

FAITES VOS JEUX

N°1 - AUTOMNE 2019

LA COURSE EN CARTON

FABRICATION

Sortez vos ciseaux, cutter et la colle et au travail. Nous allons faire très simple pour commencer !

- Découpez les éléments du poster en conservant une marge.
- Coller ces différents éléments sur du carton, votre carton d'emballage fera très bien l'affaire pour le plateau et les jetons. Redécoupez le tout proprement en suivant bien les bords une fois assemblé.
- Les pions joueurs et les dés n'ont pas nécessairement besoin d'être doublés. Si vous souhaitez le faire, nous vous conseillons d'utiliser du carton plus fin (paquet de céréale ou de gâteau par exemple).

RÈGLES DU JEU

Connaissez-vous vos classiques ? C'est le moment de le savoir ! La Course en Carton, vous emmène à la découverte du monde du jeu. Jouable de 2 à 6 joueurs préparez vous pour une course effrénée dans l'univers des jeux de société.

MATÉRIELS

- Plateau de jeu.
- 6 pions joueurs.
- 1 Jeton joueur actif
- 2 dés
- 1 Jeton "Chef Panda roux"

L'objectif est d'arriver le premier à la zone d'arrivée.

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire.

Le joueur actif lance ses deux dés, déplace son pion du score correspondant sur le parcours puis passe le jeton joueur actif à son voisin. Mais attention à l'atterrissage !

Commencez par désigner un joueur "Chef Panda Roux", ce dernier récupère le jeton correspondant et sera garant de l'application des règles. Il récupère également le feuillet "Cases spéciales".

Arrivée :

Pour gagner, il faut arriver exactement sur la zone d'arrivée (case 63). En cas de score plus élevé, le joueur reculera d'autant de cases.

Il ne peut en rester qu'un :

Si deux joueurs se retrouve sur la même case, cela déclenche immédiatement une partie de pierre-feuille-ciseaux. Le perdant recule immédiatement de trois cases.

Attention à l'atterrissage :

Lors de l'application d'un bonus ou d'un malus de déplacement, l'effet de la case d'arrivée s'applique immédiatement pour le joueur concerné. Si plusieurs sont concernés, les actions sont résolues dans l'ordre du tour, les joueurs suivant n'appliquent que l'effet de leur dernière case d'arrivée. Une fois tous les effets des cases d'arrivées appliqués, le jeu reprend au joueur en possession du jeton Joueur actif.

CASES SPÉCIALES

Les cases spéciales sont indiquées par les cases colorées sur le parcours.

9, 18, 27, 36, 45, 54 : Speed Panda



Lorsqu'un joueur tombe sur l'une de ces cases, tous les joueurs doivent dire le plus rapidement "Ludum". Le premier avance de 3 cases, le dernier recule de 3 cases.

4 : Jeu de dame



Vous "sautez" devant l'adversaire le plus proche de vous.

6 : Yahtzee



Le joueur relance un de ses dés, s'il fait un 6 il se rend directement en case 24, sinon il se rend directement en case 12.

10 : Petits chevaux



Le joueur se lance dans une longue partie de petits chevaux et passe donc son prochain tour.

15 : Uno



Carte changement de sens, le joueur échange sa place avec le joueur de tête.

19 : Mille borne



Lancez les dés, si vous faites plus de 6 vous obtenez le véhicule prioritaire et avancez du nombre de points réalisés. Si vous faites moins de 6, c'est la crevaillon, vous passez le prochain tour.

23 : Trivial Pursuit



Le chef Panda Roux (il peut demander de l'aide aux autres joueurs) pose une question de culture générale, en cas de bonne réponse le joueur avance de 3 cases supplémentaires.

28 : Cluedo



Vous avez trouvé le coupable ! Envoyez le réfléchir à ses méfaits en le plongeant dans une partie de Monopoly (case 31).

31 : Monopoly



Le joueur est forcé de se lancer dans une partie de Monopoly contre son gré. Il ne peut pas en sortir avant d'avoir fait un double ou au bout de trois tours.

34 : Dixit



Êtes vous bon en déduction ? Au départ de sa case, le joueur annonce avant de lancer les dés le score qu'il compte réaliser. Si il tombe juste, il double son lancé.

39 : Bar à jeux



Tous les joueurs se retrouvent sur cette case pour une petite partie.

42 : Risk



Un Risk encore ? Il est temps d'évoluer ! Allez, retournez à la case 30 !

48 : Dead of Winter



Il va falloir s'entraider pour en finir avec cette partie... Tous les joueurs avancent de 1 case supplémentaire.

56 : Donjon et Dragon



Le joueur se fait embarquer par des rôlistes dans une aventure sans fin et attend qu'un autre joueur passe par là pour le libérer.

58 : Exploding Kittens

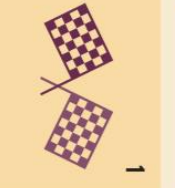


BOUM ! Pas de chance, c'est l'explosion ! Retour en case 30 !

60 : Ludum



Les joueurs bloqués au Monopoly (31) ou à Donjon et Dragon (52) sont libérés ! Merci qui ? Merci Ludum !



1



2



3



4



5



6



7



8



9



18



17



16



15



14



13



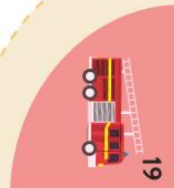
12



11



10



18



20



21



22



23



24



25



26



27



36



34



35



33



32



31



30



29



28



37



38



39



40



41



42



43



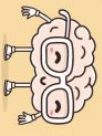
44



45



54



53



52



51



50



49



48



47



46



55



56



57



58



59



60



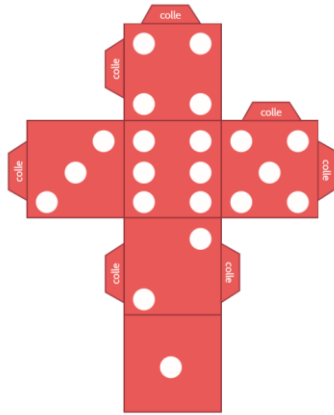
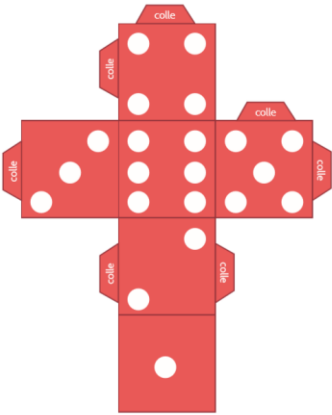
61



62



DÉS



PIONS JOUEURS

