

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).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



CRAZY RACE

*Une folle course d'animaux aux dés
pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans*

AUTEUR : Alessandro Zucchini · Illustrations : Michael Menzel
Design: DE Ravensburger, KniffDesign (règle)
Rédaction de la règle : Stefan Brück
Traduction : Jennifer Schiavetto et François Haffner

Présentation du jeu

C'est la nuit au zoo : les grillons chantent, mais les animaux sont tous éveillés car Léo le lion et ses amis ont volé les voitures des gardiens pour organiser la plus folle course de l'histoire des animaux. Les petits suricates rivalisent avec le rapide guépard, le futé chimpanzé et l'éléphant placide. On ne saura qu'à la fin qui aura été le plus rapide !

Pour gagner, il faudra choisir et lancer les dés. Serez-vous prudent ou ambitieux ? Prendrez-vous des risques insensés ? Aurez-vous de la chance ?

Prise de risque, chance, résultats surprenants, retournements spectaculaires : vous n'êtes pas au bout de vos surprises. Tour après tour, tout le monde avance. Mais qui remportera la victoire finale ?

Le vainqueur sera celui qui amènera sa voiture le plus loin à la fin de la course !

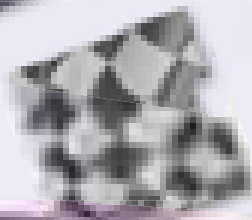
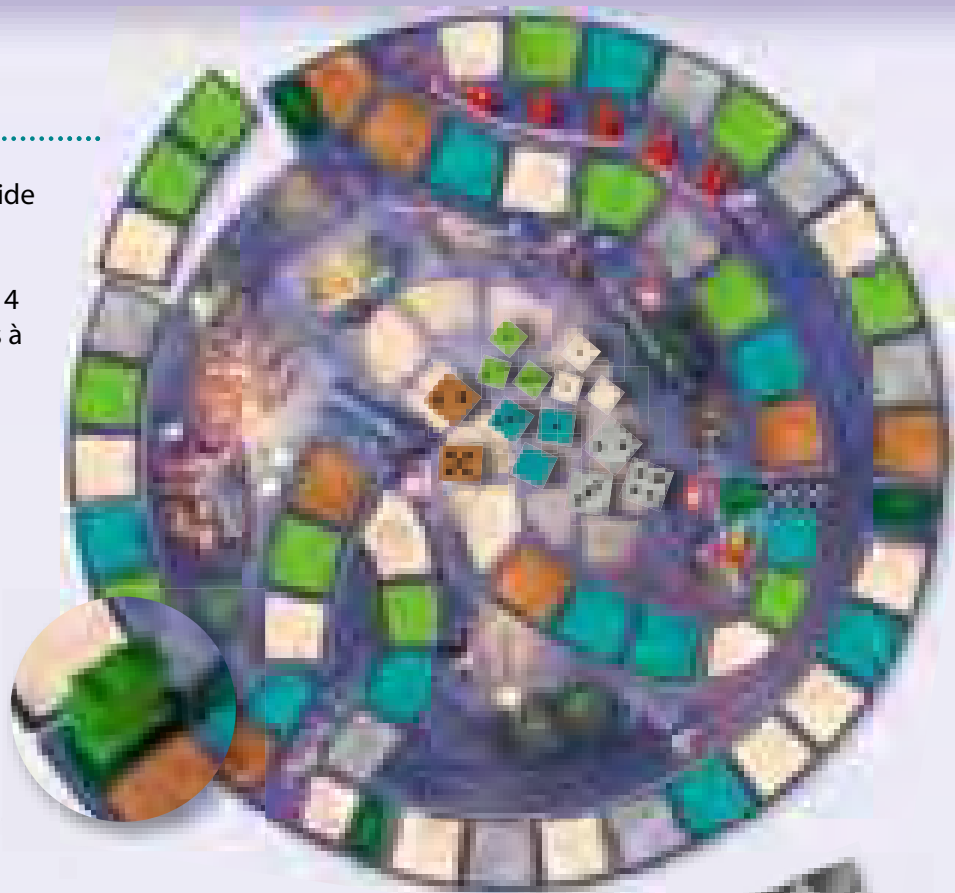
Contenu

