

REINDEER RACES

Renne sert de courir, il faut bondir à point !

Age : à partir de 6 ans

Joueurs : 2 à 4 joueurs

Durée : 20 minutes

Un jeu familial de gestion et de stratégie, drôle et plein de rebondissement, ou il ne faut pas confondre vitesse et précipitation !

Nous connaissons tous les Rennes qui tractent héroïquement le traîneau du Père Noël, chaque année, dans la nuit du 24 au 25 décembre ! N'importe qui, dans le monde, est capable de citer Tornade, Danseur, Furie, Fringuant, Comète... Euh... Tonnerre... Euh, attends... Grincheux, Simplet... Euh... Melchior... Bref ! Tout le monde les connaît !

Et tout le monde se demande : « *Mais comment le Père Noël a-t-il fait pour recruter de tels Rennes d'exception ?* ». C'est très simple en vérité, et bien que ce secret soit jalousement gardé, je vais vous le dévoiler sans plus attendre...

Tous les 5 ans, à l'époque où les aurores boréales illuminent les cieux de milles feux, les *Pôlenorais* et les *Pôlenoraises* organisent les **Reindeer Races** afin d'élire le *Roi des Rennes*. A cette occasion, des rennes du monde entier se réunissent au *Pôle Nord* en nourrissant le secret espoir de remporter le tournoi et ainsi, de rejoindre la crème de l'élite au sein de la prestigieuse équipe qui compose l'attelage du Père Noël.

La lutte est rude, extrême et sans pitié. Pour vaincre, chaque participant doit donner le meilleur de lui-même, sans ménager ses efforts, pour bondir plus loin et plus haut que les autres. Cinq pistes semées d'embûches s'offrent aux courageux participants, à l'issue desquelles des trophées récompenseront les plus audacieux. Serez-vous de ceux-là ?

Contenu

77 cartes « *Déplacement* » + 27 cartes « *Piste* » + 16 pions « *Renne* » + 16 socles + 15 tuiles « *Récompense* » + 1 livret de règles.

But du jeu

Obtenir le plus grand nombre de points « **Récompense** ».

Chaque joueur fait courir une équipe de 4 Rennes, sur les 5 pistes à sa disposition, afin de récolter un maximum de points « **Récompense** ». Lorsqu'une piste n'a plus de récompenses, la partie est terminée et le joueur ayant totaliser le plus haut score, l'emporte.

Préparatif

1 - Chaque joueur choisit une équipe de 4 Rennes et assemble les 4 pions correspondants.

2 - Créer le terrain de jeu :

1.1 - Mélanger les 27 cartes « **Piste** »

1.2 - Positionner 5 lignes de cartes, faces visibles, de manière à créer les 5 pistes du jeu. Placez 3 cartes dans la première ligne, 4 dans la seconde, 5 dans la troisième, 6 dans la quatrième, et 7 dans la cinquième.

1.3 - Mettre de côté les 2 cartes excédentaires qui ne seront pas utilisées pendant cette partie.

1.4 - Trier les tuiles « **Récompenses** » par type. Les placer, ensuite, par catégorie et par ordre décroissant au bout de chaque piste **selon le schéma ci-dessous**. Chaque piste est identifiable par le symbole « **Récompense** » qui la caractérise. Ainsi, la piste composée de 3 cartes est *La Piste Des Lettres Au Père Noël*, la piste composée de 4 cartes est *La Piste Des Décorations De Noël*, la piste composée de 5 cartes est *La Piste Des Desserts De Noël*, la piste composée de 6 cartes est *La Piste Des Cadeaux De Noël*, et la piste composée de 7 cartes est *La Piste Des Sapins De Noël*,

- 3 - Mélanger les cartes « **Déplacement** » et distribuer 5 cartes à chaque joueur.
- 4 - Placer les cartes restantes dans une pile, faces cachées, à proximité des pistes pour constituer « **La Pioche** ».
- 5 - Conserver un espace libre, à proximité des pistes pour constituer « **La Défausse** ».
- 6 - Le joueur le plus jeune débute la partie, puis, poursuivre le jeu dans le sens des aiguilles d'une montre.

