



LES RÈGLES DU JEU



BUT DU JEU

La tortue releva le défi du lièvre revanchard et la nouvelle fit le tour du pays. La grande course allait commencer et tous les participants étaient enfin parés pour cette grande épreuve. Qui du lièvre, de la tortue, du loup, de l'agneau ou du renard sera consacré comme le coureur le plus rapide de ces bois? Pariez sur le bon animal et n'oubliez pas:

rien ne sert de courir, il faut partir à point !

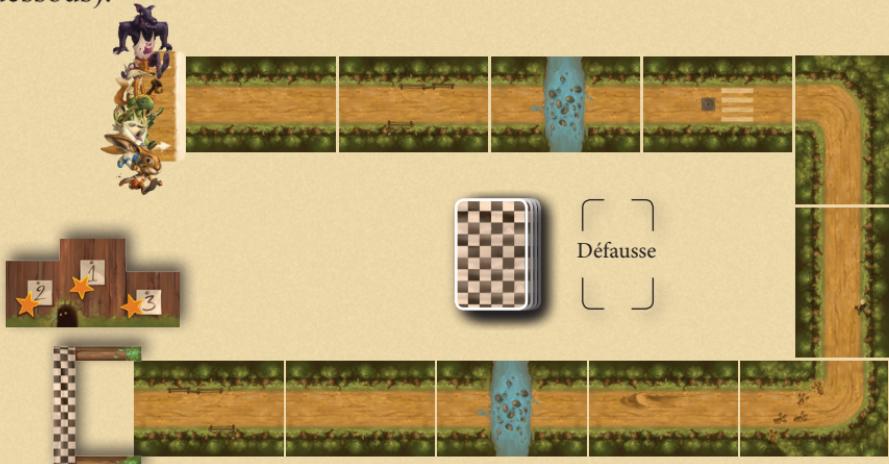
CONTENU

- 11 tuiles **Parcours** (dont 2 tuiles représentant un ruisseau).
- 5 autocollants à placer sur les 5 pions en bois correspondants : le lièvre (marron), la tortue (vert), le loup (noir), le renard (jaune) et l'agneau (bleu).
- 91 cartes dont 81 cartes **Course** (18 Lièvre, 17 Tortue, 16 Loup, 15 Renard, 15 Agneau), 5 cartes **Pari de départ** et 5 cartes **Aide de jeu** .
- 1 ligne de départ .
- 1 podium et 1 ligne d'arrivée à monter .
- 1 jeton **Premier Joueur** .
- 5 jetons **Turbo** (+2) utilisés dans la variante (voir en fin de livret).

PRÉPARATION

- **Premier pari** : mélangez les 5 cartes *Pari de départ* . Chaque joueur reçoit 1 carte *Pari de départ* qu'il doit conserver face cachée et devant lui durant toute la partie.
A 2 joueurs, chacun reçoit 2 cartes *Pari de départ*. Les cartes éventuellement en trop sont remises dans la boîte sans que personne ne les regarde.
- **Construisez le parcours** : placez la ligne de départ sur la table puis mélangez les tuiles *Parcours*. En partant de la ligne de départ, posez les tuiles *Parcours* une à une et au hasard de manière à ce que le chemin soit continu. Lorsque vous posez une tuile, vous en choisissez le sens et la face.

Seules les tuiles *Parcours* représentant un ruisseau possèdent deux faces identiques. Dès que la dernière tuile *Parcours* est posée, placez la ligne d'arrivée et le podium au bout de celle-ci (voir schéma ci-dessous).



● **Second pari :** mélangez les cartes *Course* (chessboard icon) et distribuez en 7 à chaque joueur. Chacun en choisit une qu'il va placer face cachée à côté de sa carte *Pari de départ*. L'animal choisi peut être le même que celui représenté sur la carte *Pari de départ*. Ces deux cartes peuvent être consultées à tout moment de la partie par leur propriétaire mais ne doivent en aucun cas être montrées aux autres joueurs.

Désormais, chaque joueur possède 6 cartes en main et 2 cartes *Pari* posées devant lui face cachée (3 cartes *Pari* à 2 joueurs). Les cartes *Course* restantes forment la pioche et sont placées à portée de tous les joueurs.

- Chaque joueur reçoit une carte *Aide de jeu* (dice icon).
- Placez les pions *Animal* sur la ligne de départ. Le premier joueur est le premier à donner l'heure. Il reçoit le pion *Premier Joueur* (clock icon).

LA COURSE PEUT COMMENCER !!!

Une variante d'initiation est proposée à la fin de ce livret. Cependant, nous vous conseillons de lire les règles complètes afin de vous faire une idée du jeu.

DÉROULEMENT DU JEU

Chacun leur tour et dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs posent des cartes *Course* face visible devant eux. Dès qu'un certain nombre de cartes est atteint parmi toutes les cartes posées, la phase de course est déclenchée et les animaux sont déplacés sur le parcours.

