



Une course turbulente pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

Idée du jeu

Chaque joueur possède son propre parcours, que sa figurine doit réaliser. Pour pouvoir se frayer un chemin, les joueurs doivent au préalable rassembler les cartes appropriées. Ce n'est pas vraiment si simple, car tous fouillent en même temps dans les cartes qui sont face cachées. Ce qui peut être utilisé est conservé. Les autres cartes sont rejetées face visibles, et les adversaires peuvent s'en emparer. Seul celui qui rassemble les cartes dans l'ordre correct, progressera sur son parcours.

But du jeu

Celui qui après plusieurs étapes atteint en premier son objectif, gagne la course. Dans la version experte, celui qui, après plusieurs courses, obtient le plus de points, est le gagnant.

Matériel du jeu

28 cartes Parcours (sur chacune est représenté 18 types de terrain)
48 cartes Terrain (2x carreaux blanc-bleu, 3x carreaux beige, 4x boueux, 5x champs, 6x eau, 8x pavés, 10x pré, 10x sable)
4 cartes Objectif (Eau, Pavés, Pré, Sable)
4 figurines en bois



Préparation

- Les 28 cartes Parcours sont mélangées et distribuées :
à 3 et 4 joueurs chacun reçoit 7 cartes
à 2 joueurs chacun reçoit 8 cartes
- Chaque joueur rejette 2 de ses cartes Parcours dans la boîte, celles-ci ne seront pas utilisées.
Astuce : Il est bon d'éliminer les cartes Parcours avec beaucoup de terrains rares (surtout les carreaux blanc-bleu et les carreaux beige)
- Les cartes Parcours restantes sont alignées horizontalement pour former le Parcours.
Note : Après une première partie, on comprend mieux comment placer ses cartes Parcours.
- Chacun choisit une figurine et la place au départ de son Parcours.
- Les 4 cartes Objectif sont mélangées et chaque joueur en choisit une, qu'il place face visible à la fin de ses cartes Parcours. Cette carte indique le type de terrain final nécessaire au joueur pour atteindre son objectif.
- Enfin, on dépose, face cachées, les 48 cartes Terrain au centre de la table. Elles sont bien dispersées les unes des autres et restent secrètes pour les joueurs.

Construction d'un plan de jeu (à 4 joueurs)



Déroulement du jeu

Dans la phase de **collecte**, tous les joueurs tentent en même temps de rassembler des cartes Terrain afin de former une séquence correcte qui leur permettra d'atteindre leur objectif. Dans la **phase de course**, les règles de course suivantes doivent être prises en compte :

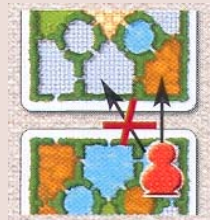
1. La figurine commence la course par l'un des 3 terrains de la première ligne présents sur la carte Parcours.



2. Depuis un seul terrain d'une carte Parcours, on peut partir vers chacun des terrains qui y sont adjacents (également en arrière).



3. Pour passer d'une carte Parcours à la suivante, on ne peut emprunter la diagonale.



4. D'un des trois terrains de la dernière ligne d'une carte Parcours, on parvient directement sur la carte objectif.



Première partie, la phase de collecte:

Le joueur le plus jeune crie « Courir en tous sens », et tous saisissent en même temps les cartes Terrain :

- A l'aide d'une seule main (la main chercheuse), les joueurs découvrent secrètement les cartes Terrain au centre de la table

- Les cartes déjà traitées sont remises au centre de la table.
- Si un joueur ne peut déplacer sa figurine sur un terrain adjacent, car il n'a pas la carte adéquate, son tour prend fin immédiatement. Le restant de ses cartes est mis au centre de la table. Sa figurine reste sur le dernier terrain qu'il a atteint.
- Si toutes les cartes collectées ont été utilisées, le tour du joueur prend fin également. Sa figurine reste également sur le dernier terrain de la carte Parcours qu'il a atteint.
- Si à la fin de plusieurs étapes, le joueur a traversé une ou plusieurs carte Parcours, ces dernières sont remises dans la boîte.

Un joueur a crié « Stop ! » et a donc **mis fin prématurément** à la phase de collecte, car il croyait pouvoir atteindre son objectif, et n'est pas parvenu à le réaliser, il reçoit **une carte de pénalité**. Il doit tirer au hasard une des cartes Parcours qui ont été écartées en début de partie, et allonger son parcours à l'aide de cette dernière. Les autres joueurs doivent encore effectuer le contrôle de leurs cartes collectées.

Etape suivante:

Aucun joueur n'a encore atteint son objectif, une nouvelle étape est jouée. Pour chaque nouvelle étape, toutes les cartes Terrain sont mélangées et placées face cachées au centre de la table, le top départ est donné et une nouvelle étape commence.

Fin du jeu

Dès qu'un joueur atteint son objectif avec sa figurine, il a directement gagné. Les adversaires peuvent néanmoins jouer pour le classement.



Règles expertes

Quand on a déjà joué quelques parties de ce jeu, on a rarement besoin de plus de deux étapes pour atteindre sa carte objectif. Si l'on souhaite un jeu plus long, plusieurs courses sont jouées successivement. Les nouvelles règles suivantes sont en vigueur :

- Après une étape les cartes Parcours traversées ne sont pas remisent dans la boîte, mais rassemblées face cachée devant chaque joueur.
- A la fin des courses, chaque joueur reçoit 1 point pour chacune de ses cartes Parcours traversées.
- Avant la prochaine course, chaque joueur passe toutes ses cartes Parcours (indépendamment du fait de savoir s'il a réalisé ou non son objectif) et sa carte objectif à son voisin de gauche. Celui-ci doit maintenant créer son Parcours avec les nouvelles cartes et le nouvel objectif. De cette manière, chacun joue aussi avec les cartes des ses adversaires.
- Pour un jeu à 2 et 4 joueurs, 4 courses seront jouées; pour un jeu à 3 joueurs, on jouera 3 courses.
- Celui qui obtient le plus de points a gagné. En cas d'égalité, c'est celui qui est parvenu le plus loin sur son Parcours lors de la dernière course.

Auteur : Hartmut Witt—Frank Schaubrenner

Développement : TM-Spiele

Graphiques : Michael Menzel

© 2006 KOSMOS verlag

L'auteur et l'éditeur remercient tous les testeurs pour leur aide.

Traduction & Mise en page

LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>