

1. INTRODUCTION

Bienvenue dans le monde délirant des courses d'autruches.
Les joueurs sont des autruches courant à travers la savane africaine.



Savannah Trails

2. CONTENU (ou «Ils ont intérêt à être tous là»)



100 cartes Mouvement
d'Autruche
(20 pour chaque joueur)



5 Autruches
(Meep-meep-meeples)



25 tuiles Piste
(chacune avec une face
facile et difficile)



15 cartes Bonus recto-verso
(3 pour chaque joueur)



15 marqueurs Bonus
(3 dans chaque couleur)



5 cartes Aide
(c'est important pour nous)



La règle du jeu

3. MISE EN PLACE (ou «rien à détacher...woohoo»)

- Choisissez une course (voir paragraphe 8 pour des conseils sur comment faire)
- Chaque joueur choisit une couleur et prend l'autruche, les 20 cartes Mouvement et les 3 cartes Bonus correspondantes.
- Chaque joueur mélange ses cartes Mouvement et en tire 4 comme main de départ. Le reste de leur pile est placé près d'eux comme pioche.
- Les joueurs décident quel face de leur carte Bonus ils vont utiliser durant la course (tous les joueurs utilisent les même Bonus). Chaque joueur place ses cartes Bonus devant lui.
- Placez tous les marqueurs Bonus en une pile centrale.
- Le joueur avec le plus long cou est le premier joueur, le second plus long cou est second, ...
- Continuez à gémir sur le début des règles Fragar et décidez l'ordre de départ au hasard.
- Alignez les autruches dans l'ordre de la course sur la ligne de départ.

4. DÉROULEMENT DU JEU

Ordre de la course

Lors de chaque manche, les joueurs effectuent leur tour suivant leur place dans la course (le 1er se déplace en premier, le 2ème en second, ...). Si les autruches sont au même niveau alors l'autruche la plus proche du Baobab sur la tuile se déplace en premier. Sur une ligne droite, c'est facile. Dans les coins, le Baobab est toujours à l'intérieur. Le coin est divisé en 3 sections. Toutes les autruches à l'intérieur d'une section se déplacent avant celles de la ligne suivante. Voir ci-contre



Rouge est en tête.
Violet et Vert sont à égalité,
mais Vert est le plus proche
du baobab.
Jaune est dernier.

Rouge est seul dans la section de devant.
Les autres autruches se déplacent en
fonction de leur proximité du Baobab.
Bleu se déplace avant Jaune car il est
plus en avant. Jaune se déplace avant
Violet car il est sur une ligne plus proche
du baobab.

Lors de chaque manche, chaque joueur effectue durant son tour ce qui suit:

- a. Jouer une carte
- b. Déplacer son autruche
- c. Tirer une carte

a. Jouer une carte

Une carte est jouée de votre main et est placée face cachée sur le dessus de votre défausse (à côté de votre pioche).

a. Déplacer son autruche

Sur la carte, il y a un nombre et une couleur. Ceci indique le nombre de cases du déplacement et **la couleur de la ligne sur laquelle vous devez finir votre tour.**

La carte «2» a un symbole spécial - vous en saurez plus plus tard. Si vous changez de ligne, il y a des guides qui vous indiquent la case suivante.

Quand vous vous déplacez, vous devez respecter les règles suivantes:

- Vous devez terminer votre tour sur la ligne de même couleur que la carte jouée.
- Si vous changez de ligne, vous devez toujours vous déplacer vers la couleur que vous tentez d'atteindre - vous ne pouvez pas quitter une ligne si elle est de la même couleur que la carte jouée.
- Un joueur a le libre choix du moment pour changer de ligne.
- Un joueur peut commencer sur n'importe quelle ligne quand il quitte la ligne de départ.
- Vous ne pouvez pas passer au-dessus des autres autruches.
- Vous ne pouvez pas raccourcir votre déplacement **sauf si** vous êtes physiquement bloqué, par exemple par des autruches, des lions, des crocodiles.
- Si vous jouez une carte correspondant à la couleur de la ligne sur laquelle vous débutez votre tour, vous gagnez un bonus. Votre déplacement sera de la valeur de la carte plus votre position dans la course **au début de votre tour**, par exemple 2ème place = +2 cases. Le bonus de mouvement **n'est pas optionnel**.
- Vous ne pouvez pas changer de ligne quand vous utilisez le bonus de mouvement.

EXCEPTION

Vous pouvez toujours jouer n'importe quelle carte et vous déplacer d'une case dans n'importe quelle direction peu importe sa couleur. Vous ne pouvez pas prendre le bonus de mouvement quand vous utilisez une carte pour vous déplacer d'une seule case. **C'est la seule manière de terminer sur une ligne qui est différente de la couleur de la carte jouée.**

c. Prendre une carte

Tirez 1 carte. Si votre pioche est vide, mélangez votre défausse pour constituer une nouvelle pioche.

