

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 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 8 000 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





La course annuelle de buggys Gumball-Rally entre San Francisco et Long Beach CA est une sorte d'aventure où le vainqueur reçoit le trophée Gumball Rally. Gumball Rally est jeu pour 3 à 8 joueurs âgés de 6 ans et plus. Il peut être joué en moins de 30 minutes.

Contenu

- 8 grandes cartes Buggy (joueur)
- 8 petites cartes référence Buggy
- 40 cartes Course (avec des nombres entre 1 et 10, et dans les couleurs noire, bleu, rouge et jaune)
- 19 cartes Danger (sans nombre)
- 10 cartes Point

Mise en place

Donnez à chaque joueur une petite et grande carte Buggy de la même couleur. Mélangez les cartes Course et donnez-en 3 à chaque joueur.

Mise en place de la pile des cartes Danger :

Retirez la carte Vainqueur! (Winner!) et les deux cartes Checkpoint. Mélangez le reste des cartes.

Retirez 4 cartes de la pile et mettez-les dans la boîte sans que personne ne puisse les voir.

Prenez 3 cartes de la pile Danger et mélangez-les face cachée avec la carte Vainqueur!. Placez ces 4 cartes face cachée sur la table. Cette pile forme le bas de la pile Danger (personne ne connaîtra exactement quand la partie prendra fin).

Prenez 3 cartes de plus de la pile Danger et mélangez-les avec une carte Checkpoint et placez-les sur le dessus de la pile de 4 cartes face cachée.

Prenez 3 cartes de plus des cartes restantes et mélangez-les avec la seconde carte Checkpoint et placez-les sur le dessus de la pile de 8 cartes. Maintenant vous avez une pile de 12 cartes Danger, la carte Vainqueur! parmi les 4 cartes du bas, un Checkpoint dans les 4 cartes du milieu et un autre Checkpoint quelque part dans les 4 cartes du dessus.

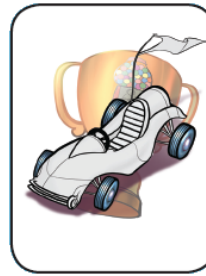
Il doit vous rester 3 cartes. Placez-les sur le dessus de la pile et vous devez avoir une pile de 15 cartes Danger. (Chaque carte doit être face cachée).

Déterminer le premier joueur

Le plus jeune commence. Ou, vous pouvez le choisir en sélectionnant une carte Buggy au hasard.

Jeu

Le premier joueur place sa carte en première position sur la table. Ensuite, dans le sens horaire, chaque joueur place sa carte derrière celle posée précédemment afin de former une file de buggys.



1ère place



2ème place

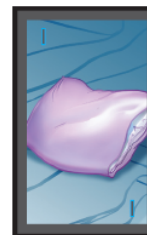


3ème place

Les cartes Course sont de 4 couleurs et numérotées de 1 à 10.



Déjeuner



Oreiller



Outils

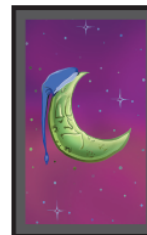


Essence

Les cartes Danger sont de 4 couleurs correspondant aux couleurs des cartes Course:



Soleil



Lune



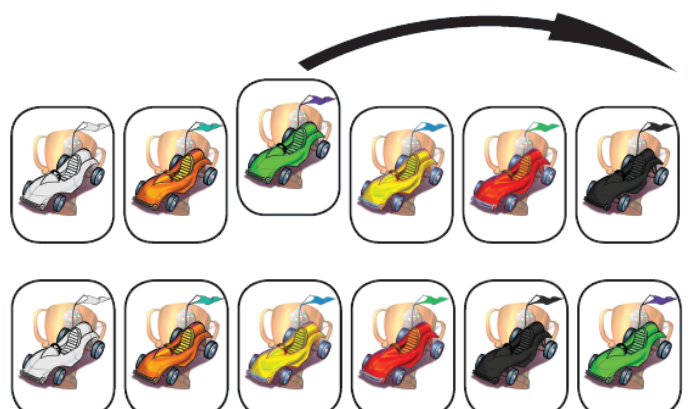
Pneu crevé



Jauge

Chaque carte représente un élément différent de la course. Les cartes Course représentent les préparatifs des pilotes de buggy avant la course. Les cartes Danger représentent des événements qui vont ralentir la course.

Quand une carte Danger est tirée avec une couleur correspondant à la couleur d'une carte Course, le buggy avec le plus grand nombre de cette couleur se déplace à la fin de la file. Dans cette course, le pilote Vert a joué la carte course Oreiller avec le plus grand nombre alors qu'une carte Lune a été tirée. Il fait un petit somme, et se retrouve à l'arrière de la file, pendant que les autres pilotes roulent de nuit.