- ① 1 plateau de jeu (en 4 parties)
- ② 13 portions de circuit double-face (avec 3 cases)
- ③ 5 plaquettes de démarrage (ânes)
- ④ 5 plaquettes voiture
- ⑤ 23 plaquettes animaux
- ⑥ 5 figurines voiture
- ⑦ 5 palmiers
- ⑧ 14 dés
- ⑨ 1 jeton « Premier joueur »



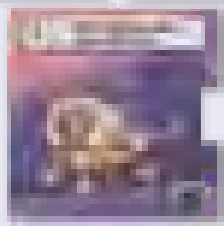
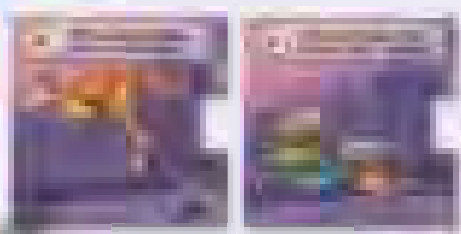
Préparation

- Composer le plateau de jeu à l'aide des 4 parties à assembler.
- Installer les tronçons au hasard : 4 dans les emplacements réservés à l'intérieur du plateau et le reste autour du plateau rond. Peu importe quelle face vous placez face visible. Vous avez maintenant mis en place une course au hasard **qui sera certainement tout à fait différente lors de votre prochaine partie.**
- Placer les **5 palmiers** : les 4 premiers indiquent les étapes de la course et le dernier, placé sur la ligne d'arrivée, indique la fin de la course.
- Placer les **14 dés** au milieu du plateau.
- Chaque joueur prend une **plaquette voiture** et la **figurine voiture** de même couleur.
- Les **5 plaquettes ânes** sont mélangées, distribuées au hasard (utilisez les 5, même si moins de 5 joueurs participent). Chacun raccorde la plaquette âne qu'il a reçue à sa plaquette voiture.



Exemple : si vous recevez l'âne limité à 8, placez vous sur la case de départ 2.

Si vous jouez à moins de 5 joueurs, remettez les plaquettes et les figurines inutilisées dans la boîte.



- Le numéro de l'âne indique sa position de départ dans la course (positionner les pions voitures dans cet ordre).
- Mélanger les **23 plaquettes animaux**. Faire une pile face cachée et dévoiler autant de plaquettes que de joueurs. Posez ces plaquettes vers le premier palmier. **Ce sont ces animaux qui prendront le relais quand vous passerez à la deuxième étape.**



Déroulement du jeu

Le jeu se compose de cinq étapes. Chaque étape se compose de plusieurs séries de cubes. La fin des étapes sont disponibles pour toute nouvelle carte animale, mais plus sur cela plus tard ...

En avant pour la première étape !

Avant de vous lancer dans le zoo à fond de train, quelques mots sur la piste de course, les dés et les animaux de trait. La piste comporte cinq différents types de cases représentés par des couleurs différentes. Pour chaque type, il y a des dés de la même couleur. Les valeurs des faces des dés et leur valeur moyenne sont indiqués sous forme d'un petit tableau figurant sur votre plaquette de voiture.



Par exemple, les dés de couleur beige montrent les valeurs les plus petites (à savoir seulement 0, 1 et 2) et ont une valeur moyenne de 1 seulement ; en revanche, les dés marrons peuvent donner un résultat jusqu'à 6, avec une moyenne de 3, **ce qui les rend malheureusement tout à fait imprévisibles !**

Le premier joueur commence, puis les joueurs se succèdent en sens horaire jusqu'à la fin de l'étape.

À votre tour, vous choisissez d'abord de combien de cases vous voulez avancer : pour chaque case que vous voulez parcourir avec votre voiture de course, vous devez prendre un dé de même couleur à partir de la réserve au milieu du plateau. Puis, vous lancez tous les dés sélectionnés en une seule fois.

