

THE SNOW TAILS™

**Le jeu de course
de chiens de traîneau**

Un jeu des Lamont Brothers,
illustré par Bertrand Benoit et Stéphane Gantiez.

 **LIVRET DE RÈGLES**

SNOW TAILS

LE JEU DE COURSE DE CHIENS DE TRÂINEAU

Bienvenue dans l'univers enneigé du cercle polaire arctique, où de courageux conducteurs de traîneau mesurent leur habileté et

leur endurance en participant à une course périlleuse. Mais ce paradis blanc dissimule de nombreux pièges de glace, et tous les traîneaux n'atteignent pas la ligne d'arrivée. Accrochez-vous à tout ce que vous pouvez, vos fourrures, les rênes ou le traîneau et rappelez-vous : il n'est pas nécessaire d'être Inuit pour gagner !

Matériel

On sait, c'est trop, mais vous le valez bien.



Que le dépunchage commence !

Mise en place

- Installez le parcours en assemblant les tronçons (pour votre première course, utilisez le circuit de départ « casse-noisettes » page 10). Les circuits doivent être mis en place en prenant soin de toujours faire coïncider les drapeaux : jaunes sur la gauche et rouges sur la droite.
- Ajoutez les lignes de départ et d'arrivée au circuit. Positionnez la ligne de départ de manière à placer la position « 1 » à la corde du premier virage (la ligne de départ est recto verso).
- Chaque joueur choisit une couleur et prend le pion Traîneau, le plateau Traîneau et le paquet de cartes Chien correspondant.
- Chaque joueur place son plateau Traîneau devant lui. Il pose dans l'encoche prévue à cet effet un marqueur Frein de valeur 3. Les chiens commencent aussi à 3 comme vous pouvez le voir sur chaque plateau.

- Les cartes Dégâts et les marqueurs Frein restants sont placés à côté du circuit.
- Chaque joueur bat son paquet de cartes Chien et forme une pioche face cachée à côté de son plateau Traîneau.
- Le premier joueur est celui qui imite le mieux l'aboiement du Husky, le second celui qui jappe un peu moins bien et ainsi de suite. Les vieux joueurs aigris pourront laisser le hasard décider.
- Le premier joueur choisit n'importe quelle position libre sur la ligne de départ et y place son pion Traîneau. Dans l'ordre précédemment choisi, les autres joueurs font de même. Chaque position de départ ne peut être occupée que par un seul pion Traîneau.
- Chaque joueur pioche alors une main de 5 cartes Chien. Le joueur qui commence en position « 4 » prend une carte supplémentaire. Le joueur qui commence en position « 5 » prend deux cartes supplémentaires (ce bonus dépend de la position de départ et est indépendant du nombre de joueurs).

La partie peut commencer !

Jouer

Sous les aboiements des chiens excités.

N'hésitez pas à consulter l'exemple de tour de jeu page 9.

À chaque tour :

Les joueurs jouent dans l'ordre de leur position dans la course (premier, deuxième, troisième, etc.) jusqu'à ce que tous aient avancé.

Si les pions Traîneau sont côté à côté, le pion Traîneau (a) à la corde du virage en cours ou (b) en ligne droite à la corde du prochain virage est considéré comme étant devant. Dans la dernière ligne droite, la corde est déterminée par l'emplacement du drapeau à damier placé sur la ligne d'arrivée.

À la corde

Les points de couleur désignent les lignes qui sont au même niveau sur la piste.

À son tour, chaque joueur suit la séquence suivante :

Jouer entre 1 et 3 cartes Chien de même valeur.

Déplacer son traîneau.

Compléter sa main à 5 cartes (en piochant ou en défaussant).

Jouer entre 1 et 3 cartes Chien (Susucré ! Susucré !)

À son tour, un joueur doit jouer au moins une carte Chien.

Il peut jouer 1, 2 ou 3 cartes Chien.

Toutes les cartes jouées doivent avoir la même valeur.

Les cartes sont posées face visible sur le chien de droite, sur le chien de gauche ou dans la défausse (pour remplacer le marqueur Frein par un autre).

On ne peut poser qu'une seule carte par tour sur un même endroit.

Une carte doit être posée sur les autres cartes déjà en place.

Si une carte est placée dans la défausse, remplacer le marqueur Frein par un marqueur Frein d'une valeur correspondante à la valeur de la carte Chien jouée (exemple : défausser une carte de valeur 2 permet de placer un marqueur Frein de valeur 2 à l'emplacement adéquat).

Règle spéciale : si un joueur n'a plus de cartes Chien (cela peut arriver, mais très rarement, après avoir heurté le traîneau d'un autre joueur), on applique la procédure suivante :

- Il prend une carte Dégâts.
- Il pioche des cartes Chien pour compléter sa main à 5 cartes (cartes Dégâts incluses).
- Il poursuit son tour normalement.

