

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 *** 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.

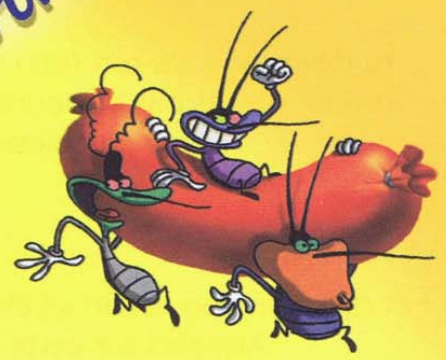
<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**





LE JEU DE LA COURSE POURSUITE



REGLE DU JEU

De 2 à 5 joueurs

A partir de 6 ans

Durée de partie : 20 minutes

Matériel de jeu :

1 plateau, 5 pions Personnages, 24 cartes, 50 jetons Aliments (boîtes de petit pois, poulets, gruyère, saucissons, bananes, gâteaux, fromage, ketchup, hamburgers), **1 dé, 1 règle du jeu.**

BUT DU JEU

Terminer le parcours en ayant amassé plus de jetons Aliments que les autres joueurs.

PREPARATION DE LA PARTIE

Disposez de façon aléatoire les différents jetons Aliments (de 1 à 3 par case) sur les cases neutres du plateau de jeu.

Attention, vous pouvez en placer 30 au maximum sur le plateau de jeu !

Mettez le reste des jetons en pile à côté du plateau ; ils serviront durant la partie.

N'en mettez pas sur les cases "Événements", "Raccourcis" ou bien "Retour en arrière".

Mélangez les cartes et posez-les, face cachée, sur la table.

Chaque joueur choisit un pion personnage.

DEROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus jeune commence. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est ton tour, lance le dé et avance ton pion du nombre de cases indiqué.



Si tu arrives sur une **Case Événement**, pioche une carte, lis-la et suis son effet.

N.B. Si tu arrives sur une case Événement suite à un mouvement non indiqué par le dé (raccourci, conséquence d'une carte), ou suite à l'action d'un autre joueur, ne pioche pas de carte.

Si tu arrives sur une **Case Neutre sans Aliments** ton tour est fini, c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Si tu arrives sur une **Case Neutre avec Aliment(s)**, prends tous les jetons qui se trouvent sur la case. Ils font maintenant partie de ton butin !

Si tu arrives sur une **Case Raccourci**,
avance ou recule ton pion jusqu'à la case indiquée sur le plateau.



Si tu arrives sur une **Case Détour**,
tu devras lors de ton (tes) prochain(s) déplacement(s), aller au bout du Détour avant de pouvoir revenir sur tes pas et poursuivre ta partie. Lorsque tu arrives au bout du Détour, lance le dé pour savoir combien de jetons Aliments tu peux prendre parmi ceux de la pile !



Si tu arrives sur la **Case « Tapette »**,
et que ton pion est un « Cafard » : aïe, aïe ! La tapette t'a été fatale et tu dois laisser tous tes jetons Aliments sur cette case. Seul un joueur qui a un pion « Chat », pourra s'emparer du providentiel butin s'il tombe à son tour sur cette case.



Si tu arrives sur la **Case « Toilettes »**,
et que ton pion est un « Chat » : aïe, aïe ! Tu es coincé dans les toilettes et tu dois laisser tous tes jetons Aliments sur cette case. Seul un joueur qui a un pion « Cafard » pourra s'emparer du providentiel butin s'il tombe à son tour sur cette case.



Mais les cases ne sont pas les seules à avoir des effets sur le jeu ! Dès que ton pion dépasse celui d'un autre joueur, tu lui voles une partie du butin qu'il avait amassé ! Pour cela, lance le dé et récupère autant de jetons Aliments qu'indiqué par celui-ci. Si tu arrives exactement sur la case occupée par un (plusieurs) autre(s) joueur(s), lancez chacun le dé pour déterminer qui d'entre vous remporte tout le butin des autres.

Précision : si tu arrives sur une case Evénement déjà occupée par un autre joueur, lance d'abord le dé pour savoir qui dépossède l'autre de l'ensemble de ses jetons Aliments, puis pioche ensuite une carte.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui atteint la case Arrivée a un bonus : il lance une dernière fois le dé et récolte autant de jetons Aliments qu'indiqué par celui-ci. La partie s'achève pour lui.

Maintenant, les autres joueurs continuent la partie jusqu'à ce que tous aient atteint la case Arrivée.

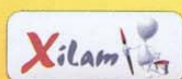
En revanche, ils ne gagnent pas d'aliments supplémentaires.

Comptez ensuite vos jetons respectifs ;
celui qui a amassé le plus de jetons Aliments est déclaré vainqueur !

Conserver cette boîte pour toute référence ultérieure.

TF1 Entreprises adhère au programme Eco-Emballages Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.
Fabriqué dans l'Union Européenne. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans,
car contient des éléments de petite dimension pouvant être absorbés.

Service Consommateurs - TF1 Games 6 place Abel Gance, 92100 Boulogne-Billancourt, France. sav@tf1games.fr
TF1 Games est une marque de TF1 Entreprises.
www.tf1games.fr



© 2009 TF1 Entreprises © 2009 Xilam Animation

Crédits : Une réalisation du studio Xilam. D'après la série "Oggy et les Cafards" créée par Jean-Yves Raimbaud. Réalisée par Olivier Jean-Marie. Produite par Marc du Pontavice.

www.oggy.com