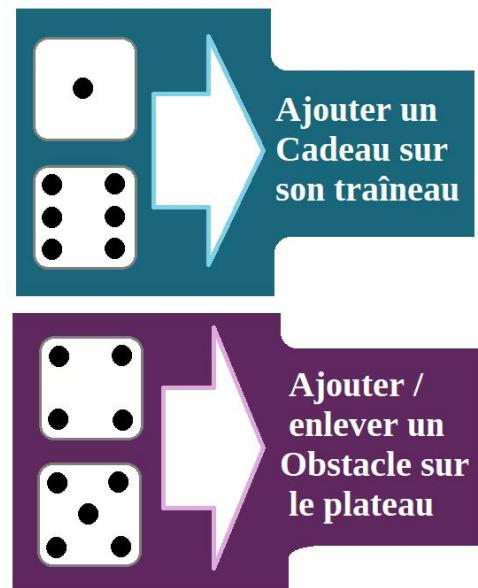
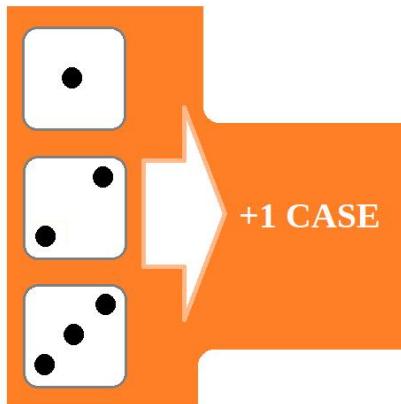


AIDE DE JEU



La Course aux Cadeaux

Règle du Jeu

4 joueur.se.s

Dès 7 ans

15 à 20 minutes

Matériel : 1 plateau de jeu, 16 cartes Cadeau, 3 cartes Obstacle, 1 aide de jeu, 1 dé (à fournir)

But du jeu : Livrer ses 4 cadeaux en premier.

Préparation du jeu : Chaque joueur.se choisit une couleur de traîneau, et se munit des 4 cartes Cadeaux de la couleur correspondante. Il.elle pose l'un de ses cadeaux sur la zone de départ de sa couleur (la case où figure un traîneau). Les cartes Obstacle, ainsi que l'aide de jeu, sont placées à côté du plateau. Le jeu est prêt à commencer.

Déroulement du jeu : Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. À tour de rôle, chaque joueur.se lance le dé et effectue **une seule** action qui correspond au résultat (les actions sont listées sur l'aide de jeu).

Actions possibles selon les résultats du dé :

1 / 2 / 3 : déplacer un cadeau de sa couleur d'une case (orthogonallement),

4 / 5 / 6 : déplacer un cadeau de sa couleur de deux cases (orthogonallement).

Autres actions possibles :

1 ou 6 : poser un nouveau cadeau depuis sa réserve sur le traîneau de sa couleur (l'emplacement doit être libre)

4 ou 5 : poser un obstacle (rondin de bois) sur n'importe quelle case libre du plateau (sans cadeau, ni trou ou vortex) OU retirer l'un des obstacles déjàposé.

Il est possible de fractionner le déplacement entre plusieurs cadeaux de sa couleur (une case pour un cadeau, une case pour un autre).

Le but est d'amener chaque cadeau jusqu'à la case Cheminée qui correspond à sa couleur.

Contraintes de déplacement :

- Deux cadeaux ne peuvent pas se retrouver sur la même case,
- On ne peut pas passer sur une case où un cadeau est déjà présent, ni sauter par-dessus,
- On ne peut pas passer d'une case à l'autre si un mur les sépare,
- On ne peut pas aller sur la case où un rondin de bois est déjà présent,
- On ne peut pas se déplacer sur la zone centrale de départ (sur les cases où figure un traîneau).

Effets de plateau :

- Si un cadeau arrive sur la case vortex (tourbillon bleu), alors il peut instantanément se déplacer sur une autre case où un vortex est également présent. Cette action est facultative.

- Si un cadeau arrive (ou est poussé) dans un trou, alors il retourne dans la Réserve de son.sa joueur.se.

Pousser un autre cadeau :

Lors d'un déplacement de cadeau, si un autre cadeau (de la même couleur ou d'une couleur différente) est présent sur le chemin, il est possible de « pousser » ce cadeau d'une ou deux cases (selon le déplacement du cadeau actif), dans la même direction. Si un trou se trouve sur le chemin, alors le cadeau adverse tombe dans ce trou et retourne dans la Réserve de son.sa propriétaire (voir ci-dessus). Si un vortex se trouve sur son chemin, il n'y a pas d'effet. Par contre, un mur arrêtera instantanément le déplacement.

On ne peut pas pousser deux cadeaux adverses en même temps.

Livrer un cadeau : Lorsqu'un cadeau arrive dans la cheminée de sa couleur, il a été livré ! Le.la joueur.se doit livrer le reste de ses cadeaux jusqu'à ce que tous ses cadeaux aient été placés sur leur case Cheminée respective.

Fin du jeu : Dès qu'un.e joueur.se a terminé de livrer ses quatre cadeaux, on termine le tour de jeu de manière à ce que chacun.e ait joué le même nombre de tours, puis la partie prend fin. Lors de ce dernier tour, tous.les joueur.se.s qui ont réussi à livrer leurs cadeaux remportent la victoire !