

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

Crazy Race

Un jeu de Michael Gewalt pour 3 à 5 joueurs âgés de 10 ans et plus

© 1994 F.X. Schmid

Traduction par François haffner d'après la traduction anglaise de Mark Schildberg

Contenu

- 1 tableau, montrant cinq voies identiques divisées en trois étapes : lilas, bleu et rouge. Chaque étape comporte cinq sections, chacune formée de quatre cases.
- 56 cartes de section (dos vert). Chaque carte montre une section de 0 à 8 cases. Ces cartes seront posées sur des section du tableau pendant la partie pour modifier la longueur des sections.
- 27 cartes d'action (dos mauve). Celles marquées d'un cercle s'appliquent au joueur ; celles marquées d'une flèche s'appliquent à un adversaire.
- 20 cartes de pari (dos jaunes). Elles révèlent les positions auxquelles chaque joueur doit terminer à chaque étape afin de marquer. Avec trois joueurs, utilisez la rangée du haut. Avec quatre joueurs, utilisez la rangée du milieu. Avec cinq joueurs, utilisez la rangée du bas.
- 15 cartes trophée (dos bleu). Ces cartes montrent les places de passage des joueurs à chaque étape, de la première à la cinquième place.
- 5 pions.
- 2 dés.

Jeu de base

Préparation

Chaque joueur reçoit un pion qui est placé sur la première case de la piste de sa couleur. Chaque joueur reste dans la piste qui lui a été assignée pendant toute la course, et ne peut pas changer de voie.

Mélangez les cartes de paris et distribuez-en une à chaque joueur. Les cartes d'objectif restent toujours cachées. Écartez les cartes de paris inutilisées hors du jeu.

Mélanger les cartes de section (vertes) et distribuez-en quatre face cachée à chaque joueur. Ces cartes restent aussi secrètes. Formez une pioche avec les cartes restantes à côté du tableau.

Triez les cartes trophée par étapes et placez-les à côté du tableau.

Déroulement du jeu

À son tour, un joueur peut jouer ou défausser une carte de section de sa main. La carte peut être placée sur un n'importe quelle section de n'importe quelle voie qui ne contient ni un pion ni une carte déjà posée. Après avoir joué ou le défaussé la carte, le joueur pioche une carte de remplacement.

Qu'il ait joué ou non une carte, le joueur doit maintenant jeter les deux dés et déplacer son pion d'un nombre de cases indiqué. Si un joueur passe la ligne d'arrivée d'une étape, son déplacement se poursuit sur l'étape suivante avec les points restants. Une fois la dernière étape atteinte, la course est terminée pour ce joueur et toutes les cartes qui lui restent sont défaussées.

Une carte de trophée est remise à chaque fois qu'un joueur passe une ligne d'arrivée d'étape. La carte reçue dépend de l'étape et de la position du joueur. Les cartes trophée sont placées face visible devant les joueurs.

Fin de la partie

Le jeu se termine lorsque le dernier joueur a franchi la ligne d'arrivée de la dernière étape de la course. On révèle alors les cartes de pari. Toutes les cartes de trophée qui ne correspondent pas à la carte de pari d'un joueur sont perdues. Un joueur marque un point pour chaque carte de trophée qu'il a conservée, plus un point pour chaque objectif d'une carte de pari adverse qui était identique à un trophée conservé.

Exemple :

Joueur A	Objectif	4	3	2
	Résultat	3	2	3

Joueur C	Objectif	2	1	2
	Résultat	1	1	2
				+A

Joueur B	Objectif	2	3	4
	Résultat	2	3	1
		+C	+A	+D

Joueur D	Objectif	4	3	4
	Résultat	4	4	4
		+A	+B	

- Le joueur A n'a atteint aucun de ses objectifs = **0 points**.
- Le joueur B reçoit deux points pour ses objectifs réussis aux étapes 1 et 2, plus 1 point pour l'objectif du joueur C en étape 1, plus 2 points pour les objectifs des joueurs A et D pour l'étape 3. Soit un total de **5 points**.
- Le joueur C reçoit 2 points pour ses objectifs réussis aux étapes 2 et 3, plus 1 point pour l'objectif d'étape 3 du joueur A, soit un total de **3 points**.
- Le joueur D reçoit deux 2 points pour ses objectifs réussis aux étapes 1 et 3, plus 1 point pour l'objectif du joueur A en étape 1, plus 1 point pour l'objectif du joueur B en étape 3. Il obtient donc un total de **4 points**.

Le joueur B gagne la partie avec 5 points.

Jeu pour experts

Préparation

En plus des cartes de section et de pari, mélangez le paquet de cartes d'action et distribuez-en quatre face cachée à chaque joueur. Les cartes d'action restantes forment une pioche face cachée à côté du tableau.

Les cartes d'action sont jouées de la même manière que les cartes de section. Un joueur peut choisir de jouer ou de se défausser une carte d'action et/ou une carte de section avant de lancer les dés. La carte d'action peut être jouée avant ou après la carte de section. Après avoir joué ou défaussé une carte d'action, le joueur pioche une carte de remplacement. Lorsque la pioche est épuisée, on mélange la défausse pour former une nouvelle pioche.

Traductions des cartes d'action

Cartes avec un cercle ●

Ces cartes peuvent être lus que sur soi-même.

- *Lege eine beliebige Streckenkarte um.*
Déplacez une carte section déjà posée vers un autre emplacement libre.
- *Die gerade gespielte Karte verfällt wirkungslos.*
Permet de contrer une carte action jouée contre vous. Les deux cartes sont défaussées. Cette carte ne peut pas être remplacée jusqu'à la fin du tour du joueur qui a contré. Elle ne permet pas d'empêcher la pose d'une carte de section. On ne peut contrer un même adversaire que deux fois au maximum par partie.

Cartes avec une flèche ►

Ces cartes sont jouées contre des adversaires. Placez la carte face visible devant l'adversaire choisi. La carte ne prend effet qu'au tour de cet adversaire de jouer, puis elle est défaussée. Aucun joueur ne peut avoir plus d'une carte d'action face à lui à tout moment.

- *Du machst einen **zusätzlichen Zug***
Joue deux fois de suite à ton prochain tour
- *Du **setzt aus***
Passe ton tour
- *Du darfst **nicht würfeln***
Tu ne jettes pas les dés
- *Du ziehst um die **doppelte Würfenzahl***
Avance du double de tes dés
- *Du darfst **keine Karten spielen***
Tu ne peux jouer aucune carte
- *Statt zu würfeln, gehst Du **4 Felder vor***
Ne jette pas les dés et avance de 4 cases
- *Statt zu würfeln, gehst Du **10 Felder vor***
Ne jette pas les dés et avance de 10 cases
- *Du ziehst von Deinem Würfelergebnis **4 Augen ab***
Retire 4 du total de tes dés
- *Du zählst zu Deinem Würfelergebnis **4 Augen dazu***
Ajoute 4 au total de tes dés