Schéma de la piste

Déroulement

Chaque joueur, a son tour, doit choisir entre « **Tirer Une Carte** » ou « **Déplacer Un Renne** ».

Tirer Une Carte :

- 1 - Prendre les 2 premières cartes de « **La Pioche** » et les ajouter à votre main.
- 2 - Si vous avez plus de 7 cartes dans votre main, vous devez alors rejeter le(s) carte(s) excédentaire(s) dans « **La Défausse** » pour arriver à 7. Vous terminez ainsi votre tour.
- 3 - Lorsque « **La Pioche** » est vide, mélangez « **La Défausse** » pour en reformer une nouvelle.

Déplacer Un Renne :

- 1 - Pour déplacer un de vos rennes, vous devez vous défausser d'une ou plusieurs cartes. Vous pouvez jouer n'importe quel nombre de cartes de votre main tant que les objets représentés sur les cartes sont identiques. Par exemple, si vous avez une carte représentant 1 « **Cadeau De Noël** » et une carte représentant 2 « **Cadeaux De Noël** », vous pouvez les défausser ensemble. En revanche, vous ne pouvez pas vous défausser d'une carte représentant 1 « **Cadeau De Noël** » et d'une carte représentant 2 « **Bûches De Noël** », en même temps.
- 2 - Les « **Lutins Du Père Noël** » agissent comme des jokers et peuvent être joués avec d'autres « **Lutins Du Père Noël** » ou ajoutés à d'autres cartes. Par exemple, si vous avez une carte représentant 1 « **Lutin Du Père Noël** », une carte représentant 1 « **Cadeau De Noël** » et une carte représentant 2 « **Cadeaux De Noël** », vous pouvez les défausser ensemble. En revanche, vous ne pouvez pas vous défausser d'une carte représentant 1 « **Lutin Du Père Noël** », d'une carte représentant 1 « **Cadeau De Noël** » et d'une carte représentant 2 « **Bûches De Noël** » en même temps.
- 3 - Compter le nombre total d'objets sur les cartes dont vous vous êtes défaussées (chaque carte « **Lutin Du Père Noël** » compte pour 1) et déplacer l'un de vos rennes, du nombre de cases ainsi obtenu, le long de la piste correspondante. Exemple, si vous défaussez une carte représentant 1 « **Cadeau De Noël** » et une carte représentant 2 « **Cadeaux De Noël** », vous pouvez avancer un de vos renne de 3 cases sur la piste correspondant aux « **Cadeaux De Noël** ». Si vous ne jouez que des cartes « **Lutin Du Père Noël** », vous pouvez choisir la piste de votre choix. **Attention ! Chaque carte « Piste » est composée de 2 cases.**
- 4 - Vous pouvez choisir de déplacer un de vos rennes déjà présent sur une des 5 « **Pistes** », ou bien faire entrer en jeu un nouveau renne sur la piste de votre choix. Il est tout à fait possible d'avoir plusieurs rennes sur une même piste. Cependant, vous ne pouvez en déplacer qu'un seul par tour.
- 5 - Une fois un renne placé sur une des 5 « **Pistes** », il y reste jusqu'à ce qu'il atteigne les tuiles « **Récompenses** ». Toutefois, il peut changer de piste ou être retiré momentanément de la course à cause d'une case « **Action** ».
- 6 - Pour atteindre les tuiles « **Récompenses** », déplacer un renne d'un espace au-delà de la dernière case de la piste. Si vous avez plus de déplacement que nécessaire, ils sont tout simplement inutilisés. Inutile donc, d'avoir le compte exact. Ensuite, prendre la tuile avec la plus grande valeur encore disponible (pour cette piste) et retirer votre renne de la course. Votre tour est terminé. Le renne pourra concourir à nouveau au prochain tour si vous le souhaitez (sur la même piste ou sur une autre). Les tuiles « **Récompenses** » doivent être visibles par tous les joueurs.

