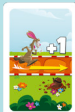
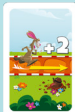


Le lièvre avance en respectant les règles de déplacement suivantes :

Si la carte indique :



Le Lièvre avance d'1 case sur le plateau.



Le Lièvre avance de 2 cases sur le plateau.



Le Lièvre avance de 3 cases sur le plateau.



Le Lièvre avance de 4 cases sur le plateau.



Le Lièvre avance ou recule sur la case de la Tortue.



Le Lièvre se repose. Il reste sur place.

Le Lièvre avance du même nombre de cases que la Tortue vient de parcourir. Si la Tortue n'a pas avancé, le Lièvre n'avance pas non plus.

Le Lièvre avance ou recule sur la case Carotte la plus proche. Si un joueur retourne une carte indiquant une carotte et que le Lièvre se trouve déjà sur une case Carotte, il reste sur place.



Dès que l'action a été effectuée, le joueur replace la carte Course sous le paquet de cartes Course. C'est maintenant le tour du joueur suivant.

Note : Si la pioche de cartes Objectif est vide, prenez toutes les cartes Objectif et mélangez-les pour constituer une nouvelle pioche.

FIN DE PARTIE

Le jeu s'arrête immédiatement quand l'un des deux animaux franchit la ligne d'arrivée. Il n'est pas nécessaire de faire un nombre exact pour tomber sur la case Arrivée.

- Si la Tortue arrive en premier, tous les joueurs gagnent la partie.
- Si le Lièvre arrive en premier, tous les joueurs perdent la partie.

VARIANTES

Petit chemin

Pour une partie plus courte (environ 10 Min.) utilisez les 4 faces Bleues des tuiles parcourus lors de l'installation.



Jeune Tortue

Si vous jouez avec de jeunes enfants, ceux-ci sont autorisés à dépasser l'objectif fixé par la carte Objectif. Dans ce cas, la Tortue avance de :

- 3 cases si le joueur a pris 1 carte de plus que le nombre indiqué sur la carte Objectif.

- 2 cases si le joueur a pris 2 cartes de plus que le nombre indiqué sur la carte Objectif.
- 1 seule case si le joueur a pris 3 cartes de plus que le nombre indiqué sur la carte Objectif.
- La Tortue n'avance pas si le joueur a pris 4 (ou +) cartes de plus que le nombre indiqué sur la carte Objectif.

Exemple : Le joueur a retourné la carte Objectif indiquant le nombre 15. Le joueur doit maintenant tenter de piocher 15 cartes Course d'un coup dans le paquet de cartes Course. Si le joueur pioche 18 cartes Course, il en a 3 de trop par rapport aux 15 demandées, la Tortue avance d'1 seule case.



© 2019 Blue Orange Editions. Sprint! et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Editions, France. Fabriqué en Chine. Développé en France. www.blueorangegames.eu

SPRINT!



RÈGLES



SÉBASTIEN DECAD



INTRODUCTION

« Tu fais la course ? » demande la Tortue, sûre d'elle, à son joyeux compagnon à grandes oreilles. Le Lièvre amusé et la Tortue se placent sur la ligne de départ pour une course folle à travers le potager. Dans cette course coopérative et pleine de suspense, aidez la Tortue à franchir en premier la ligne d'arrivée.

MATÉRIEL DE JEU

- 6 tuiles plateau de jeu
- 32 cartes Course
- 18 cartes Objectif
- 1 pion Tortue
- 1 pion Lièvre



BUT DU JEU

Dans ce jeu collaboratif, jouez tous ensemble contre le Lièvre et gagnez la course en amenant la Tortue sur la case Arrivée avant le Lièvre.



MISE EN PLACE

- Formez le plateau de jeu au centre de la table en assemblant les tuiles comme ci-dessous : (Utilisez la face rouge des tuiles)
- Posez la Tortue et le Lièvre sur la case Départ du plateau.
- Mélangez les 18 cartes Objectif pour former une pioche face cachée à côté du plateau.
- Mélangez les 32 cartes Course pour former une pioche face cachée à côté du plateau.

Le joueur le plus jeune est désigné premier joueur. Il pose le paquet de cartes Course face cachée devant lui.



DÉROULEMENT DU JEU

À tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur réalise les deux actions successivement :

1. Déplacer la Tortue
2. Déplacer le Lièvre

1. Déplacer la Tortue

Le joueur pioche la première carte Objectif et la place à côté de la pioche face visible. Le joueur doit maintenant tenter de prendre le même nombre de cartes Course qu'indiqué par la carte Objectif. Pour cela, il ne doit utiliser qu'une seule main et séparer le paquet de cartes Course en deux.

Note : le nombre de cartes doit être estimé sans compter les cartes.

Une fois le paquet séparé en 2, le joueur compte les cartes qu'il a en main. Suivant le nombre de cartes prises, la Tortue peut avancer selon les règles de déplacement suivantes :

- La Tortue avance de 4 cases si le nombre de cartes est identique au nombre de la carte Objectif.
- La Tortue avance de 3 cases si le joueur a pris 1 carte de moins que le nombre indiqué sur la carte Objectif.
- La Tortue avance de 2 cases si le joueur a pris 2 cartes de moins que le nombre indiqué sur la carte Objectif.
- La Tortue avance d'1 seule case si le joueur a pris 3 cartes de moins que le nombre indiqué sur la carte Objectif.



- La Tortue n'avance pas si le joueur a pris 4 (ou +) cartes de moins que le nombre indiqué sur la carte Objectif.
- La Tortue n'avance pas si le joueur a pris plus de cartes que le nombre indiqué par la carte Objectif.

Exemple : La carte Objectif indique 15. Le joueur doit maintenant essayer de prendre 15 cartes dans le paquet de cartes Course. Le joueur prend 14 cartes Course, il lui en manque 1 par rapport aux 15 demandées, la Tortue avance de 3 cases.



2. Déplacer le Lièvre

Le joueur replace les cartes Course prises sous le paquet de cartes Course resté sur la table. Le joueur prend ensuite la première carte du dessus du paquet de cartes Course qui indiquera quelle sera l'action du lièvre.