



RÈGLES POUR JOUEURS EXPÉRIMENTÉS

Course plus difficile : il est interdit de posséder deux fruits sans posséder de coupe ou vice-versa. On doit toujours réaliser une paire coupe/fruit avant de posséder deux récompenses de même type.

Forcer les raccourcis : lorsque vous jouez un raccourci dans la colonne d'un autre joueur, c'est vous qui choisissez quel chemin il emprunte (champs ou montagnes). C'est toujours le joueur qui prend le raccourci qui choisit combien de cartes il pioche.

Illustrations de Arnaud Quéré

LA COURSE AUX FRUITS

UN JEU DE PASCAL BERNARD
ET JULIEN MARTY

www.asmodee.com



RÈGLE DU JEU

**Un jeu de Pascal Bernard et Julien Marty
Pour 3 à 5 joueurs**

Albert le paysan a demandé à tous les animaux de l'aider à ramasser les fruits de son verger. Les animaux des environs, le hérisson, le canard, la tortue, le chien et le cochon ont décidé de venir, comme chaque année, lui donner un coup de main. Mais voilà qu'éclate une dispute entre eux pour savoir qui est le plus grand cueilleur de fruits de la campagne.

BUT DU JEU

La course prend fin lorsqu'un joueur possède 2 fruits et 2 coupes. Si deux joueurs remplissent ces conditions de victoire à la fin d'une même manche, ils gagnent tous deux la partie.

MATÉRIEL

- 53 cartes :
- 30 cartes de fruits (4 fruits différents).
 - 18 cartes de raccourcis (réparties en champs et montagnes).
 - 5 cartes d'animaux.
 - 50 jetons :
 - 10 jetons or (coupes).
 - 5 jetons jaunes (bananes).
 - 5 jetons rouges (fraises).
 - 5 jetons verts (poires).



Illustration 1



- 5 jetons violets (raisin).
- 20 jetons de bonus (raccourcis).

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Chaque joueur choisit une carte d'animal pour le représenter. Les cartes sont ensuite placées côte à côte de façon à former une ligne de départ (voir illustration 1). Chaque carte d'animal représente le début d'une colonne imaginaire dans laquelle on pourra poser les cartes de fruits (pas plus de 4 cartes de fruits par joueur et donc par animal). Chaque joueur gagnera des coupes et des fruits grâce aux cartes de fruits posées dans sa colonne par lui ou par un autre joueur.

On sépare en deux pioches distinctes les cartes raccourcis champs et montagnes (après les avoir mélangées). Ces cartes sont placées face cachée à côté du plateau de jeu.

Les cartes fruits sont mélangées et forment une pioche. Le dernier joueur à avoir mangé un fruit commence la partie. On continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. À la manche suivante, c'est le vainqueur de la coupe qui commence à jouer.



DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

On joue autant de manches que nécessaire pour qu'un joueur remporte la partie. Durant une manche on peut gagner une coupe et des fruits.

Début de la course : chaque joueur reçoit 4 cartes de fruits.

La course : chaque joueur joue une carte de fruits qu'il pose dans la colonne de son choix (celle de son animal ou celle de l'animal d'un autre joueur). On joue des cartes jusqu'à ce que plus aucun joueur n'ait de cartes en mains. Toutes les cartes sont placées dans les colonnes, les unes derrière les autres (voir illustration 2). On ne peut pas placer plus de 4 cartes de fruits par colonne.

Détermination du ou des vainqueurs de la manche : lorsque toutes les cartes ont été jouées, la manche se termine et on détermine qui gagne la coupe et qui gagne des fruits.



DÉROULEMENT D'UNE COURSE

À son tour un joueur choisit une de ses cartes de fruits et la pose soit dans sa colonne soit dans la colonne d'un adversaire. On ne peut pas poser plus de 4 cartes de fruits par colonne.

