

## DÉROULEMENT :

**De la case « entrée »**, posez vos cartes chacun votre tour et avancez, reculez, échangez, mangez en fonction de la valeur de la carte... avec vos pions.  
Toutes les cartes doivent être jouées dans la totalité de leur valeur.  
Conseil: faites attention à l'ordre des cartes jouées, il peut changer le cours de votre partie!

### Nous parlons de tours et de mains:

1 tour = 3 mains (distribution)

1 main = 4 ou 5 cartes (2 fois 4 cartes et 1 fois 5 cartes)

### Distribution des cartes:

Le joueur qui distribuera pendant une main fera

- 3 distributions, soit la totalité du paquet
- 1 fois 5 cartes par joueur et 2 fois 4 cartes par joueur

Choisissez le moment où vous en donnerez 4 ou 5 en fonction de votre stratégie.

**1<sup>er</sup> tour:** Choisissez le « joueur 1 » qui fera la première distribution du jeu de cartes. Il doit distribuer 3 fois de suite.

**1<sup>er</sup> main:** c'est lui qui décide du nombre de cartes (4 ou 5).

Une fois la 1<sup>er</sup> main distribuée:

- Échangez une de vos cartes au choix avec votre équipier sans lui montrer.
- Une fois l'échange fait, regardez la carte qui vous a été donnée, elle fait désormais partie de votre jeu, vous serez obligé(e) de la jouer.
- La 1<sup>er</sup> main commence.

### Fin de la 1<sup>er</sup> main:

Le « joueur 1 » distribue la 2<sup>e</sup> main

- Échangez une de vos cartes avec votre partenaire.
- Jouez jusqu'à épuisement de vos jeux respectifs.
- Fin de la 2<sup>e</sup> main.

**Le joueur 1 distribue la 3<sup>e</sup> et dernière main du 1<sup>er</sup> tour** (soit toutes les cartes restantes)

- Échangez une de vos cartes avec votre partenaire.
- Jouez jusqu'à épuisement de vos jeux respectifs.
- Fin de la 3<sup>e</sup> main soit du 1<sup>er</sup> tour.

### 2<sup>e</sup> tour:

Le joueur à la droite du « joueur 1 » devient distributeur, etc.

La partie est terminée lorsqu'une équipe a rangé tous ses pions.



# Règle du jeu

***Courez, calculez, mangez, avancez, échangez, rusez, reculez... Bref débrouillez-vous pour être la première équipe à avoir rangé tous vos pions en zone d'arrivée!***

Contenu de la boîte:

1 plateau souple, 1 jeu de 52 cartes, 16 pions, 1 sachet de rangement et la règle du jeu.

## INSTALLATION

Ce jeu se joue en deux équipes de deux, installées face à face: prune/rose et blanc/gris.

Prenez les 4 pions qui correspondent à la couleur de votre emplacement et disposez-les dans votre case "stockage".

## PRINCIPE

Vous devez faire entrer vos pions sur le plateau les uns après les autres.

Avancez dans le sens des aiguilles d'une montre.

Débrouillez-vous pour:

- ranger tous vos pions dans votre zone d'arrivée le premier
- manger les pions de vos adversaires en tombant sur leur case, sinon vous ne faites que les dépasser

Une fois vos pions rangés, vos cartes vous serviront à faire avancer les pions de votre partenaire.

Pour avancer, échanger, manger, reculer... des cartes sont là pour vous aider.

## LES CARTES

|   |  |
|---|--|
|    | Vous permet une entrée sur le plateau ou une avancée de 1 case ou une avancée de 14 cases  |
|   | Vous permet une entrée sur le plateau ou une avancée de 13 cases   |
|   | Vous permet une avancée de 12 cases  |
|   | Vous permet d'échanger de place avec un de vos adversaires très important pour se rapprocher de votre zone d'arrivée ou éloigner un adversaire de sa zone d'arrivée... |
|   | Vous permet une avancée de 10 cases  |
|   | Vous permet une avancée de 9 cases   |
|  | Vous permet une avancée de 8 cases   |

|   |  |
|---|--|
|   | Vous permet de partager la valeur de la carte entre vos pions déjà en jeu.<br><br>Attention! Cette carte mange tout sur son passage même vos propres pions ou ceux de votre acolyte. |
|  | Vous permet une avancée de 6 cases   |
|  | Vous permet une avancée de 5 cases   |
|  | Vous permet de reculer de 4 cases (voir point tactiques/astuces)   |
|  | Vous permet une avancée de 3 cases   |
|  | Vous permet une avancée de 2 cases   |



Sans toi ce jeu n'aurait pas vu le jour  
Merci Lola...

## TACTIQUES / ASTUCES

**L'échange de carte** (en début de main): vous permet d'aider votre acolyte par exemple en lui donnant:

- une carte entrée pour qu'il puisse jouer,
- une carte lui permettant de bien ranger un de ses pions dans la zone d'arrivée,
- etc.

**Lorsque vous entrez sur le plateau** et tant que vous ne bougez pas de cette case vous êtes « entrant » et empêchez qui que ce soit de:

- passer,
- utiliser une carte switch sur ce pion,
- vous manger.

(cela peut être fort utile pour coincer vos adversaires et les obliger à abattre leurs cartes).

En revanche vous seul(e) pouvez décider de **switcher ce pion**.

Si aucune de vos cartes ne vous permet de jouer, abattez les au centre du plateau, vous ne jouerez plus jusqu'à la fin de la main.

**Toutes les cartes** doivent obligatoirement être jouées dans la totalité de leur valeur, même si elles vous sont défavorables.

**Le switch** peut ne pas servir si vos adversaires:

- n'ont aucun pion en jeu,
- n'ont qu'un pion « entrant ».

**Il ne peut y avoir 2 pions sur une même case** (si le cas se produit vous mangez la personne présente même si c'est vous ou votre acolyte... attention à l'ordre des cartes jouées).

**Dans la zone d'arrivée:**

- un pion ne peut en dépasser un autre,
- il faut jouer la totalité de la valeur de la carte. Si cette valeur dépasse le nombre de cases restantes pour vous ranger vous repartez pour un tour de plateau. (le Gnak Gnak est très intéressant lors de la phase de rangement puisqu'il se décompose).

**Un joueur qui a déjà rangé** tous ses pions doit jouer ses cartes sur les pions de son équipier pour l'aider à terminer au plus vite.

**En approche de la zone d'arrivée** calculez bien le nombre de cases entre votre emplacement et votre destination finale.

**La carte -4 est très utile** juste après être entré sur le plateau, elle vous permet de vous retrouver juste devant l'entrée de la zone d'arrivée (cela vous évite de faire un tour de plateau).