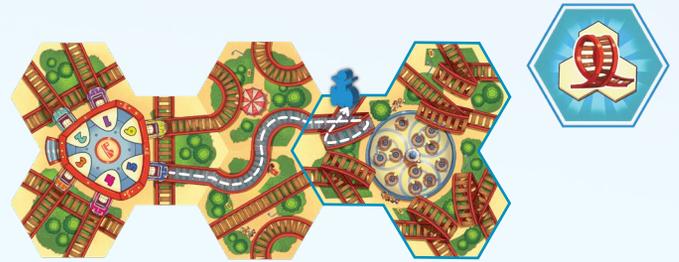
Example: The Orange player plays a Slope Tile. They flip a face down tile and extend their path immediately.

Loop Tiles



When players put a Loop Tile into play, they increase their Loop score by 1.

- 1 The active player discards the Loop Symbol Tile and replaces it with one of the face up Loop Tiles available. All Loop Tiles have the **same configuration**.
- 2 They choose where to connect the Loop Tile by following the same placement rules as a regular tile.
- 3 Players who go through a Loop Tile increase their Loop score by 1.
- 4 Players who exceed a Loop score of 5 **add a red Arrow Token on their Player Board**. Their Loop score gradually decreases as passengers become dizzy.



Example: The Blue player plays a Loop Symbol Tile and replaces it with a Loop Tile. They place the tile and move their cart through the loop.

Helping Others



When a player makes other players go down their ride at the same time as their own cart, the **active player** increases their Help score by 1.

- 1 All players involved move down their cart to the end of their path.
- 2 Players who exceed a Help score of 5 **add a red Arrow Token on their Player Board**. Their Help score gradually decreases as passengers move too close to other roller coasters.



Example: The Yellow player plays a tile that also connects to another player's path. Both players extend their path in different directions at the same time.

Connecting Multiple Tiles



When a player places their tile and makes a connection of at least 3 tiles together, they will increase their connection score by 1.

- 1 A Tunnel Entrance and Exit Tile count only as 1 tile.
- 2 Players who go through 3 tiles or more by getting some help do not increase their Connection score.
- 3 Players can make a **maximum** of 5 Connection points.



Example: The Purple player plays a tile that connects to 2 other tiles along his path.

WARNING! Stuck? Help is on the way!

Construction Tiles



When a player encounters a situation where they cannot play a tile, they can use one of the construction sites to relocate to another area within the park. They should select the Entrance and Exit Tiles from those face up on the table. The same rules as for a Tunnel Tile apply in this case.

- 1** Players who go through a construction site will **lose 1 point** from one of their score tracks of their choice.
- 2** Players cannot score tunnels or connexions by using the construction sites.

Entrance
in yellow

Exit
in red

Entrance
in yellow

Exit
in red



Rock set
(purple)



Fresh Ground set
(brown)

Note: Use the Construction Tiles as sets. When both are used in a game, remember to retrace your steps using the right color set. The center background color (purple or brown) identifies the Construction Tile set.

Game End

The game ends when all players have played their last tile. Once the decks are empty, players use the tiles remaining in their hand.

Scoring

Players return their carts to the Starting Tile and proceed along their path, counting tiles (excluding the Starting Tile). The player(s) with the longest ride then places their +3 Bonus token on their board.

Note: A set of Tunnel Entrance and Exit Tiles count a 1 Rail Tile.

Players add up the score of their score tracks. The player with the highest score wins! In case of a tie, the player with the longest ride wins. If the tie remains, the player who went through the most loops wins.

Younger Player Variant

Younger players can ignore the arrow symbol that makes them lose points if they go past 5 on their score track. They can also play **only** for the longest rail path. Whoever has the longest ride at the end wins.

Comment jouer?



Règles du jeu



Contenu

1 tuile de départ



4 tuiles boucles



4 tuiles symboles de boucle



8 tuiles descentes



4 entrées de tunnel



4 sorties de tunnel



2 entrées chantier de construction



2 sorties chantier de construction



36 tuiles de rails



6 plateaux de joueurs



6 wagons



30 cubes en bois
(5 de chaque couleur)



36 jetons



Note importante: retirez les tuiles munies d'un symbole  pour les parties de moins de 5 joueurs. Gardez toutes les pièces pour les parties de 5 à 6 joueurs.