Conseil : les cartes de fruits de valeur 1 et 2 sont plutôt mauvaises tandis que les cartes de fruits de valeur 4 et 5 sont plutôt bonnes. Il faut chercher à poser les bonnes cartes dans sa colonne et les mauvaises dans celles des autres joueurs.

Puis c'est au joueur suivant de jouer une carte. La course prend fin lorsque chaque colonne comporte 4 cartes et que les joueurs n'ont plus aucune carte en main.

LES RACCOURCIS

Certaines cartes de fruits représentent des raccourcis qui permettent d'aller plus rapidement du verger à la ferme. Mais attention, ces chemins sont bien mal fréquentés et Milou le loup y rôde. On peut jouer un raccourci dans sa colonne ou dans la colonne d'un autre joueur.

Conseil : les raccourcis ont un effet très aléatoire et il faut donc les jouer avec précaution. Les deux raccourcis ne sont pas identiques : la montagne est moins sûre mais les gains peuvent être plus grands que le passage par les champs.

C'est le joueur qui reçoit la carte de raccourci qui choisit s'il passe par les champs ou par les montagnes.

Il existe des raccourcis de valeur 0, 1 ou 2. C'est la valeur de base du raccourci. Plus cette valeur est haute, plus le raccourci est utile.

Le joueur pioche ensuite une carte dans la pile qui correspond au raccourci choisi. Si c'est une carte qui indique une valeur, il rajoute autant de jetons bleus sur la carte de raccourci. Il peut ensuite choisir de s'arrêter là ou de continuer à



piocher des cartes (dans la même pile). S'il arrête, il calcule la valeur finale du raccourci en ajoutant les jetons bleus à la valeur de base du raccourci.

Au moment où le joueur pioche une carte de loup, il s'arrête. Il ne peut plus continuer à piocher de cartes et tous les jetons bleus sont remis dans la réserve : le raccourci n'a comme valeur finale que sa valeur de base. Tant pis pour les joueurs malchanceux ou trop gourmands !

Dès que tous les loups d'un paquet ont été piochés, on mélange l'ensemble des cartes de ce raccourci pour constituer une nouvelle pioche. Les champs contiennent 2 loups et les montagnes 3.

LA COUPE

À la fin de la manche, le joueur dont la valeur totale de toutes les cartes de fruits placées dans sa colonne est la plus haute remporte une coupe. Si deux joueurs ont le même total, c'est celui dont la valeur de la dernière carte jouée dans sa colonne est la plus haute qui remporte la coupe. Si l'égalité persiste, on regarde l'avant-dernière carte, et ainsi de suite. En cas d'égalité totale, aucune coupe n'est attribuée.

Le joueur qui reçoit une coupe pose un jeton or sur la carte de son animal.

Un joueur ne peut posséder que deux coupes. S'il en gagne une troisième, elle ne compte pas.



LES FRUITS

Pour gagner un fruit il faut posséder au moins deux cartes de ce fruit dans sa colonne et que la valeur totale des fruits de ce type soit la plus élevée de la manche (illustration 3).

Si un joueur possède une seule carte de fruit dont la valeur est supérieure ou égale à celle des deux cartes d'un autre joueur, il empêche ce dernier de gagner un fruit mais n'en gagne pas un pour autant.

On peut gagner une coupe et jusqu'à deux fruits par manche.

Un joueur qui gagne un fruit pose un jeton de la couleur correspondante sur la carte de son animal.

Un joueur ne peut posséder qu'un seul fruit de chaque couleur. S'il en gagne un deuxième, il ne compte pas.

Illustration 3

Félicien le chien	Raymond le cochon	Gaston le lapin
+2	2	3
5	1	4
1	2	2
1	3	3

Gaston gagne une banane car le total de ses bananes est supérieur aux autres. Raymond ne gagne pas de fraise car le total des fraises de Félicien est supérieur. Pour finir, Félicien ne gagne rien car il n'a pas 2 cartes de fruits identiques.