Avant de sélectionner vos dés, vous devriez, sans obligation, tenir compte des caractéristiques de votre animal de trait, et en particulier de la hauteur de sa « limite » :

Ceci est la limite à ne pas dépasser quand vous lancez les dés.



Ici (pas toujours) la capacité spéciale de votre animal de trait. Les ânes de départ n'en ont pas.

Ce bonus (il n'y en a pas toujours) indique le nombre de cases dont vous avancerez votre voiture à la fin de course.

Un exemple pour bien comprendre comment tout cela fonctionne :

Vous êtes le joueur bleu, avec une limite de 7, et vous voulez avancer de 4 cases. Vous devez prendre un dé beige, puis un dé vert, un dé gris et enfin un dé turquoise parmi les dés disponibles au centre du plateau, puis les lancer tous en même temps, en espérant que le total des valeurs obtenues ne dépasse pas 7. Vous noterez que la valeur moyenne des dés que vous avez sélectionnés a un total d'exactly 7 (1 + 1,5 + 2,5 + 2). Vous n'êtes donc ni courageux, ni timoré, et cela pourrait marcher ! Bonne chance dans tous les cas ...



Après avoir lancé vos dés :

- Le total des dés est inférieur ou égal à votre limite. Par exemple, vous avez obtenu 6. Vous avancez donc votre voiture du nombre de cases équivalent au nombre de dés utilisés et lancés (4 dans notre exemple). **Attention !** Vous n'avancez pas de 6 cases, comme suggéré par la valeur des dés mais de 4 cases, comme le nombre de dés que vous avez lancés.
Vous avez compris ? C'est assez simple, en fait...
- La somme totale des quatre dés est supérieure à votre limite, par exemple, vous avez obtenu 9. **On peut dire que vous avez raté votre coup !** Toutefois, en consolation, vous avancez quand même d'une case (dans l'exemple vers la case beige) et ce quel que soit le nombre de dés que vous aviez lancé et quel que soit le dépassement.

Enfin, remettez les dés utilisés au centre du plateau pour que le joueur suivant puisse jouer à son tour.

Encore deux petites précisions :

Si vous devez prendre plus de dés d'une couleur qu'il n'y en a en jeu, prenez un dé de la couleur supérieure. Dans le cas où pris de folie, vous décideriez de prendre un troisième dé marron, prenez un dé gris.

Lorsque vous comptez les cases, ne tenez pas compte des cases occupées (sauf si vous avez le buffle, voir page 8). Lorsque vous terminez votre déplacement sur une case où se trouve déjà une ou plusieurs autres voitures, placez votre voiture juste devant celle(s)-ci, sur la même case.



C'est maintenant la fin de l'étape !

Continuez à jouer de cette façon jusqu'à ce que l'un d'entre vous dépasse le palmier qui marque la fin de l'étape. Il avance aussi loin que le lui permettent ses dés. L'emplacement du palmier n'est bien sûr pas une case.

Important ! On termine le tour de table de sorte que chacun ait lancé les dés autant de fois.

L'emplacement du marqueur de premier joueur vous aide à vous souvenir où finir le tour de table.

Un nouvel attelage pour votre lion !

À côté du palmier se trouvent déjà les nouveaux animaux de trait. Il y en a un pour chaque joueur. Tout d'abord, le joueur dont la voiture est le plus en retard choisit un nouvel animal. Il retire son âne et le retourne ensuite face cachée à côté de son lion. Puis il attelle le nouvel animal de trait à son lion.

