

BUT DU JEU

La Course des Écureuils (la Corsa degli Scoiattoli) est un jeu de société amusant et original, sans dés, dans lequel les joueurs ne disposent pas de leur propre pion, mais doivent collaborer afin que tous les écureuils atteignent l'arrivée dans un ordre précis.

Le but du jeu est de prévoir l'ordre d'arrivée de tous les pions écureuils (seul le premier pion doit atteindre ou dépasser la case d'arrivée, laquelle varie selon le nombre de joueurs). Les déplacements sont principalement déterminés par les joueurs eux-mêmes, en fonction des cartes « Écureuil » dont ils disposent et de la stratégie qu'ils adoptent pour les utiliser. Après tout, les écureuils passent leur temps à grimper, descendre et sauter de branche en branche !

Si de très jeunes enfants participent à la partie (de préférence accompagnés d'un adulte), il est possible de simplifier le jeu : au lieu de prévoir l'ordre d'arrivée complet, les joueurs doivent simplement deviner quel pion écureuil atteindra l'arrivée en premier.

Chaque partie peut réunir de 2 à 8 joueurs, âgés de 5 à 99 ans. Durée : environ 10 à 35 minutes.

MISE EN PLACE

La boîte contient 4 pions écureuils à usage partagé, identifiables grâce à une base de couleur différente, 60 « Cartes Écureuil », 40 « Cartes Gland » (la nourriture qui donne de l'énergie aux écureuils), 8 « Cartes Résultat Final », un plateau de jeu (à assembler avant la partie en réunissant correctement les 24 grandes tuiles qui le composent, comme un puzzle), 2 marqueurs effaçables et cette feuille de règles.

Après avoir assemblé le plateau, chaque joueur reçoit le nombre de cartes suivant (ainsi qu'une « Carte Résultat Final ») :

- 2 joueurs : 10 « Cartes Écureuil » (9 pour une partie plus palpitante) et 4 « Cartes Gland » ;
- 3 joueurs : 8 « Cartes Écureuil » (7 pour une partie plus palpitante) et 3 « Cartes Gland » ;
- 4 joueurs : 6 « Cartes Écureuil » (5 pour une partie plus palpitante) et 2 « Cartes Gland » ;
- 5 ou 6 joueurs : 6 « Cartes Écureuil » et 2 « Cartes Gland » ;
- 7 ou 8 joueurs : 5 « Cartes Écureuil » et 2 « Cartes Gland ».

Chaque joueur conserve ses « Cartes Écureuil » en main, tandis que ses « Cartes Gland » sont placées face cachée devant lui, sans être regardées.

Les quatre pions écureuils sont ensuite placés sur la case de départ. En se basant sur les « Cartes Écureuil » qu'il possède, chaque joueur inscrit secrètement sur sa « Carte Résultat Final » (ou sur une feuille de papier ordinaire si aucune « Carte Résultat Final » n'est disponible) l'ordre d'arrivée qu'il pense être celui de tous les pions écureuils. Si de très jeunes enfants participent à la partie, il suffit d'indiquer quel pion écureuil a, selon eux, le plus de chances d'atteindre l'arrivée en premier.

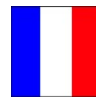
Avant de faire leur pronostic, les joueurs doivent savoir que :

- dans les parties de 2 à 4 joueurs, le pion écureuil gagnant doit être le premier à atteindre ou dépasser la case 64 ;
- dans les parties à 5 joueurs, le pion écureuil gagnant doit être le premier à atteindre ou dépasser la case 71 ;
- dans les parties à 6 joueurs, le pion écureuil gagnant doit être le premier à atteindre ou dépasser la case 78 ;
- dans les parties à 7 joueurs, le pion écureuil gagnant doit être le premier à atteindre ou dépasser la case 89 ;
- dans les parties à 8 joueurs, le pion écureuil gagnant doit être le premier à atteindre ou dépasser la case 100 ;
- si toutes les cartes d'un joueur (« Cartes Écureuil » et « Cartes Gland ») sont utilisées avant qu'un pion n'atteigne la case d'arrivée prévue, la partie se termine malgré tout après que le dernier joueur a joué sa dernière carte, et l'ordre atteint à ce moment-là est utilisé pour déterminer le résultat final.



