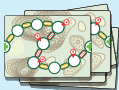




En solo ou à 2 joueurs, utilisez judicieusement vos cartes Course pour être le premier à franchir la ligne d'arrivée !

MATÉRIEL

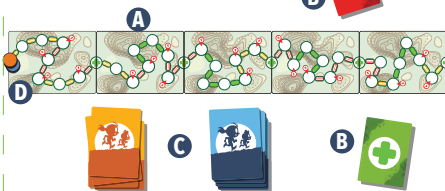


- 5 cartes Parcours
- 2 pions Coureur
- 1 paquet de 13 cartes Course par joueur :
3 rouges, 4 jaunes, 5 vertes, 1 joker
- 14 cartes Incident
- 10 cartes Boost

BUT DU JEU

Atteindre la dernière étape Ravitaillement du parcours avant votre adversaire.

MISE EN PLACE



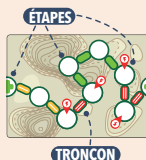
- Alignez aléatoirement les 5 cartes Parcours devant les 2 joueurs.
- Mélangez les 14 cartes Incident et formez une pile, face cachée. Mélangez ensuite les 10 cartes Boost et formez une autre pile, face cachée.
- Chaque joueur sélectionne un pion Coureur et récupère le paquet de 13 cartes Course correspondant. Chacun mélange son paquet et le pose face cachée devant lui. Chaque joueur pioche ensuite les 4 premières cartes de son paquet et les regarde secrètement.
- Déterminez aléatoirement le premier joueur de la partie. Posez vos 2 pions Coureur l'un sur l'autre sur le premier emplacement du parcours.

DÉROULEMENT DU JEU

En commençant par le premier joueur, chacun joue à tour de rôle en effectuant les 4 phases suivantes dans l'ordre :

1 • JOUER DES CARTES

Les cartes que vous avez en main vont vous permettre de parcourir les différents tronçons de l'itinéraire pour avancer votre pion Coureur d'étape en étape.



Déplacement de base

Pour chaque tronçon que vous souhaitez parcourir, vous devez utiliser, au choix :

- soit 1 carte Course de la même couleur que celle du tronçon,
 - soit 2 cartes Course identiques, mais d'une couleur différente de celle du tronçon,
 - soit votre carte Joker : elle remplace, au choix, une carte verte, jaune ou rouge.
- Déplacez alors votre pion Coureur sur l'étape correspondante, puis placez toutes vos cartes ainsi utilisées dans votre défausse.

Important : vous n'êtes pas obligé de jouer la totalité des cartes de votre main. Cela peut vous permettre de terminer votre mouvement sur l'étape de votre choix.



Exemple : la joueuse Orange joue sa carte jaune et parcourt le premier tronçon jaune. Ensuite, elle décide de jouer ses 2 cartes rouges pour parcourir le tronçon jaune suivant. Elle décide alors de ne pas utiliser sa dernière carte.

Utilisation des cartes Boost (facultatif)

- Si vous possédez des cartes Boost devant vous, vous pouvez les utiliser en défaussant les cartes Course requises : voir **CARTES BOOST**.

ABANDONNER

Attention : à votre tour, vous devez obligatoirement parcourir au moins 1 tronçon de l'itinéraire ! Si vous ne pouvez pas le faire, alors vous êtes obligé d'abandonner la course : voir **FIN DE PARTIE**.

2 • VIDER SA MAIN

Une fois votre déplacement effectué, vous pouvez choisir de garder 1 carte parmi celles que vous n'avez pas souhaité jouer lors de ce tour : vous pourrez l'utiliser lors d'un prochain tour. Défaussez ensuite toutes vos autres cartes.



3 • APPLIQUER L'EFFET DE L'ÉTAPE

Appliquez l'effet de l'étape sur laquelle votre pion Coureur termine son déplacement et ce, même si l'étape est déjà occupée par le pion de votre adversaire.

Étape neutre

Rien ne se passe.

Étape Incident

Piochez 1 carte Incident et posez-la face visible devant vous. Son effet devient immédiatement actif : voir **INCIDENTS DE PARCOURS**.

→ Si la pile de cartes Incident devient vide, mélangez toutes les cartes Incident précédemment défaussées pour reformer une nouvelle pile.

Étape Ravitaillement

Effectuez, au choix, l'une des 2 actions suivantes :

- Piochez 1 carte Boost et placez-la face visible devant vous. Vous ne pourrez l'activer qu'à partir de votre prochain tour : voir **CARTES BOOST**.

ou,

- Défaussez toutes les cartes Incident présentes devant vous.

4 • COMPLÉTER SA MAIN

Piochez 4 nouvelles cartes Course.

→ Lorsque votre paquet est vide, mélangez toutes les cartes Course de votre défausse pour reformer un nouveau paquet.

- Une fois ces 4 phases réalisées, votre tour est terminé : c'est à votre adversaire de jouer.

FIN DE LA PARTIE

La partie peut prendre fin de 2 façons : soit en étant **finisher**, soit par **abandon**.

FAIRE PARTIE DES FINISHERS

Dès que votre pion Coureur atteint la dernière étape Ravitaillement du parcours, vous devenez "finisher".