Déplacer Un Renne En Bondissant :

- 1 - Deux rennes ne peuvent jamais partager la même case sur une piste. Si un de vos rennes atterri sur une case déjà occupée par un autre renne, il la franchi sans que cela ne lui coûte de « **Déplacement** » et s'arrête sur la suivante (le franchissement se fait toujours vers l'avant).
- 2 - Cependant, si vous dites : « **Bond !** » en franchissant le renne qui occupe la case d'arrivée de

votre renne, celui-ci fait un bond prodigieux (tout en souplesse) de 2 cases vers l'avant (le bond se fait toujours vers l'avant).

3 - Ce faisant, s'il atterrit sur une case également occupée par un autre renne (décidément), il peut à nouveau bondir sur ce dernier de 2 cases vers l'avant, et ainsi de suite... Jusqu'à ce qu'il arrive enfin sur une case libre. Il va sans dire que vous pouvez bondir sur vos propres rennes.

Les cases « Action »

Certaines cartes « **Piste** » contiennent des cases qui affichent des décors particuliers. Chacun de ces décors indique une action à faire lorsqu'un de vos rennes atterrit dessus :

1 - Les « **Plaques De Verglas** » : Votre renne glisse d'1 case dans le sens indiqué par la flèche en bois. Si cela amène votre renne sur une case occupée par un autre renne, appliquez les règles décrites dans le chapitre « **Déplacer Un Renne En Bondissant** ». Rappel : un bond se fait toujours vers l'avant, même si la « **Plaque De Verglas** » vous fait glisser en arrière.

2 - Le « **Bonhomme De Neige** » : Inverser la carte « **Piste** » en lui faisant faire un demi-tour. Le renne qui se trouve sur la carte doit y rester lorsque la carte est retournée. Il poursuivra sa course dans le sens normal (vers l'avant), au tour suivant.

3 - Les « **Skis** » : Prendre 2 cartes de « **La Pioche** » et se défausser éventuellement en cas de cartes surnuméraires.

4 - Les « **Traces De Yéti** » : Votre renne prends peur et quitte la piste. Retirer votre renne de la course. Le renne pourra concourir à nouveau au prochain tour si vous le souhaitez (sur la même piste ou sur une autre).

Si vous bondissez sur un renne qui se trouve sur une case action, ne tenez pas compte de cette case.

Fin de partie

Lorsque toutes les tuiles « **Récompenses** » d'une des pistes sont gagnées, la partie s'arrête. Chaque joueur additionne les points qui se trouvent sur les tuiles « **Récompense** » recueillies par ses rennes. Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie et le titre de « **Roi Des Rennes** ». En cas d'égalité, celui qui possède la tuile avec la plus grande valeur gagne. S'il y a toujours une égalité, vérifier la seconde plus grande valeur et ainsi de suite...

Entre nous, comme ça, si je peux vous donner un petit conseil stratégique... Avant de prendre la tuile qui mettrait fin au jeu, vérifiez les scores des autres joueurs.

Schéma de l'exemple 1

Exemple 1 : Le joueur bleu joue 1 « **Bûche De Noël** » et 1 « **Lutin Du Père Noël** ». Il peut donc déplacer son renne de 2 cases sur la piste « **Bûche De Noël** » (1). Il bondit sur le renne vert et se déplace de 2 cases supplémentaires (2). Par malchance, il atterrit sur une case « **Plaques De Verglas** » et doit reculer d'1 case (3). Il atterrit à nouveau sur une case « **Plaques De Verglas** », et doit reculer encore d'1 case (4).

Schéma de l'exemple 2

Exemple 2 : Le joueur vert joue une carte représentant 2 « **Bûches De Noël** ». Plutôt que de déplacer un renne qui se trouve déjà sur la piste, il choisit d'y engager un second renne. Il le déplace de 2 cases (1), il passe sur un renne de sa propre équipe (2), bondit à nouveau sur le renne jaune (3), glisse sur une « **Plaque De Verglas** » (4), bondit sur le renne bleu (5) et finalement il glisse sur la tuile « **Récompenses** » (6). Il prend la tuile et enlève son renne. Comme il n'y a plus de tuiles « **Récompenses** » sur cette piste, le jeu se termine et le décompte des points commence.