

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Jeu créé exclusivement pour

SPAR 

Drôles de courses!

Règles du jeu



Le but du jeu

Le but du jeu « **DRÔLES DE COURSES** » est d'être le premier joueur à réunir les huit cartes « produit » figurant sur sa carte « objectif ».



Mise en place du jeu

Ouvrez le plateau de jeu. Triez les 120 cartes en 4 paquets distincts :

- un premier paquet de **10 cartes « objectif »**,



- un second paquet de **80 cartes « produit »**,



- un troisième paquet de **14 cartes « bonus »**,



- un quatrième paquet de **14 cartes « embûche »**.



Mélangez bien les cartes de chaque paquet et placez ensuite les 4 paquets de cartes faces cachées à côté du plateau de jeu.

Chaque joueur choisit un pion et vient le placer sur la case « **entrée du magasin** ».

Chacun lance le dé et celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence.

Ensuite les autres joueurs jouent selon le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui commence prend le paquet de **cartes « objectif »** et choisit une carte au hasard sans la montrer aux autres joueurs. Les joueurs suivants font de même toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.



Le premier joueur est l'organisateur du jeu et doit ensuite distribuer **5 cartes « produit »** à chacun des joueurs en effectuant 5 tours de table et non en donnant la mise en une seule fois.



Les **cartes « produits »** restantes forment la pioche et sont replacées faces cachées à côté des trois autres paquets de cartes.

La partie
peut alors commencer!

Déroulement du jeu

Le premier joueur lance le dé et avance son pion du chiffre obtenu par le lancé sur une des cases du plateau de jeu.

Il doit alors suivre les instructions en fonction du type de case sur laquelle arrive son pion.

En déplaçant son pion, si le joueur croise une intersection, il prend la direction de son choix, sauf si une **case « embûche »** correspondant à son jet de dé se trouve dans une des directions possibles. Il est alors obligé de la prendre pour arriver sur la **case « embûche »**.



S'il se trouve sur une **case « rayon »**, le joueur tire une **carte « produit »**.

S'il se trouve sur une **case « bonus »**, le joueur tire une **carte « bonus »** et lit à haute voix son contenu aux autres joueurs.



S'il se trouve sur une **case « embûche »**, le joueur tire une **carte « embûche »** et lit le contenu de la carte de la même manière.

Si un joueur arrive sur une des deux **cases « produit en + »** sans y être obligé par l'instruction d'une **carte « embûche »**, le joueur passe son tour.

Les différentes cases

Les cases « rayon »



Elles permettent au joueur d'acquérir facilement un produit en piochant la première carte sur le dessus du paquet des **cartes « produit »**.

Deux possibilités s'offrent au joueur :

- soit la **carte « produit »** correspond à un des articles qu'il doit réunir sur sa **carte « objectif »** et il la garde précieusement,
 - soit la **carte « produit »** ne convient pas et il devra s'en débarrasser, en la plaçant face visible à côté de la « **pioche** ».
- Ce paquet de cartes devient la « **défausse** ».

Le joueur suivant, s'il arrive sur une **case « rayon »**, peut décider soit de tirer sa **carte « produit »** sur le dessus du paquet des **cartes « produit »**, soit de prendre la première carte de la « **défausse** », si celle-ci lui convient.

Tout au long du jeu, **les joueurs doivent posséder au minimum 4 cartes et au maximum 12 cartes en main**, sinon ils sont éliminés.

du plateau de jeu

Les cases « bonus »



Elles apportent au joueur de l'aide pour réunir plus vite les produits demandés sur sa **carte « objectif »**.

Exemples : gagner facilement un article, se débarrasser d'un article non désiré, rejouer, etc...

Les cases « embûche »



Elles constituent des obstacles sur le parcours du joueur et le freinent pour réunir les huit produits de sa **carte « objectif »**.

Exemples : passer son tour, se faire prendre des articles, changer d'objectif en cours de partie, etc...



Les deux cases « **produit en +** » correspondent à un obstacle demandé sur une des **cartes « embûche »**.

Le gagnant

Le joueur qui réunit le premier les huit **cartes « produit »** demandées sur sa **carte « objectif »** gagne la partie.

Il doit alors prononcer le mot « **panier** » à haute voix et présenter aux autres joueurs sa **carte « objectif »** et ses **8 cartes « produit »**.

La partie est alors terminée.

A vous de jouer !