Exemple



Bleu joue un 5 jaune. Il se déplace de cinq cases. Il doit terminer sur la ligne jaune. Il peut changer de ligne n'importe quand, mais il ne peut pas s'éloigner de la ligne qu'il essaye d'atteindre (jaune).



Ce déplacement n'est pas permis. Lors de son 3ème déplacement, Bleu s'éloigne de la ligne jaune où il doit terminer.

5. TROU D'EAU («glou...glou...glou...»)

Courir dans la Savane donne soif. Traverser un trou d'eau vous donne un coup de pouce bien nécessaire.

Chaque fois que votre autruche **traverse** ou **s'arrête** pendant son déplacement dans un trou d'eau, elle reçoit un bonus - **il n'est pas nécessaire de terminer son tour sur un trou d'eau pour recevoir le bonus.**

Le joueur prend l'un de ses marqueurs Bonus et le place sur l'une de ses cartes Bonus. Ce bonus est maintenant disponible et peut être utilisé à partir du tour **suivant** (vous ne pouvez pas utiliser un bonus lors du tour où vous l'obtenez).

Quand un bonus est utilisé, la carte et le marqueur Bonus correspondant sont retiré du jeu (excepté La cervelle d'oiseau).



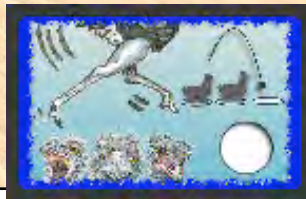
Vert joue un 3 noir. Lors de son second déplacement, il traverse un trou d'eau. Il choisit de rendre disponible son Extension du Cou et place un marqueur Bonus sur sa carte.

Les bonus



Boinnnggg

Vous pensez que vous pouvez voler ...mais vous ne le pouvez pas - c'est plus comme un grand saut. Quand vous vous déplacez vous pouvez sauter au-dessus des autres autruches, animaux et sables mouvants sans pénalités.



Saute-mouton

Si vous terminez votre déplacement directement derrière une autre autruche alors vous pouvez sauter au-dessus d'elle. Vous sautez immédiatement au-dessus de toutes les autruches devant vous jusqu'à arriver sur une case vide (vous êtes capable de sauter au-dessus de plus d'une autruche). Vous ne pouvez pas utiliser le saute-mouton si cela vous oblige à atterrir sur un animal.



Ailes folles

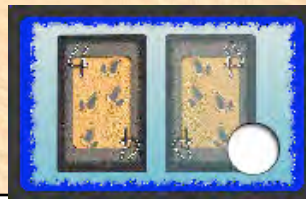
Au lieu de jouer une carte Mouvement, vous pouvez utiliser ce bonus. C'est un joker de 4. Annoncer sa couleur (rouge, noir, jaune ou bleu) et déplacez vous de 4 cases normalement. Si vous ne changez pas de ligne, vous recevez le bonus de mouvement normalement (ne tirez pas de carte)



Cervelle d'Oiseau

(Bonus immédiat et permanent - ne défaussez pas la carte Bonus).

Vous avez développé une connaissance accrue de votre environnement. A la fin de votre tour, vous rendez disponible La Cervelle d'oiseau, tirez deux cartes au lieu d'une une. Votre main est de 5 cartes pour le reste de la partie (sauf si vous avez été mangé partiellement par un guépard - voir plus loin).



Déjà Vu

Au lieu de jouer une carte, pour vous déplacer, vous utilisez la carte du dessus de votre défausse. (ne tirez pas de carte)



Extension du Cou

A la fin de votre déplacement, vous pouvez vous déplacer de deux cases supplémentaires. (ne changez pas de ligne)

6. TUILES DIFFICULTES (ou «Danger. Vous aurez été prévenu.»)

(a) Pont de cordes

La route est réduite à une seule ligne d'empreintes de pas. N'importe quelle couleur peut-être utilisée pour arriver sur une empreinte multicolore. Vous ne recevez pas de bonus de mouvement si vous démarrez d'une empreinte multicolore. Vous devez quitter le pont de cordes sur la ligne correspondant à la couleur de la carte jouée. Les empreintes de pas normales sont considérées identiques à celles de la tuile voisine quand il faut décider de quel côté est le Baobab.



(b) Dune

Si vous terminez votre déplacement sur une flèche, vous vous déplacez directement d'une case vers le haut ou vers le bas en fonction de la direction de la flèche (si vous arrivez sur une autre flèche suite à ce déplacement, ignorez-la). Si la flèche vous dirige vers une case qui est bloquée, ignorez-la flèche.