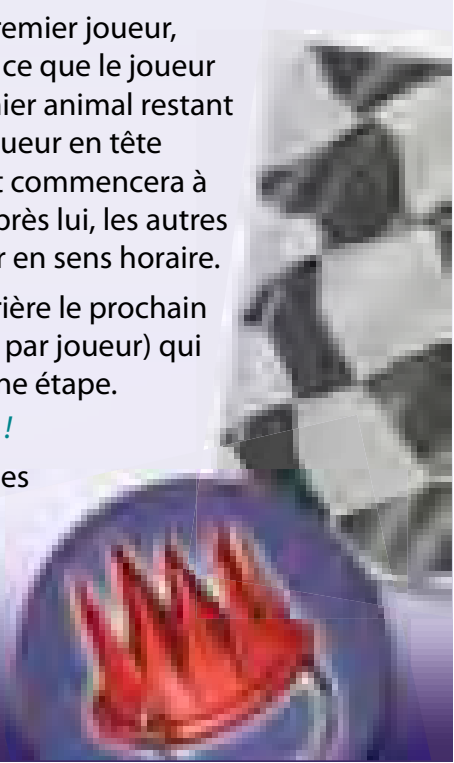
Remarque à l'intention des persécuteurs d'ânes : non, vous ne pouvez pas prendre le nouvel animal et le mettre de côté en continuant à faire travailler votre âne pour la nouvelle étape ; il a droit au repos !

Après cela, de l'avant-dernier au premier joueur, chacun procède de même, jusqu'à ce que le joueur en tête de la course prenne le dernier animal restant et l'attelle à son lion. En outre, le joueur en tête reçoit le jeton de premier joueur et commencera à jouer pour cette nouvelle étape. Après lui, les autres joueurs continueront à se succéder en sens horaire.

Puis, vous piochez et disposez derrière le prochain palmier les nouveaux animaux (un par joueur) qui seront disponibles pour la prochaine étape.

Vous saurez donc ce qui vous attend !

Si vous jouez à deux, voyez les règles spéciales en page 6.



La course est terminée... ou presque !

Jouez toutes les autres étapes de la même manière, à l'exception de la dernière, à l'issue de laquelle vous n'aurez pas à choisir un nouvel attelage puisque vous n'en aurez plus besoin après l'arrivée...

Dès que le dernier tour de la dernière étape est terminé (lorsqu'au moins un concurrent a passé - en rugissant - la ligne d'arrivée), la course n'est pas tout à fait terminée.

Chacun doit maintenant révéler ses cinq cartes animaux et leurs bonus (en bas à droite) et avancer d'autant de cases.

Conseil : si vous ne révélez pas vos bonus tous en même temps mais un par un en sens horaire, vous conserverez le suspense jusqu'à ce que la dernière carte soit retournée, pour enfin savoir qui a effectivement gagné.

Si, après avoir révélé tous les bonus, plusieurs voitures se trouvent sur la même première case, alors c'est le joueur avec l'âne portant la plus haute limite qui gagne.

Cartes animaux

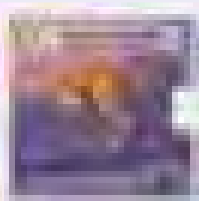
Les cartes animaux sont en général assez explicites. Voici cependant quelques explications et exemples. Le principe général est que leur capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour. Ce principe s'applique à tous les animaux.

Le crocodile, par exemple, vous permet de relancer une et une seule fois un ou deux dés marrons si leur résultat ne vous satisfait pas... Vous pourrez utiliser cette capacité à chacun de vos tours de jeux. Cette possibilité n'est pas une obligation.



Si vous avez la **girafe**, votre limite supérieure est de 10 ou de 7 selon votre position dans la course.

Elle est de 10 si, au moment de jouer, vous êtes le dernier de la course. Mais si vous n'êtes pas (ou plus) le dernier, votre limite n'est que de 7.



Si vous avez le **kangourou**, vous n'avez pas à choisir, au début de votre tour, de combien de cases vous souhaitez avancer. Vous ne lancez le premier dé, puis, si vous le souhaitez, le second dé, etc.

Dans l'exemple à la page 3, vous devez d'abord lancer un dé beige, puis si vous le voulez un dé vert, puis si vous le voulez un dé gris, etc. - vous additionnez les valeurs obtenues au fur et à mesure et vous arrêtez de lancer un nouveau dé quand vous le souhaitez...

