

Lulu Vroumette



Matériel :

- 1 plateau
- 6 silhouettes de personnages
- 6 socles
- 6 marqueurs de personnages
- 2 dés
- 12 stickers
- 18 jetons Pâquerette



Tous en piste !

But du jeu :

Le premier joueur dont le personnage atteint la case Arrivée gagne la partie.

Mise en Place :

- Placez le plateau de jeu au centre de la table.
- Mélangez face cachée les 18 jetons Pâquerette et formez une pioche à côté du plateau de jeu.
- Collez les stickers rouges sur le gros dé et les verts sur le petit dé.
- Chaque joueur prend une silhouette, l'insère sur son socle et la pose sur la case Départ, puis il prend le marqueur rond de son personnage qu'il place devant lui pour indiquer qui il est.

Comment jouer :

En commençant par le joueur le plus âgé, chaque joueur à son tour choisit un des deux dés et le jette. Le joueur applique le résultat :

1,2,3,4 : avancez votre personnage du nombre de cases libres indiqué par le dé.

-1 : reculez votre personnage d'une case libre,

Le dé rouge est plus rapide, on avance de 1 à 4 cases mais on risque de reculer de 1 case. C'est un dé rapide mais qui présente un risque. A vous de choisir le dé que vous souhaitez utiliser !

Le dé vert est un dé qui permet d'avancer votre personnage de 1 ou 2 cases. C'est un dé plus lent mais qui ne présente pas de risque.

Il ne peut y avoir qu'un personnage par case. Une case contenant un personnage est une case occupée. Lors du déplacement de son personnage en avançant ou en reculant, le joueur ne compte que les cases libres pour le déplacer : c'est à dire qu'il saute tous les personnages entre lui et la prochaine case libre.



Les raccourcis :

Seul le dernier joueur peut utiliser un raccourci et il ne doit y avoir aucun autre joueur entre lui et l'entrée du raccourci marquée par une croix. Emprunter un raccourci est gratuit, le joueur ne compte que les cases libres lors de son déplacement.



Fin du tour :

Le joueur suivant joue.
On joue dans le sens horaire, jusqu'à ce qu'un personnage atterrisse sur la case Arrivée et remporte la partie.

Arrivée



Les cases Boue et Mare :

Lorsqu'un joueur finit son déplacement sur une case Boue ou Mare, il glisse et tombe par terre. Couchez la silhouette sur la case. Au prochain tour, au lieu de lancer un dé le joueur relèvera son personnage. Au tour suivant, il pourra lancer à nouveau le dé de son choix pour progresser.

Si la pioche des jetons Pâquerette est épuisée, mélangez les jetons défaussés pour former une nouvelle pioche.



Voici les pouvoirs des jetons Pâquerette que vous pouvez piocher :



• Petit dé vert (x2)
Le joueur rejoue et lance le dé vert.



• Grand dé rouge (x2)
Le joueur rejoue et lance le dé rouge.



• Course (x6)
Avancez d'une case libre (+1).



• Fatigue (x4)
Reculez un autre joueur d'une case libre (-1).



• 1er (x2)
Placez votre personnage devant le premier joueur.



• Echange (x2)
Echangez si vous le souhaitez votre place avec le premier joueur se trouvant devant vous.

Les cases Pâquerette :

A chaque fois qu'un personnage finit son mouvement sur une case Pâquerette, il pioche immédiatement un jeton et en applique le pouvoir. Puis le jeton est défaussé. Si un personnage recule sur une case pâquerette suite à un jeton Fatigue, il ne pioche pas de jeton pâquerette.

Règles pour 2 et 3 joueurs :

À 2 joueurs chacun prends 3 personnages.
À 3 joueurs chacun prends 2 personnages.
Un joueur joue tous ses personnages dans son tour dans l'ordre qu'il veut.
Lorsqu'un jeton Pâquerette est pioché, il peut s'appliquer à n'importe lequel de ses personnages qu'il est déjà joué ou non.
Le gagnant est le premier qui fait franchir la ligne d'arrivée à tous ses personnages.



Crédits :

Conception : © Pascal Bernard
Réalisation graphique : Demi-lune PAO

© 2012 MondoTV France
D'après la collection de
D. Picouly et F. Pilot Ed. Magnard

Mis en ligne par

didacto.com

Et bien d'autres jeux pour tous à découvrir sur

www.tactic.net