Vert se déplace de 4 cases pour arriver ici.

Cela coûte deux mouvements pour se déplacer sur les sables mouvants.

(c) Sables mouvants

Cela coûte 2 mouvements (un de plus que normalement) pour entrer sur une case de sables mouvants.

7. LES ANIMAUX NE SONT PAS VOS AMIS («court, Mathilda, couuuurt....»)

Certaines tuiles ont des animaux attendant de vous accueillir (manger ?). Ce sont des cases normales qui sont affectées par les animaux comme suit:



(a) **Lions** - pour un lion, vous n'êtes rien d'autre qu'un repas qui se déplace rapidement. Vous ne pouvez pas entrer ou passer via cette case.



(b) **Guépards** - pour un guépard vous n'êtes rien d'autre qu'un repas qui se déplace lentement. Vous pouvez passer via une case avec un guépard. Cependant, pour chaque case guépard que vous rencontrez durant votre tour, vous défaussez définitivement l'une de vos cartes Bonus (en commençant par celles disponibles, inclus celle gagnée lors de ce tour).



(c) **Porc-épic** - votre déplacement se termine immédiatement sur la case Porc-épic. Dites «Ouch» et tirez une carte comme d'habitude. Le temps passe pendant que vous retirez les épines de votre pied.



(d) **Crocodile** - vous ne pouvez pas terminer votre tour sur cette case. Cependant, vous pouvez la traverser (en courant sur le dos du crocodile !).



(e) **Phacochère** - Si, lors de votre tour, vous entrez sur une ou plusieurs cases contenant un phacochère alors, à la fin de votre déplacement, défaussez toutes les cartes de votre main et tirez des cartes pour reconstituer votre main (normalement 4, peut-être 5 avec la Cerveille d'Oiseau). Ceci survient même si vous traversez complètement ces cases lors de votre tour (il n'est pas nécessaire de s'arrêter). Les phacochères génèrent le chaos. Rappelez-vous en.

Sur la pointe des pieds ! - Jouer un 2



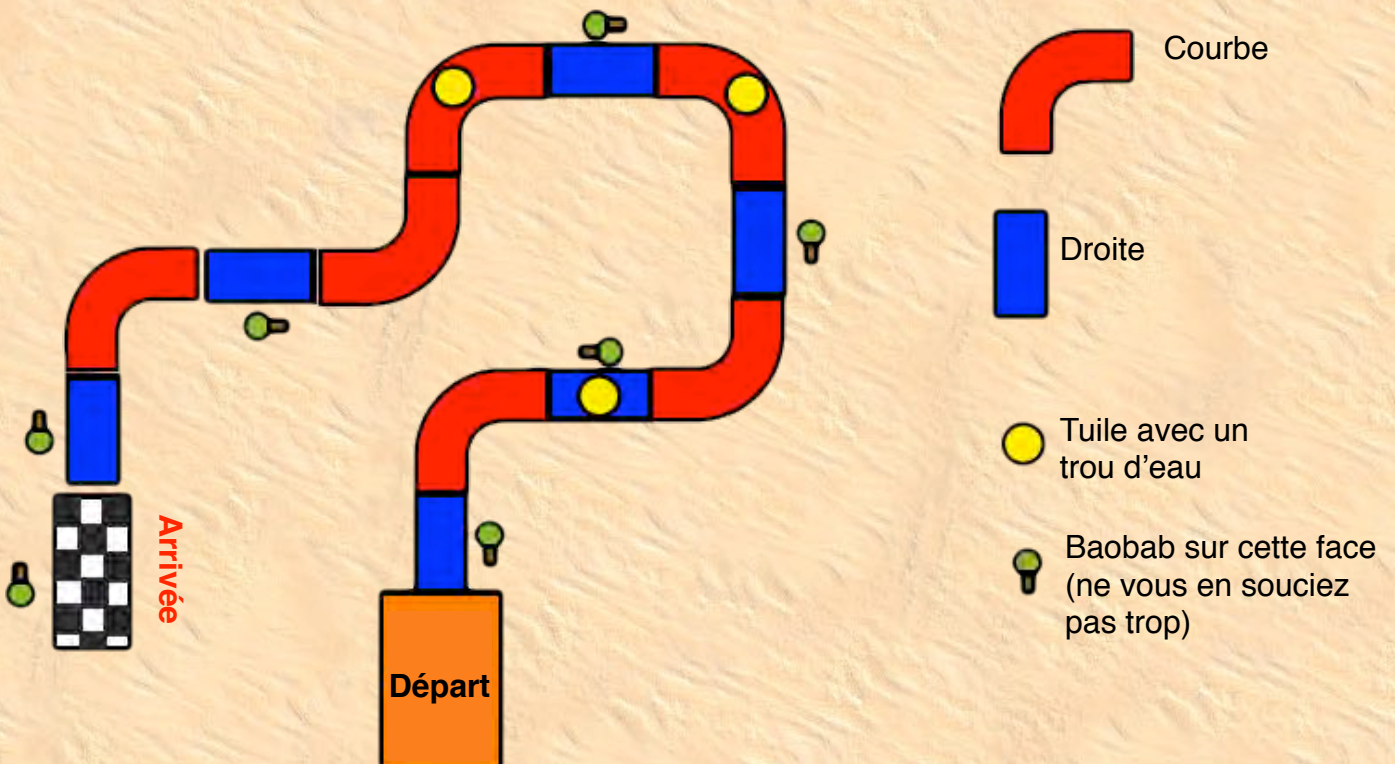
Les autruches furtives peuvent se déplacer prudemment pour éviter le danger. Quand vous jouez un «2» vous pouvez ignorer n'importe quel animal et ses effets, les flèches des dunes et les sables mouvants - même si vous recevez le bonus de mouvement!