Déplacer son traîneau (avec autant de cris de joie que de hurlements de terreur)

- La vitesse du traîneau est égale à la somme des valeurs des 2 cartes Chien diminuée de la valeur du marqueur Frein. Au départ, le traîneau possède une vitesse de 3 (3+3 - (frein) 3 = 3).
- Le mouvement de glissade (ou de dérapage) du traîneau est causé par la différence de vitesse entre les deux chiens (cette différence



Qui est en tête ?

Jaune est seul devant : il est le premier. Rouge et Bleu sont au même niveau, mais Bleu est à la corde du prochain virage. Cela signifie que Bleu est deuxième et Rouge troisième.



Dans les virages, il y a des guides pour vous aider à repérer les cases qui sont au même niveau, mais pas côte à côte. Le point coloré à l'extrémité d'une ligne correspond au point coloré d'une autre ligne au même niveau. Ici, Jaune et Bleu sont au même niveau, mais Jaune est en tête, car il est à la corde. Rouge est bon dernier.



Chien de gauche

Chien de droite



Le marqueur Frein est de même valeur que la carte défaussée.



est la valeur de glissade). La glissade est un déplacement vers l'avant en diagonale. Le traîneau glisse du côté du chien le plus rapide. (Exemple : un traîneau avec les cartes Chien 3 et 5 glisse de 2 cases vers la droite). La valeur du Frein n'a aucun effet sur la glissade.

- Glisser contraint le pion Traîneau d'un joueur à franchir une ligne noire sur le parcours.
- Le joueur avance son pion Traîneau d'un nombre de cases égal à sa vitesse (tous les déplacements doivent être effectués sauf en cas de collision). De même, les glissades du côté du chien le plus rapide sont obligatoires. Le traîneau doit donc glisser autant de fois que sa valeur de glissade l'exige (voir exemple).
- Si la valeur de glissade est plus élevée que la vitesse, la glisse excédentaire est ignorée.
- Un traîneau à vitesse 0 ou négative ne bouge pas.

Les drapeaux sur le plateau Traîneau sont simplement là pour aider les joueurs à distinguer la droite de la gauche durant le jeu.

Un joueur est totalement libre de choisir le moment où son traîneau glisse. Par exemple, avec une vitesse de 5 et une valeur de glissade de 2 vers la gauche, il peut choisir de glisser une fois, puis avancer de 1 case, puis glisser à nouveau pour ensuite terminer par 2 cases tout droit.

Si les deux chiens portent la même valeur, aucune glissade n'est autorisée. Le traîneau est équilibré. Les traîneaux équilibrés ont un bonus de mouvement (voir page 5 pour les détails).

Le mouvement du traîneau peut entraîner des dégâts sur celui-ci. Voir la section (Chocs et dangers) pour les détails.

Compléter sa main à 5 cartes (si votre traîneau est encore en un seul morceau)

Le joueur doit maintenant avoir de nouveau 5 cartes en main.

Si le joueur possède moins de 5 cartes (cartes dégâts incluses), il doit compléter sa main en piochant des cartes Chien.

Parfois, il arrive qu'un joueur ait plus de 5 cartes en main (par exemple, au premier tour pour le joueur débutant en position 5 ou en ayant récupéré un grand nombre de cartes dégâts). Dans ce cas, le joueur doit défausser les cartes Chien excédentaires. Ces cartes sont défaussées et non jouées. Elles n'ont aucun effet sur la vitesse des chiens ou sur le frein.

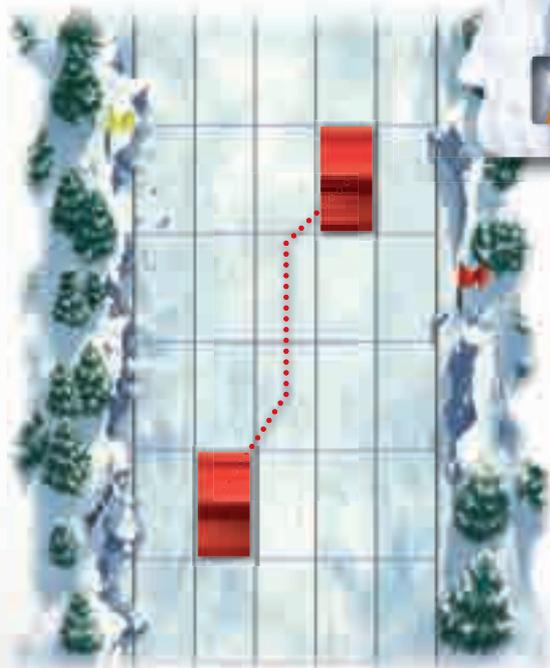
Les cartes dégâts comptent dans le nombre de cartes en main (plus le traîneau a subi de dégâts, plus il devient difficile à contrôler).