Bien entendu, si vous dépassez la limite, comme d'habitude vous avez échoué !

Domage !



Si vous avez l'**albatros**, l'**aigle**, le **ptérodactyle**, ... (*nul ne sait vraiment quel oiseau est au bout de la corde*), tous vos dés auront une valeur maximale de 2.

Par exemple, si vous obtenez 3 - 4 - 5 - 0 - 1, non seulement vous avez été très courageux mais en plus vous avez eu raison car votre total rectifié n'est que de 7 (2 - 2 - 2 - 0 - 1) - juste votre limite !

De même, les dés turquoise des **chimpanzés** valent 2 au maximum.



Si vous avez la **hyène**, vous avancez en plus d'une case, en dehors de votre tour normal, chaque fois qu'un de vos coéquipiers rate son lancer ! Vous pouvez rire malicieusement

comme une hyène, ce qui devrait renforcer la détermination de vos adversaires malchanceux... Si cette avance vous fait franchir le palmier de l'étape, celle-ci prend fin comme d'habitude.

Note : des suricates ou des caméléons qui font 0 aux dés ne vous permettent pas d'avancer d'une case !



Si vous avez le buffle, vous ne tenez pas compte des cases devant vous occupées par des adversaires : vous les sautez simplement sans avoir à lancer le dé correspondant. Si vous

dépassez votre limite, vous avancez d'une case en consolation, que celle-ci soit occupée ou non.

Revenons à notre exemple favori de la page 3. Si vous étiez le joueur bleu, alors vous n'auriez besoin de lancer que trois dés - un vert, un gris et à nouveau un vert - pour avancer de cinq cases. Si vous échouez, en dépassant votre limite de 7, votre jet, vous avancez en consolation vers la case beige devant vous, où vous placerez devant la voiture rouge qui est déjà sur cette case (et si la hyène est présente, elle avance d'une case en ricanant).



Les **trois suricates** n'ont pas de valeur limite. Vous ne choisissez pas vos cases mais prenez les trois dés beiges que vous lancez. Avancez ensuite du nombre de cases correspondant au total des

trois dés, soit entre 0 et 6 cases.

Si vous obtenez 0, vous n'avancez pas mais ce n'est pas considéré comme un lancer raté : vous n'avez pas droit à avancer d'une case en consolation (et la hyène n'avance pas non plus en ricanant).

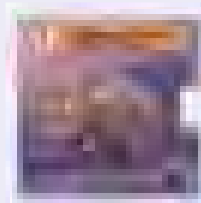


Les **caméléons**, n'ont pas de valeur limite. Vous prenez un dé de chaque couleur et vous les lancez tous en

même temps. Vous avancez ensuite de la meilleure valeur obtenue..

Si, par exemple, vous obtenez 1 - 3 - 0 - 4 - 4, votre meilleur dé est de 4 et vous avancez de 4 cases.

Si vous obtenez cinq 0 (*vous êtes vraiment malchanceux*), vous n'avancez pas mais ce n'est pas considéré comme un lancer raté : vous n'avez pas droit à avancer d'une case en consolation (et la hyène n'avance toujours pas en ricanant).



Si vous avez l'**hippopotame** et qu'au début de votre tour vous trouvez sur une case marron, vous avancez gratuitement de deux cases, puis vous jouez normalement.



Le **bouquetin** bénéficie du même avantage avec les cases grises.

Règle spéciale pour 2 joueurs

Lorsque vous jouez à 2, les nouvelles cartes animaux ne sont dévoilées que lorsque l'étape est terminée. On révèle 2 cartes plus 1 par écart de 3 cases entre les voitures : +1 carte si l'avance est de 1 à 3, +2 cartes si elle est de 4 à 6, +3 cartes si elle est de 7 à 9 cases, etc.). Le dernier choisit alors, parmi ces cartes, laquelle il donne à son adversaire et laquelle il garde pour lui. Les autres cartes animaux découvertes sont ensuite défaussées.