Bleu joue un 2 jaune. Il est déjà sur la ligne jaune et reçoit ainsi le bonus de mouvement (il est second donc il reçoit 2 mouvements supplémentaires). Il va se déplacer de 4 cases au total. Comme c'est un «2» qui est joué, Bleu peut ignorer les effets de n'importe quel animal durant son tour.



8. CONCEPTION DE LA PISTE («C'est mon jeu et je fais ce que je veux»)

Essayez d'abord de commencer avec cette course sans animaux pour votre première partie. Elle se joue rapidement et vous donnera la possibilité de jouer une seconde course, plus difficile, en retournant quelques tuiles sur leur face difficile.



Quand vous construisez votre propre course, utilisez ces conseils de construction:

- 14 tuiles en tout est suffisant (inclus la tuile départ et arrivée). Ainsi chaque joueur utilisera toutes ses cartes Mouvement pour faire la course.
- Utilisez 3 trous d'eau dans votre course.
- Les trous d'eau dans les coins sont plus difficile à atteindre que ceux en ligne droite (la difficulté de la course doit refléter l'habilité des joueurs)
- Ne pas mettre de trop trop tôt. Peut-être changer l'une des cartes Bonus disponible, introduire un ou deux animaux et/ou une tuile spéciale. Assurez-vous que tous les joueurs connaissent les règles avant de commencer. Les cartes Aide pour les animaux.....err....aident.
- Amusez-vous. Ignorez toutes les règles ci-dessus si elles contredisent cette règle !

9. ET LE GAGNANT EST...

La partie se termine lors de la manche où une autruche passe la ligne d'arrivée. Tout le monde termine son tour. L'autruche qui passe le plus loin la ligne d'arrivée LORS DE CETTE MANCHE remporte la partie. Si deux ou plusieurs autruches sont aussi loin de la ligne d'arrivée alors le vainqueur est l'autruche la plus proche du Baobab. Vous devrez peut-être ajouter des lignes droites après la ligne d'arrivée mais assurez-vous de mettre le Baobab du même côté que celui de la ligne d'arrivée pour éviter toute confusion.



Albrecht

Rien ne remplace l'expérience!



Enzo

Jeune et sauvage. Pattes folles.



Nnelg

La vedette qui combine tous les talents pour la course.



Mathilda

On ne peut trouver d'autruche de course aussi brave.



Alexandra

Même si elle est jeune, elle sait être rapide.

10. ET LE GAGNANT EST...

Le jeu a été conçu comme un jeu rapide et amusant. Ouvrez la boîte, prenez 12 tuiles, ajoutez une tuile Départ et une tuile Arrivée et c'est parti. Le temps de lecture des règles est du temps perdu pour jouer (bien sur c'est un peu tard maintenant ☺).

Amusez-vous et bonne chance,
Fraser et Gordon Lamont («The Lamont Brothers»)
Visitez <http://www.fragorgames.com>

Remerciements à....

Judi, Tabby, Sheena, Iona et Glenn 'Team Fragor'
Bruce Allen, Christian 'très agressif' Frank, Friedemann Friese, Steven 'avec un V' Gladstone, Mark Higgins, Henning Kröpke, Ellis Simpson, Martin Wehnert et les personnes merveilleuses du MitSpielen à Helmarshausen.
Brian Robson, Gery McLaughlin, Grant Whitton et Gareth Lodge.
Ralph Anderson et ses copains.

Traduction française: <http://www.ludigaume.net>



© Copyright Fragor Games 2009