

Compagnie de chenilles – Création LuAPE

Adaptation du jeu "Taupes company" de Ravensburger

2 à 4 joueurs

Contenu :

Une boîte en bois

3 plateaux de jeu en bois

28 pions (7 pions de chaque couleur : bleu-rouge-jaune-vert)

24 cartes (6 cartes de chaque couleur ; bleu-rouge-jaune-vert)

1 règle du jeu

But du jeu :

Les joueurs doivent faire parvenir le maximum de chenilles de leur équipe dans les trous du plateau de jeu.

Toutes les entrées de galeries doivent être occupées par une chenille pour passer au sous-sol suivant.

Ces chenilles vont s'enfoncer dans les profondeurs en suivant les galeries pour atteindre la pelle en or.

Lorsqu'une chenille prend possession de la dernière et unique galerie qui mène à la pelle en or, elle gagne la partie.

Préparatifs :

- Placer les trois plateaux l'un au-dessus de l'autre selon les couleurs indiquées dans la boîte.
- Chaque joueur choisit une couleur (jaune, rouge, vert ou bleu).
- Les 6 cartes de la couleur choisie sont distribuées à chaque joueur.
- Les cartes sont mélangées et placées face cachée devant le joueur auxquelles elles appartiennent.

- Chaque joueur dispose d'une équipe de chenilles de sa couleur :
- Pour 2 joueurs : 7 chenilles chacun.
- Pour 3 joueurs : 6 chenilles chacun.
- Pour 4 joueurs : 5 chenilles chacun.
- Chaque joueur prend un pion de sa couleur qu'il positionne sur une case du plateau de jeu. Aucun pion ne peut être posé dans un trou.

Règle :

Début de la partie :

Chaque joueur place un pion de sa couleur sur le plateau de jeu.

Le premier joueur retourne la carte du dessus de son paquet et avance du nombre de cases indiquées.

Puis c'est au joueur suivant de retourner une carte de son paquet et d'avancer.

Les cartes retournées sont ensuite placées sous le paquet.

Règles de déplacement des pions :

Le joueur peut déplacer seulement un pion de sa couleur.

Un déplacement se fait obligatoirement en ligne droite en suivant les cases du plateau.

Un pion peut passer au-dessus d'un trou en le comptant comme une case.

Un pion ne peut pas passer au-dessus d'un autre pion même s'il est de la même couleur.

- Un pion ne peut jamais passer par un coin.
- Un pion ne peut arriver que sur une case vide.
- Si un pion ne peut pas effectuer de déplacements il passe son tour.

Suite de la partie :

Lorsqu'un joueur a réussi à placer son pion dans une galerie, il fait entrer un autre pion de sa couleur sur le plateau de jeu et attend le prochain tour pour le faire avancer.

Lorsque tous les trous sont occupés par des pions, on retire délicatement le plateau. Le plateau suivant apparaît avec les chenilles qui restent en course.

Fin de la partie :

Le gagnant de la partie est celui qui parvient à occuper le trou du 3^{ème} plateau qui mène à la pelle d'or.

Variante :

Pour augmenter la difficulté, les joueurs peuvent placer tous leurs pions sur le plateau de jeu.