Exemple de déplacement

Ici, Rouge a une vitesse de 3 (Chien de gauche + Chien de droite - Frein : $3+5-5=3$) et une valeur de glissade de 2 vers la droite (le chien de droite tire plus fort que celui de gauche). Le mouvement qui en résulte est représenté ci-dessous.



Les lignes noires sont dans le sens de la course. Les lignes bleues traversent le parcours.



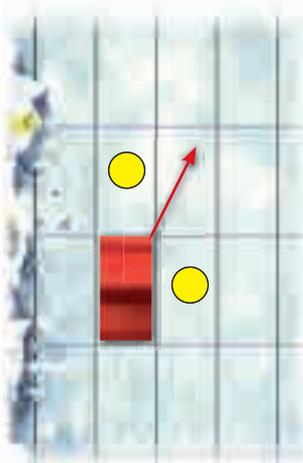
Rouge avance de 3 cases et doit glisser 2 fois vers la droite.

Les cartes dégâts ne sont jamais défaussées (voir section Chocs et dangers).
Si la pioche des cartes Chien d'un joueur vient à s'épuiser, mélangez la défausse avec les cartes déjà utilisées présentes sur le plateau Traîneau afin de constituer une nouvelle pioche (gardez seulement sur le plateau les deux dernières cartes Chien jouées : elles restent actives). La pioche est placée face cachée à côté de son plateau Traîneau. Le joueur pioche ensuite normalement.

Les traîneaux équilibrés offrent un bonus de mouvement

Imaginez donc : les chiens sont en harmonie. Pour changer, votre traîneau est tiré droit devant (voir figure de droite). Vous avez le contrôle. Cela vous laisse le temps de trouver les meilleurs itinéraires dans la neige ou d'utiliser les traces laissées par les traîneaux précédents. Vous avez droit à un bonus !

Exemples de mouvement de glisse



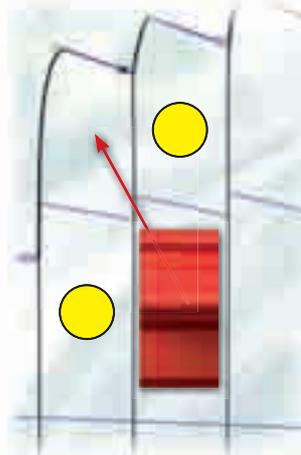
Les cases se touchent en diagonale

Les traîneaux équilibrés sont des traîneaux heureux.

Note : le mouvement n'est pas affecté par les autres traîneaux et/ou les décors situés dans les cases marquées d'un cercle jaune.



Les cases se chevauchent.



Les deux chiens ont la même valeur. Le joueur a la possibilité de prendre un bonus de mouvement égal à sa position dans la course.

Votre traîneau est équilibré lorsque les deux chiens possèdent la même valeur de cartes Chien. Cela signifie qu'ils tirent à la même vitesse !

Un traîneau équilibré vous permet d'obtenir un bonus de mouvement optionnel. Un traîneau équilibré ajoute à sa vitesse un bonus égal à sa place dans la course (exemple : un traîneau en 3^e position reçoit un bonus de 3).

Le bonus de mouvement est utilisé à la fin du mouvement normal du traîneau. Il correspond toujours à un mouvement vers l'avant en ligne droite. Le bonus de mouvement ne peut pas être utilisé pour glisser.

Le joueur doit décider s'il utilise son bonus en entier ou pas du tout. Le bonus ne peut pas être utilisé partiellement.

Le bonus est ajouté à la vitesse du traîneau. L'entrée dans un virage peut s'avérer risquée !

Le traîneau doit avoir une vitesse au moins égale à 1 pour pouvoir utiliser le bonus.

Le bonus n'est jamais utilisé lors du premier tour (lorsque les traîneaux quittent la ligne de départ) car les traîneaux prennent leur vitesse de course.

Relisez ceci, vous allez l'oublier !

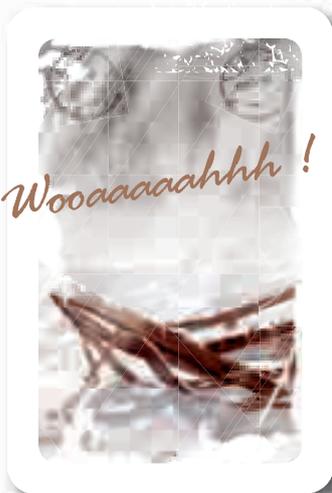


Quelque chose a-t-il renversé mon traîneau ? Était-ce important ?