Objectif du jeu

Créez la montagne russe la plus palpitante en traversant des tuiles avec des tunnels, des pentes et des boucles. Gagnez des points en connectant plusieurs tuiles, en réalisant le parcours le plus long et en aidant les autres joueurs. Mais attention à ne pas exagérer, sinon vous pourriez perdre des points si vous effrayez vos passagers! Le joueur ayant le score le plus élevé lorsque la dernière tuile a été jouée remporte la partie.

Mise en place

- 1 Chaque joueur prend 1 plateau de jeu, 1 wagon, 5 cubes en bois de la même couleur, 5 jetons flèche et 1 jeton 3-points.
- 2 Chaque joueur place ses cubes en bois sur la marque 0 de chaque rangée de son plateau de jeu.
- 3 Placez la tuile de départ au centre de la table. Chaque joueur place son wagon sur le point de départ correspondant à sa couleur.
- 4 Prenez toutes les tuiles avec un dos **jaune**, y compris les tuiles de boucle, et mettez-les de côté, face ouverte, sur la table.
- 5 Mélangez les autres tuiles **mauves** et formez 3 piles séparées d'à peu près la même hauteur. Les joueurs commencent la partie avec une tuile en main.
- 6 Retournez la première tuile de chaque pile et disposez-les pour créer un marché de rails (3 tuiles).
- 7 Le jeu commence avec le joueur qui crie le plus fort lorsqu'il est à bord d'une montagne russe.

Comment jouer à Blast Track

À leur tour, les joueurs choisissent une tuile parmi le marché. Ensuite, ils placent l'une des deux tuiles qu'ils ont en main sur leur parcours pour prolonger leur montagne russe. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Plateau de jeu

Score tunnels → 0 1 2 3 4 5
Score descentes → 0 1 2 3 4 5
Score boucles → 0 1 2 3 4 5
Score aide → 0 1 2 3 4 5
Score connections → 0 1 2 3 4 5

Insérez un jeton flèche ici quand vous dépassez l'objectif.

Insérez un jeton 3-points ici pour la piste la plus longue.

Insérez les cubes de bois dans les interstices numérotés.

Les joueurs gagnent des points pour chaque rangée sur leur plateau de jeu. Lorsqu'ils dépassent le score maximum d'une rangée, les joueurs ajoutent un jeton flèche et réduisent progressivement leur score. Le joueur ayant la piste la plus longue à la fin remporte un bonus de 3 points.



Note: pour 2 à 4 joueurs, il est recommandé de choisir des couleurs de joueur qui sont adjacentes les unes aux autres sur la tuile de départ.

Note importante: les joueurs ne peuvent pas jouer une tuile qui pourrait entraîner une collision avec d'autres joueurs ou faire revenir n'importe quel wagon à la tuile de départ.

Bâtir la montagne russe la plus exaltante

Les joueurs gagnent des points en traversant des tuiles à effet spécial:

Tunnels



Lorsque les joueurs mettent en jeu une tuile d'entrée de tunnel (tunnels verts), ils augmentent leur score de tunnel sur leur plateau de jeu de 1. Ils doivent prendre la tuile de sortie de **tunnel correspondante** (tunnels rouges) dans le paquet face visible et la placer sur le plateau selon les règles suivantes:

Entrée
en vert

Sortie
en rouge



Exemple d'un ensemble
(Ensemble arc-en-ciel)

Voir le résumé des
descriptions des tuiles
à effet spécial à la
dernière page.

- 1 Le joueur actif entre et sort par des tunnels du **même chiffre**.
- 2 La tuile de sortie ne peut connecter qu'avec **un seul autre côté d'une tuile** sur le plateau.
- 3 Une tuile sortie ne peut toucher une autre sortie de tunnel.
- 4 Les joueurs qui traversent une tuile tunnel augmentent leur score de 1.

Note: les joueurs ne peuvent pas entrer leur wagon dans une sortie de tunnel.

- 5 Les joueurs qui dépassent un score de tunnel de 5 ajoutent un jeton flèche rouge sur leur plateau de jeu. Leur score de tunnel diminue progressivement alors que les passagers deviennent effrayés par l'obscurité.