Conservez alors en main toutes vos cartes non jouées lors de ce tour, sans effectuer les phases 2 à 4. Terminez alors la manche en cours de manière à ce que les 2 joueurs aient joué le même nombre de tours.

- Si vous êtes le seul finisher, vous remportez la victoire ! Félicitations !

- Si les 2 joueurs sont finishers, c'est celui qui possède le plus de cartes en main qui gagne la course.

En cas d'égalité, vous partagez la victoire avec votre adversaire : quel timing ! Bravo à vous deux !

ABANDONNER

- Si, lors de votre tour, vous ne pouvez pas faire avancer votre pion Coureur d'au moins 1 tronçon, quelle qu'en soit la raison, alors vous devez abandonner la course.

Votre adversaire doit terminer la course pour remporter la victoire.

- Si les 2 joueurs doivent abandonner la course, c'est une égalité ! Retentez votre chance en optimisant au mieux vos cartes Course !

INCIDENTS DE PARCOURS

Les cartes Incident représentent des malus qui freinent votre avancée dans le jeu tant qu'elles restent présentes devant vous. Débarrassez-vous-en vite car leurs effets sont cumulatifs !

AMPOULES

Vous ne pouvez plus piocher de carte Boost.

MÊME PAS MAL (x4)

Rien ne se passe.

CRAMPE (x3)

Piochez 1 carte de moins à la fin de votre tour. Rappel : les effets sont cumulatifs.

ENTORSE

Piochez 2 cartes de moins à la fin de votre tour.

ÉPUISEMENT

Vous ne pouvez plus activer vos cartes Boost.

POINT DE CÔTÉ - DÉSHYDRATATION - NAUSÉE

Vous ne pouvez plus utiliser le duo de cartes indiqué en tant que joker.

HYPO

Vous ne pouvez plus conserver de carte en main à la fin de votre tour.



CARTES BOOST

Les cartes Boost représentent des bonus qui facilitent votre course lorsque vous les activez. Leurs effets sont cumulables.

Vous pouvez les activer dans l'ordre de votre choix, mais chaque carte n'est activable qu'une seule fois par tour.

Pour activer une carte Boost :

- défaussez le type et le nombre de cartes Course indiqués en bas à gauche. Vous pouvez utiliser votre carte Joker à la place d'une des cartes demandées.

- appliquez ensuite l'effet indiqué en bas à droite de la carte. Une fois activées, les cartes Boost restent devant vous. Vous pourrez les activer de nouveau à partir de votre prochain tour.

COUP DE PRESSION - FRACTIONNÉ ON DONNE TOUT - ENVOLE-MOI

Défaussez les cartes indiquées. Avancez alors votre pion Coureur du nombre total de tronçons correspondant, quelle que soit leur couleur.

PAUSE FRAÎCHEUR - RAVITO SAUVAGE IL ÉTAIT TEMPS

Défaussez la carte indiquée pour défausser la carte Incident de votre choix.

COUP D'POUCE - JOUR DE GLOIRE

Défaussez les cartes indiquées. Piochez immédiatement 3 cartes Course dans votre paquet.

POINT DE MIRE

Tant que vous êtes en seconde position dans la course, vous pouvez considérer chacune de vos cartes vertes comme étant une carte Joker.



MODE SOLO

Lorsque vous jouez à TRAIL AGAIN en solitaire, votre adversaire est simulé par un coureur virtuel. C'est vous qui allez révéler ses cartes Course. Appliquez les ajustements listés ci-dessous.

MISE EN PLACE

Préparez tous les éléments de jeu comme indiqué dans la règle de base, en appliquant les 2 modifications suivantes :

- © Mélangez le paquet de votre adversaire, puis reposez-le, face cachée. Ne piochez pas les 4 premières cartes de son paquet, car votre adversaire virtuel n'aura jamais de carte en main.

- © Votre adversaire virtuel est désigné premier joueur de la partie.

DÉROULEMENT DU JEU

Lorsque vient le tour de votre adversaire, effectuez les 3 actions suivantes dans l'ordre :

- Révélez la première carte de son paquet.

- Déplacez son pion Coureur d'un nombre d'étapes correspondant à la carte révélée :

- si la carte révélée correspond à la couleur du tronçon qui se trouve devant son pion, ou s'il s'agit de sa carte Joker, alors avancez son pion de 4 étapes.

- si la carte révélée ne correspond pas au tronçon qui se trouve devant son pion, alors avancez-le seulement de 2 étapes.

Le coureur virtuel n'est jamais concerné par les incidents, ni par les ravitaillements.

- Défaussez ensuite la carte du joueur virtuel. Son tour de jeu est terminé.

→ Lorsque le paquet de cartes du joueur virtuel devient vide, mélangez sa défausse pour constituer son nouveau paquet.

FIN DE LA PARTIE

- Si vous faites partie des **finishers**, déterminez le gagnant de la course de la même manière que dans le jeu de base, en considérant que le coureur virtuel a zéro carte en main.

- Si vous devez **abandonner** la course, alors votre adversaire virtuel remporte immédiatement la partie.



©2025 Blue Orange Edition. Trail Again et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France. Le jeu est publié et distribué sous licence par Blue Orange International, 97 Impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.
www.blueorangegames.eu