



INLEIDING

Aan het begin van de lente, wordt de meest prestigieuze race georganiseerd. Deze verenigt de snelste dieren uit alle werelddelen. Bereiden door hun favoriete jockey, zullen ze elkaar uitdagen over de ganse wereld. Dit is een geweldige kans voor bookmakers in de hele wereld om weddenschappen af te sluiten en hun favorieten te helpen.

HET SPEL MATERIAAL

- 8 "Traject" kaarten (veld, rotsachtige bergen, woestijn, grasland, pakijs, Taj Mahal, een geruite vlag en het podium)
- 24 "Dier" kaarten (varken, bizon, kameel, struisvogel, pinguïn en olifant) met een plaats op de achtergrond
- 6 "Dier" pionnen
- 6 "Wed" kaarten

Opmerking: er zijn 4 kaarten voor elk dier, drie in hun plaats van herkomst en een in een andere plaats.

DOEL VAN HET SPEL

Om te winnen, moet je de meeste punten scooren. Volgens de "Wed" kaart, gekregen bij het begin van het spel, Verdient elk goed gequoteerd dier punten: 4 punten voor de winnaar, 3 punten voor de tweede, 2 punten voor de derde, en 1 punt voor een dier niet in volgorde geplaatst.

PLAATSEN VAN DE STUKKEN

Plaats de 6 kaarten die een landschap voorstellen in een rechte lijn in willekeurige volgorde. Plaats dan de finish lijn, en de laatste kaart, het podium. Elke speler krijgt een omgekeerde "Wed", kaart, voorzijde verborgen. De dier pionnen worden geplaatst op de eerste kaart "Plaats". Elke speler krijgt een kaart "Dier".

De laatste die een dier bestijgt wordt aangeduid als de eerste speler.



"ROEP" Variant



Na een paar partijen, is het mogelijk om te spelen met roepen. Deze optie biedt meer controle over het spel. Naast de gespeelde kaart, moet de tweede kaart worden verwijderd, met de kant van de waarde zichtbaar.

In plaats van het dier van de kaart te verplaatsen, slaakt de speler een kreet, en verkrijgt daardoor een speciale macht. De speler mag dan weer een kaart trekken aan het einde van zijn tour.



duwt een dier op hetzelfde vak als hij, en beweegt een vak naar voor.



de olifant verschrikt een van de dieren voor hem die nog niet op het podium aangekomen waren, en doet hem een vak terug zetten.



de bizon laat een dier dat op het zelfde vak als hij staat schrikken (de pion neer leggen). Dit dier kan alleen terug bewegen als de bizon voorbij is (zet de pion terug recht)



neemt een dier op zijn rug, en beide verplaatsen zich te gelijk, zolang het gedragen dier zich niet alleen verplaatst.



een dier, geplaatst net achter de struisvogel, beweegt op hetzelfde vak als de struisvogel (die heeft zijn hoofd in het zand)



de "pakijs" kaart is een vak vooruit of achteruit verplaatst.

Opmerking: een gedragen of geveld dier is niet langer actief. Als de kameel op het podium met een ander dier op de rug aankomt, is de kameel is de eerste.



INTRODUCTION

À chaque début de printemps, la plus prestigieuse des courses est organisée. Elle réunit les animaux les plus rapides de chaque continent qui, montés par leur jockey préféré, vont se défier à travers le monde. C'est une formidable occasion pour les bookmakers du monde entier de prendre les paris et d'aider leurs favoris.

MATÉRIEL DE JEU

8 cartes Parcours (champ, montagnes rocheuses, désert, savane, banquise, Taj Mahal, drapeau à damier et podium)
24 cartes Animaux (cochon, bison, dromadaire, autruche, pingouin et éléphant) avec un lieu en arrière-plan
6 pions Animaux (cochon, bison, dromadaire, autruche, pingouin et éléphant)
6 cartes Pari

Note : il existe 4 cartes pour chaque animal, trois dans leur lieu d'origine et une dans un autre lieu.

BUT DU JEU

Pour gagner, il faut marquer le plus de points de paris. Selon la carte Pari reçue en début de partie, chaque animal bien placé rapporte des points : 4 points pour le vainqueur, 3 points pour le deuxième, 2 points pour le troisième et 1 point pour un animal placé dans le désordre.

MISE EN PLACE

Placer les six cartes représentant un paysage en ligne droite dans un ordre aléatoire.
Placer ensuite la ligne d'arrivée et la dernière carte, le podium.
Chaque joueur reçoit une carte Pari face cachée. Les animaux sont placés sur la première carte Lieu. Chaque joueur reçoit une carte Animal.
Le dernier à être monté sur un animal est désigné comme premier joueur.





TOUR DE JEU

À son tour, le joueur actif pioche une deuxième carte Animal. Il doit en jouer une. Le joueur choisit comment utiliser la carte sélectionnée :

- soit en avançant l'animal représenté dessus
- soit en avançant l'un des animaux présent sur le lieu illustré.

Si l'animal choisi est également présent sur le lieu figurant sur la carte, il doit avancer d'une case supplémentaire. Si aucun effet ne peut être réalisé (animal déjà arrivé et lieu vide), alors la carte est simplement défaussée.

Si un des effets peut être réalisé, il doit l'être. C'est ensuite au joueur à sa gauche de jouer. Une fois la pioche épuisée, la défausse doit être remélangée pour reconstituer une nouvelle pioche.

Pour arriver, un animal doit finir son déplacement sur la carte Parcours représentant le podium.

La partie s'arrête dès que trois animaux ont terminé la course.

Les points sont alors décomptés selon les cartes Pari.





VARIANTE CRI

Après quelques parties, il est possible de jouer avec les cris. Cette variante apporte plus de contrôle sur le jeu. En plus de la première carte jouée, la deuxième doit être défaussée, verso visible. Au lieu de se déplacer, l'animal, représenté sur la première carte, pousse un cri et déclenche ainsi un pouvoir spécial. Le joueur doit repiocher une carte à la fin de son tour.



: il pousse un animal présent sur sa case pour le faire avancer d'une case.



: il effraie l'un des animaux en tête et non arrivé qui recule d'une case.



: il piétine un animal sur la même case que lui (coucher le pion de l'animal écrasé). Cet animal ne pourra se déplacer que lorsque le bison aura quitté la case (redresser alors le pion).



: il prend un animal sur son dos (placer le socle de l'animal sur celui du dromadaire) qui avancera avec lui lors de ses prochains déplacements tant que l'animal porté ne se déplace pas seul.



: un animal situé juste derrière elle, profite qu'elle ait la tête dans le sable pour avancer sur sa case.



: La carte "banquise" est déplacée d'une place vers l'avant ou vers l'arrière.

Note : Un animal porté ou piétiné ne peut ni activer son pouvoir, ni être ciblé, tant qu'il est dans l'un de ces deux états. Si le dromadaire franchi la ligne avec un animal sur son dos, c'est le dromadaire qui est considéré comme ayant franchi la ligne le premier.