**GIOCHI
DI SOCIETA'**

giochi.ita.zone



COMMENT JOUER

À son tour, chaque joueur révèle l'une de ses « Cartes Écureuil » (qui est alors retirée du jeu) et fait avancer tous les pions écureuils concernés comme indiqué sur la carte.

Lorsqu'il ne lui reste plus que 3 cartes ou moins en main, un joueur peut choisir à la place de révéler au hasard l'une de ses « Cartes Gland » (qui est alors retirée du jeu). Une fois cette décision prise, il n'est plus possible de revenir en arrière. Ces cartes représentent un risque, car leur contenu reste inconnu jusqu'au moment où elles sont utilisées et, une fois révélées, leur effet ne peut ni être ignoré ni remplacé.

Chaque fois que le pion écureuil en tête, soit pendant son déplacement, soit à la suite de l'effet d'une ou plusieurs « Cartes Gland », atteint (ou dépasse) une ou plusieurs cases marquées d'un gland (comme la case 32 dans l'exemple ci-dessous), la première carte de la pile correspondante est piochée pour chacune de ces cases. Les cartes « Gland » révélées sont retirées du jeu. Les pions écureuils concernés sont ensuite déplacés conformément aux indications de la carte. Cette règle ne s'applique qu'au premier pion écureuil qui atteint ou dépasse chaque case marquée d'un gland..

Si deux pions écureuils occupent la même case (et se trouvent donc à la même position), ils sont considérés ex æquo à la position la plus avancée. Exemple :



Dans cet exemple, le pion écureuil bleu est premier, les pions verts et rouges sont tous deux deuxième, le pion jaune est quatrième et aucun pion écureuil n'occupe la troisième place.

Si une carte permet de choisir entre deux ou plusieurs pions écureuils se trouvant à la même position (ou désigne un pion écureuil non spécifié), le joueur qui a joué la carte (ou pioché la « Carte Gland ») choisit quel pion déplacer.

Une carte peut être jouée même si elle ne produit aucun effet (par exemple, une carte demande de déplacer le pion écureuil en troisième position alors qu'aucun pion n'occupe cette place à ce moment-là).

Exemples d'interprétation des indications figurant sur une carte :

- + 6 → un pion écureuil au choix du joueur avance de 6 cases ;
- 4° + 10 → le pion écureuil actuellement en quatrième position avance de 10 cases (la carte est valable mais reste sans effet si aucun pion écureuil n'est en quatrième position lorsqu'elle est jouée) ;
- 🟡 ↔ → le pion écureuil jaune saute sur la branche opposée du même arbre (sans effet s'il se trouve sur les cases 1, 14, 27, 28, 39, 50, 51, 64, 77, 78, 89, 100 ou au-delà). Toutefois, il n'est pas permis de sauter vers les branches d'arbres différents (seules les cases marquées des symboles — —▶ ou ◀— — le permettent).

Lorsque le pion écureuil en première position dépasse la case d'arrivée prévue (la case numérotée déterminée selon le nombre de joueurs), les éventuelles « Cartes Gland » devant encore être résolues doivent être appliquées, car elles peuvent modifier les positions finales. Chaque joueur marque ensuite un point pour chaque position correctement prédite dans l'ordre d'arrivée final des pions écureuils. Le joueur qui totalise le plus de points (seul ou à égalité avec d'autres) remporte la partie. Si seuls de très jeunes enfants participent, le gagnant est simplement celui qui a correctement deviné quel pion écureuil atteindrait l'arrivée en premier. Les joueurs peuvent également décider de mettre en jeu un petit lot ou d'effectuer des paris amicaux sur le pion écureuil gagnant. Dans ce cas, les joueurs ayant correctement identifié le pion vainqueur (ou ceux ayant obtenu le meilleur score, seuls ou à égalité) se partagent le gain. Tout reste indivisible, ou l'intégralité du lot si aucun joueur n'avait choisi le pion gagnant, est ajouté à la cagnotte de la course suivante.

NOTES

Les « Cartes Gland » ont tendance à favoriser les pions écureuils qui sont en retard... il peut être utile de garder cela à l'esprit lors de l'élaboration de votre stratégie.

Il est recommandé d'effacer toutes les « Cartes Résultat Final » à la fin de chaque partie.

Amusez-vous bien !