Il y a une carte Danger Majeur dans chaque catégorie qui affecte TOUS les joueurs ayant joué la carte Course correspondante. Ces cartes ont un icône Volant dessus.

Quand l'une de ces cartes est tirée, TOUS les pilotes avec la carte Course correspondante vont à l'arrière de la file, avec les pilotes les plus rapides le plus loin.

Par exemple, quand une carte SOLEIL jaune arrive, tous les pilotes avec une carte DEJEUNER jaune vont à l'arrière. Le buggy avec la plus grande carte DEJEUNER jaune va en dernier.

Course

Une manche de la course consiste à ce que chaque joueur ai joué une carte Course. Ensuite, une carte Danger est tirée.

A partir de maintenant, l'ordre dans lequel les joueurs sont assis n'a plus d'importance. Chaque joueur va jouer une carte par manche et ajuster la position de son buggy dans la file en fonction de la carte qu'il a joué. La manche débute par le joueur en tête de la file. Le suivant est le joueur second dans la file, ensuite le troisième, ...

Quand c'est le tour d'un joueur en fonction de sa position dans la file, il doit jouer une carte sur la table sous son buggy. Cette carte va rester sous sa carte jusqu'à la fin de la manche. Après avoir joué une carte, tirez une nouvelle carte de la pile afin d'avoir toujours 3 cartes Course en main.

La carte que vous jouez peut changer votre position dans la file comme suit :

A) Peu importe la couleur de la carte que vous avez joué (bleu, rouge, ...), si le nombre joué est plus grand que le nombre du buggy directement devant vous, vous le dépassez. Après avoir dépassé le buggy devant vous, vous pouvez regarder maintenant le nouveau buggy devant vous et si le nombre sur votre carte est supérieur au nombre du buggy devant vous, vous le dépassez. Vous le faites tant que vous avez un nombre plus grand.

Exemple: Vous êtes cinquième dans la file et les nombres devant vous, de la quatrième place à la première place sont 1, 4, 5 et 8. Vous jouez un 6. Vous passez le 1, 4, 5 ce qui vous place en seconde position à la fin de votre tour.

B) Peu importe le nombre, si la carte que vous jouez (Déjeuner, Outils, ...) est de la même couleur que le joueur devant vous, vous pouvez dépasser ce joueur. Encore, comme au point "A" ci-dessus, vous pouvez continuer à dépasser les buggys devant vous, si ils correspondent à votre couleur.

Exemple: Le leader est rouge 10. Seconde place pour bleu 3. Vous pouvez jouer un 4 rouge: comme c'est plus grand que 3, vous dépassez bleu 3. Ensuite, comme votre carte est rouge, ce qui est la même couleur que le leader devant vous, vous pouvez le dépasser et prendre la tête.

Remarque: Le leader joue toujours en premier et donc par conséquent ne peut dépasser personne. Son but est de rester en tête. Vous pouvez dépasser que lorsque vous

jouer une carte sur la table.

Danger: Après que tous les joueurs aient joué une carte et ajusté leur position dans la file, il est temps de tirer une carte Danger pour voir quels pilotes sont affectés durant cette manche.

Prenez une carte du dessus de la pile Danger et retournez-là. La carte avec le plus grand nombre de ce type est envoyée directement à la fin de la file. Si la carte Danger tirée est une carte Danger Majeur, tous les buggys avec une carte jouée de ce type est placée en fin de file avec le plus grand nombre le plus éloigné.

Si une carte Checkpoint est tirée de la pile Danger, il y a un décompte immédiat.

Si une carte Vainqueur! est tirée de la pile Danger, la course est terminée. Un dernier décompte à lieu.

Si la course n'est pas terminée, vous pouvez défausser toutes les cartes Course jouées et commencer une nouvelle manche en commençant par le joueur en tête de la course.

Décompte de la course

Quand une carte Checkpoint est tirée de la pile Danger, il y a un décompte immédiat. Les cartes scores Checkpoint sont données à chaque joueur en fonction de la position qu'ils occupent.

Quand la carte Vainqueur! (Winner!) est tirée de la pile Danger, les cartes scores Vainqueur! sont données à chaque joueur. La course est maintenant terminée.

Remporter la partie

Le vainqueur est le joueur avec le plus grand total de points après que la carte Vainqueur! ai été tirée et toutes les cartes scores additionnées. S'il y a une égalité, les joueurs partagent la victoire.

Photo Finish (Règle optionnelle)

En cas d'égalité, tous les pilotes tirent une carte de la pile. Le pilote qui tire la plus grande carte gagne d'un nez.

Auteur: Ted Cheatham

Illustrations: John Donahue

Direction des illustrations: Jim Pinto

Pour des renseignements, e-mail sales@zmangames.com



Traduction française



LudiGaume

<http://www.ludigaume.net>