Exemple: le joueur Rose joue une tuile tunnel verte et entre dans le tunnel numéro 4. Il connecte ensuite la sortie de tunnel à une autre tuile et déplace son wagon en suivant le trajet des rails.

Descentes



Lorsque les joueurs placent une tuile descente en jeu, ils augmentent leur score de descente sur leur plateau de jeu de 1.

- 1 Le joueur actif joue un tour supplémentaire en prenant une tuile **face cachée** dans un des paquets disponibles.

Note: plus de tuiles face cachée? Les joueurs ne placent pas de tuile supplémentaire. Si les joueurs ne peuvent placer la tuile qu'ils ont pigée, ils la replacent dans une des piles en jeu.

- 2 Les tuiles de descente ne se jouent qu'**une fois par tour**. Si un joueur place une seconde tuile de descente, elle sera considérée comme une tuile normale.
- 3 Les joueurs qui traversent une descente augmentent leur score de 1.
- 4 Les joueurs qui dépassent un score de descente de 5 ajoutent un jeton flèche sur leur plateau de jeu. Leur score de descente diminue progressivement à mesure que les passagers deviennent effrayés par la vitesse.



Exemple: le joueur Orange joue une tuile de descente. Il retourne une tuile face cachée et prolonge immédiatement son chemin.

Boucles



Lorsque les joueurs placent une boucle en jeu, ils augmentent leur score de boucles sur leur plateau de jeu de 1.

- 1 Le joueur actif défausse la tuile de symbole de boucle et la remplace par une tuile boucle disponible. Toutes les tuiles boucles ont la **même configuration**.
- 2 Le joueur choisit le placement de la tuile de la même manière qu'une tuile rail régulière.
- 3 Les joueurs qui traversent une boucle augmentent leur score de boucle de 1.
- 4 Les joueurs qui dépassent un score de boucle de 5 ajoutent un jeton flèche sur leur plateau de jeu. Leur score de boucle diminue progressivement à mesure que les passagers deviennent étourdis.



Exemple: le joueur bleu joue une tuile de symbole de boucle et la remplace par une tuile de boucle. Il place la tuile et déplace son wagon en suivant le trajet de la boucle.

Aider les autres joueurs



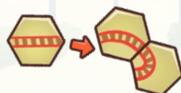
Quand les joueurs prolongent les rails des autres joueurs en même temps que leur propre parcours, le joueur actif augmente son score d'aide de 1.

- 1 Les joueurs impliqués déplacent leur wagon à la fin de leur piste de rails.
- 2 Les joueurs qui dépassent un score d'aide de 5 ajoutent un jeton flèche sur leur plateau de jeu. Leur score d'aide diminue progressivement quand les passagers passent trop près des autres montagnes russes.



Exemple: le joueur jaune dépose une tuile qui affecte aussi le joueur bleu. Les joueurs jaune et bleu continuent tous les deux leur parcours par l'effet de la tuile d'aide.

Connexion de plusieurs tuiles



Lorsque les joueurs placent une tuile et créent une connexion d'au moins 3 tuiles, ils augmentent leur score de connexions de 1.

- 1 Un ensemble d'une tuiles entrée et sortie de tunnel ne compte que pour **une seule tuile**.
- 2 Les joueurs qui parcourent 3 tuiles ou plus en obtenant de l'aide ne voient pas leur score de connexion augmenter.
- 3 Les joueurs peuvent faire un **maximum** de 5 points de connexion.



Exemple: le joueur mauve joue une tuile et prolonge son parcours de 2 rails supplémentaires.

DANGER! Pris au piège? De l'aide est en chemin!

Chantiers de construction



Quand un joueur se trouve dans une situation où il ne peut pas jouer une tuile, il peut utiliser l'un des chantiers de construction pour se déplacer vers une autre zone dans le parc. Il doit sélectionner un ensemble de tuiles entrée et sortie parmi celles qui sont face visible sur la table. **Les mêmes règles s'appliquent que pour une tuile de tunnel dans ce cas.** Des règles supplémentaires s'appliquent:

- 1** Les joueurs qui traversent un site de construction **perdent 1 point** sur une rangée de leur choix sur leur plateau.
- 2** Les joueurs ne peuvent utiliser le chantier de construction pour augmenter leur pointage de tunnels ou de connexions.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque tous les joueurs ont joué leur dernière tuile. Une fois que les pioches sont vides, les joueurs utilisent les tuiles restantes dans leur main.