Le tour d'un joueur

Lorsque vient son tour, un joueur doit poser, face visible devant lui, de 1 à 4 cartes de sa main. **Ces cartes doivent représenter le même animal.**



Attention ! Il est toujours possible de jouer des cartes représentant un animal déjà présent sur le podium.

Une fois ses cartes posées, le joueur complète sa main avec les cartes de la pioche de manière à en avoir 6 en main à la fin de son tour. Si la pioche est vide, la défausse est mélangée afin de former une nouvelle pioche.

Si à la fin du tour d'un joueur **l'une des deux conditions** suivantes est remplie :

- **8 cartes** au total ont été posées par les joueurs, ni plus ni moins,
- **4 cartes du même animal** au total ont été posées par les joueurs, ni plus ni moins,

la phase de course est déclenchée !

Attention ! Les joueurs n'ont pas le droit de dépasser le total de 8 cartes ou de 4 cartes du même animal. Lorsque vient son tour, un joueur ne peut donc pas poser une 9ème carte ou une 5ème carte Tortue.

Si la phase de course n'est pas déclenchée, c'est au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre d'effectuer son tour.

La phase de course

Durant cette phase, les pions *Animal* avancent (ou pas) en fonction des cartes posées par les joueurs durant leurs tours, selon le mode de déplacement de chaque animal et **en respectant l'ordre suivant** :



1 ↵ **4** : **2** →

De **1 à 4 cartes Lièvre** jouées, le lièvre avance de **2 tuiles Parcours**.

1 + **4** : **0** →

Mais si **4 cartes Lièvre** sont jouées et que le lièvre est **en première position 1** (même à égalité), **il n'avance pas et s'endort**. La ligne de départ n'est pas concernée par cette règle.



0 ↵ **3** : **1** →

De **0 à 3 cartes Tortue** jouées, la tortue avance d'**1 tuile Parcours**.

4 : **2** →

Si **4 cartes Tortue** ont été jouées, la tortue avance de **2 tuiles Parcours**.



1 ↵ **2** : **1** →

De **1 à 2 cartes Loup** jouées, le loup avance d'**1 tuile Parcours**.

3 ↵ **4** : **$X - 1$** →

De **3 à 4 cartes Loup** jouées, le loup avance d'**autant de tuiles Parcours** que de **cartes Loup** jouées (X) moins **1**.



Parmi les cartes *Loup*, il existe 3 cartes comportant un symbole **Hurlement**. Si au moins l'une de ces cartes est posée face visible pendant le tour d'un joueur, aucun autre animal que le loup ne se déplacera durant la prochaine phase de course. Les autres animaux sont terrifiés par son hurlement et ne pensent qu'à se cacher !

Attention ! L'effet du hurlement du loup s'applique même si le loup est sur le podium.



1 ↵ 4 : \xrightarrow{X} Le renard avance d'autant de tuiles *Parcours* que de cartes *Renard* jouées (X).



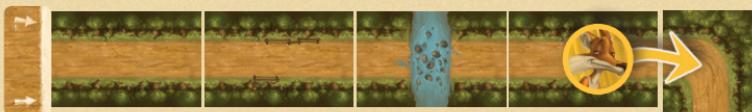
1 ↵ 4 : $\xrightarrow{X+1}$ L'agneau avance d'autant de tuiles *Parcours* que de cartes *Agneau* jouées (X) plus 1.



Cependant, l'agneau ne peut pas s'empêcher de se désaltérer et doit stopper son déplacement dès qu'il arrive sur une tuile *Parcours* représentant un ruisseau.

Exemple d'une phase de course

4 cartes *Lièvre* jouées = la phase de course est déclenchée.



1 + **4** : $\xrightarrow{0}$ **0** : $\xrightarrow{1}$ **0** : $\xrightarrow{0}$

1 : $\xrightarrow{1}$ **2** : $\xrightarrow{3}$ mais : donc **1**

Une fois tous les déplacements effectués, les cartes jouées sont défaussées. Puis le pion *Premier Joueur* est transmis au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre et c'est à lui d'entamer un nouveau tour.

FIN DU JEU

Dès qu'un animal franchit la ligne d'arrivée, son pion est immédiatement placé sur **la marche la plus haute et encore libre du podium**.

La partie s'achève dès que 3 animaux sont présents sur le podium. C'est alors que les joueurs révèlent toutes leurs cartes *Pari*.

En fonction de leur place sur le podium, les animaux rapportent les points de victoire suivants aux joueurs qui ont pariés sur eux :

1^{re} place : 5 points

2^{eme} place : 3 points

3^{eme} place : 2 points

Les joueurs font la somme des points marqués. Le vainqueur est celui ou celle qui détient le plus haut score. En cas d'égalité, c'est l'animal le plus haut sur le podium qui départage. Si l'égalité persiste, refaites un partie !