Exemples:

- 1) B est sur la même case que A : B retourne 2 cartes, en prend une et donne l'autre à son adversaire A.
- 2) B est huit cases derrière A : B retourne 2 + 3 = 5 cartes, prend l'une d'elles et en choisit une autre pour A. Les trois autres cartes sont défaussées.

© 2017 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 2460 · 88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com



Crazy Race

Un jeu de Alessandro Zucchini

Pour 2 à 5 joueurs âgés de 8 ans et plus

Règle française résumée par Jennifer Schiavetto

Mise en place

Composer le plateau à l'aide des 4 parties à assembler.

Installer les arceaux au hasard : 4 dans les emplacements réservés et le reste autour du plateau rond.

Placer les 5 palmiers : 4 indiquent les étapes de la course et le dernier la fin de celle-ci.

Placer les 14 dés au milieu du plateau.

Chaque joueur prend une plaquette voiture et le pion de même couleur.

Les 5 plaquettes ânes sont mélangées, distribuées au hasard (utilise les 5 même si moins de 5 joueurs participent) et raccordées à la plaquette voiture.

Le numéro de l'âne indique sa position de départ dans la course (positionner les pions voitures dans cet ordre).

Mélanger les 23 plaquettes animaux. Faire une pile face cachée et dévoiler autant de plaquettes que de joueurs.

Le jeton premier joueur est donné au joueur positionné en premier sur la piste.

Tour de jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que les 5 étapes représentées par les palmiers soient atteintes ; ceci en commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire (la position sur le circuit importe peu).

Le circuit est composé de cases de 5 couleurs différentes correspondant aux 5 couleurs de dés et aux 5 lignes de dés sur la plaquette voiture. Ces lignes indiquent les faces se trouvant sur les dés ainsi que leur valeur moyenne.

Comment avancer?

Tu dois d'abord choisir de combien de cases tu aimerais avancer. Puis tu prends les dés de couleur correspondant aux cases choisies. Attention : la somme des valeurs des dés que tu vas lancer ne doit pas dépasser le nombre/la limite se trouvant sur la plaquette animal (en haut à gauche dans le cercle).

Après avoir lancé les dés :

- si le total est inférieur ou égal à ta limite, tu avances ta voiture du nombre de cases équivalent au nombre de dés utilisés (et non pas au total des valeurs des dés)
- si le total est supérieur à ta limite, tu as échoué et tu n'avances que d'une seule case.

Remarques.

- Si tu dois prendre plus de dés d'une couleur qu'il n'y en a en jeu, prends un dé de la couleur supérieure.
- Dans le cas où tu dois prendre un dé marron supplémentaire, prends un dé gris.
- Si tu termines ton déplacement sur une case où se trouve déjà une autre voiture, place ta voiture juste devant celle-ci, sur la même case.

Les joueurs jouent tour à tour jusqu'à ce que l'un d'eux atteigne la première étape (dépasse le premier palmier). Le tour en cours se termine et chaque joueur va prendre un nouvel animal.

Prendre un nouvel animal

Chaque joueur, en commençant par le dernier sur la piste et en remontant jusqu'au premier, choisit un nouvel animal parmi ceux proposés face visible.

Le nouvel animal remplace l'âne de départ et l'âne est mis de côté face cachée. Il n'est pas permis de garder un animal durant plus d'une étape.

Une fois que tout le monde a pris un nouvel animal, on dévoile les animaux qui seront disponibles à la fin de la prochaine étape.

Le joueur le plus avancé sur la piste prend le jeton premier joueur et une nouvelle étape commence par ce joueur, toujours dans le sens horaire.

Fin de la course

Des qu'un des joueurs a atteint la dernière étape (dépassé le dernier palmier), on termine le tour en cours.

Puis, chaque joueur totalise les points bonus (en bas à droite) de tous ses animaux et avance d'autant de cases.

Le joueur le plus en tête est désigné vainqueur de la course.

En cas d'égalité, le joueur avec l'âne ayant la limite la plus élevée gagne.