Pointage

Il est temps d'essayer votre montagne russe! En débutant par le joueur qui a débuté la partie, placez votre wagon sur la tuile de départ et comptez les tuiles de votre parcours (à l'exception de la tuile de départ). Le ou les joueurs ayant le plus long trajet placent leur jeton 3-points bonus sur leur plateau.

Note: 1 entrée et une sortie de tunnel ne comptent que pour une seule tuile rail.

Les joueurs totalisent le pointage de leur plateau de jeu. Le joueur ayant le pointage le plus élevé l'emporte! En cas d'égalité, le joueur ayant le trajet le plus long gagne. Si l'égalité persiste, le joueur ayant traversé le plus de boucles l'emporte.

Variante pour les jeunes joueurs

Les joueurs plus jeunes peuvent choisir de ne pas prendre compte des interstices flèche qui leur font perdre des points s'ils dépassent 5 sur leur plateau de jeu. Ils peuvent également jouer uniquement pour le chemin le plus long. Celui qui a le trajet le plus long à la fin de la partie l'emporte.

Entrée
en jaune

Sortie
en rouge

Entrée
en jaune

Sortie
en rouge



Ensemble rocher
(mauve)

Ensemble terre battue
(brun)

Note: utilisez les tuiles de construction par ensemble de couleur. Chaque ensemble a une couleur de fond différente. Lorsque les deux sont utilisées dans une partie, n'oubliez pas de reprendre votre chemin en utilisant l'ensemble de couleur approprié.

Tunnel Tiles



Enter and exit **matching** tunnels tiles. Take the red Exit Tile from the face-up tiles. Go in and out of the same numbered tunnel.

Slope Tiles



Play an **extra turn** by picking another face down tile from one of the decks.

Loop Tiles



Discard the Loop Symbol Tile and replace it with one of the face up Loop Tiles available.

Helping Others



All players **involved** move down their respective cart to the end of their rail.

Connecting Multiple Tiles



Make a connection of at least **3 tiles**.

Construction Tiles



Lose 1 point from one of the score tracks of your choice when using a set of construction tiles.

Tunnels



Entre et sors par en **ensemble** de tuiles tunnels. Prends la tuile rouge de sortie de la pile face visible. Entre et sors par le tunnel du même chiffre.

Descentes



Joue **un tour supplémentaire** en pigeant une autre tuile d'une des piles face cachée et en la mettant en jeu.

Boucles



Remplace la tuile de symbole de boucle pour une tuile boucle face visible disponible.

Aider les autres joueurs



Tous les joueurs **impliqués** déplacent leur wagon au bout de leur piste de montagne russe.

Connexion de plusieurs tuiles



Fais une connexion d'au moins **3 tuiles**.

Chantiers de construction



Perds 1 point sur une rangée de ton choix sur ton plateau. Choisis un ensemble de tuiles de chantier de construction.

©2024 FoxMind Group LTD.

FoxMind is a registered trademark of FoxMind Group LTD.

FoxMind est une marque déposée de FoxMind Group LTD.

Blast Track is a trademark of FoxMind Group LTD.

Blast Track est une marque déposée de FoxMind Group LTD.

All rights reserved/ Tous droits réservés.

Published by/ Publié par:

FoxMind Group LTD.

5530 St.Patrick, suite 1104, Montreal,
Quebec, Canada, H4E 1A8.

Authors/ Auteurs: Sam-Goo, Evan Song.
Made in China/ Fabriqué en Chine.



Distributed in North America by/ Distribué en Amérique du Nord par:

FoxMind Canada Entreprises LTD.,

5530 St.Patrick, suite 1104, Montreal, Quebec, Canada, H4E 1A8.

Distributed in the UK by/ Distribué au Royaume-Uni par:

Aleto Group LTD.

Strawberry Fields, Digital Hub, Chorley, United Kingdom, PR7 1PS.

www.foxmind.com