Exemple de décompte final

1^{re} place : 

Stéphanie :   = $3 + 5 = 8$ points

2^{eme} place : 

Sam :   = $5 + 0 = 5$ points

3^{eme} place : 

Fred :   = $2 + 2 = 4$ points

LES PTITS CONSEILS ET TRUCS À SE RAPPELER

- Il se peut qu'un même joueur effectue plusieurs tours avant que la phase de course ne soit déclenchée. Si c'est le cas, il peut poser des cartes *Course* d'un animal différent de celui qu'il avait posé précédemment.

Exemple : à son premier tour, Fred pose une carte Lièvre. Les autres joueurs effectuent leur tour sans que la phase de course ne soit déclenchée. Puis le tour de Fred revient et il décide de poser 2 cartes Tortue. Le joueur suivant pose 2 autres cartes Tortue et déclenche la phase de course. Fred ne jouera pas un troisième tour.

- Si le lièvre est premier sur le parcours mais qu'un ou plusieurs autres animaux occupent la même tuile *Parcours* que lui, le lièvre est tout de même considéré comme étant premier. Dans ces conditions, si 4 cartes *Lièvre* sont jouées, le lièvre s'endort et n'avancera pas lors de la phase de course. La ligne de départ n'est pas concernée par cette règle.
- Il est possible de jouer des cartes *Course* représentant un animal déjà présent sur le podium. Cela vous permettra de renouveler votre main.
- L'effet du hurlement du loup s'applique même si le loup est sur le podium.
- Parfois, vous aurez l'impression d'être bloqué et de ne pas pouvoir faire avancer les animaux sur lesquels vous avez pariés. Il faudra donc renouveler votre main le plus fréquemment possible en saisissant toutes les opportunités telles que le hurlement du loup ou l'effet de la rivière sur l'agneau. Cela vous permettra de vous débarrasser de vos cartes gênantes et de piocher des cartes plus intéressantes.

MODE CHAMPIONNAT

Enchaînez trois parties (manches) à la suite et cumulez les scores ! A la fin des 1^{ère} et 2^{ème} manches, le détenteur du jeton *Premier Joueur* passe celui-ci à son voisin de gauche qui devient le premier joueur de la nouvelle manche.

Le joueur possédant le plus haut score à l'issue des trois manches est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, refaites un partie !

VARIANTE POUR APPRENTIS LIÈVRES ET TORTUES

Préparation

- Prenez 13 cartes *Course* de chaque animal (exceptées les cartes *Loup* comportant un symbole *Hurlement*). Mélangez-les afin de former la pioche du jeu.
- Construisez le parcours comme précisé dans les règles normales.
- Prenez les jetons *Turbo* et placez-les au hasard sur les 2^{ème}, 4^{ème}, 6^{ème}, 8^{ème} et 10^{ème} tuiles du parcours.
- Chaque joueur reçoit 5 cartes *Course* de la pioche ainsi qu'1 carte *Pari de départ* (2 à deux joueurs) qu'il consulte puis place devant lui face cachée.
- Placez les pions *Animal* sur la ligne de départ. Le premier joueur est le premier à donner l'heure. Il reçoit le pion *Premier Joueur*.

Comment jouer ?

Le déroulement d'un tour de jeu et les conditions de déclenchement de la phase de course sont les mêmes que dans le jeu normal.

Dès que la phase de course est déclenchée (8 cartes *Course* au total ou 4 cartes *Course* identiques), les pions *Animal* sont avancés.

En partant du premier joueur puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur déplace un animal de son choix figurant sur les cartes *Course* jouées pendant le tour. On procède ainsi jusqu'à ce que tous les animaux concernés soient avancés.

Un pion *Animal* est déplacé d'**autant de tuiles Parcours que de cartes de ce même animal jouées. Tous les animaux se déplacent de la même façon et sans règles spéciales.**

Exemple:



Dès qu'un pion *Animal* finit son déplacement sur la même tuile qu'un jeton *Turbo* le représentant (+2), cet animal avance de 2 tuiles *Parcours* supplémentaires.

Une fois tous les déplacements effectués, les cartes jouées sont défaussées. Puis le pion *Premier joueur* est transmis au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre et c'est à lui d'entamer un nouveau tour.

Fin du jeu

Si à la fin d'une phase de déplacement, un ou plusieurs animaux ont franchi la ligne d'arrivée, ils sont placés sur le podium dans l'ordre d'arrivée et la partie se termine. Si des places restent libres sur le podium, les animaux encore sur le parcours et les plus proches de la ligne d'arrivée viennent compléter le podium. Des égalités sont alors possibles.

Les points sont comptés de la même manière que dans le jeu normal.