Chocs et dangers

La course de traîneau est un sport dangereux. Malgré un entraînement intensif et les précautions de sécurité, des accidents ont toujours lieu. L'hôpital local ne possédant qu'un pauvre exemplaire de Monopoly pour faire jouer les malades, vous n'appréciez sûrement pas de passer trop de temps là-bas. Tout au long de la course, les traîneaux pourront subir des coups et des éraflures. Cela les rend moins manœuvrables pour la suite. Les joueurs devront éventuellement piocher des cartes Dégâts, ce qui limitera le nombre de cartes Chien disponibles pour le jeu par la suite.

Cartes Dégâts :



- Elles font partie de la main de cartes.
- Elles ne peuvent jamais être jouées ou défaussées.
- Elles sont recto-verso et donc visibles des autres joueurs.

Aborder un virage au-dessus de la vitesse limite

Il y a des meneurs de traîneaux expérimentés et des meneurs intrépides, mais pas de conducteurs de traîneaux expérimentés et intrépides. Plus de 217 testeurs ont été sévèrement blessés avant d'établir les limitations de vitesse dans les virages. Certains n'ont pas réussi à passer le premier virage.

Ignorer les limitations de vitesse vous met en danger. Ah, oubliez ça. Parfois, il faut juste foncer !

Le joueur achève son mouvement complet.

Il pioche ensuite une carte de dégâts pour chaque point de vitesse supérieur à la vitesse limite (exemple : avancer à une vitesse de 5 quand la limite est à 3 vous fait piocher 2 cartes Dégâts). Rappel : le bonus de mouvement pour les traîneaux équilibrés compte dans la vitesse du traîneau.

La limitation de vitesse s'applique à la traversée de la ligne rouge. Il n'y a pas d'autres limitations de vitesse dans le virage. Lent à l'entrée, rapide à la sortie !

Si le traîneau subit une collision plus loin dans le virage, celle-ci est résolue maintenant. Sinon, le joueur reprend la phase 3 de son tour (compléter sa main à 5 cartes).

Collisions avec un autre traîneau

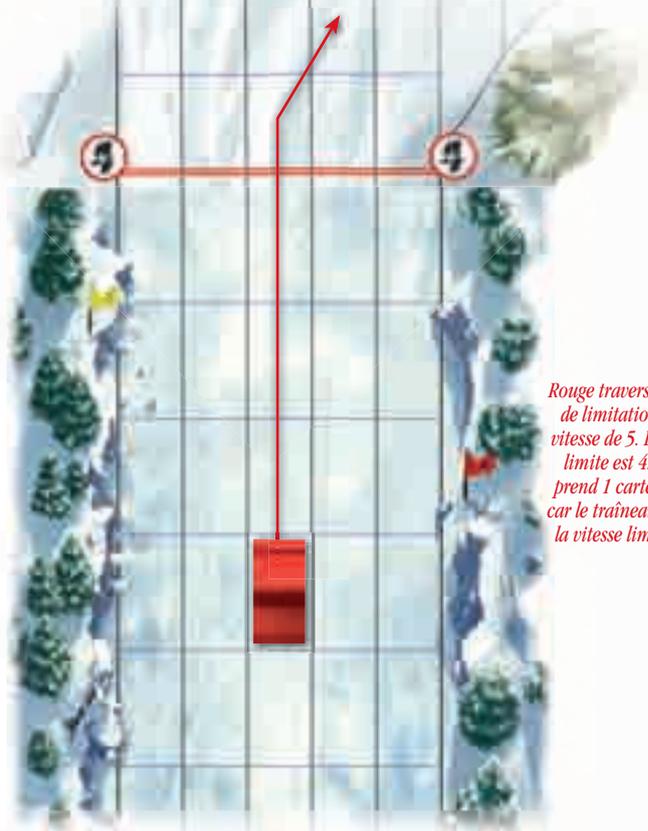
Les chiens heurtent l'arrière d'un autre traîneau (soit en glissant soit directement par derrière). Ce n'est pas la faute du joueur (évidemment !). Heureusement, les dégâts sont légers. Les chiens sont momentanément désorientés. Voici ce qui se passe.

Le tour du joueur prend fin immédiatement.

Le traîneau reste sur la case qu'il a atteinte juste avant la collision.

Le joueur ne complète pas sa main, mais doit défausser les cartes nécessaires s'il en possède plus de 5 (ceci peut arriver lorsque le joueur a récupéré de nombreuses cartes Dégâts dans ce tour en allant trop vite dans un virage). Rappel : les cartes Dégâts ne peuvent pas être défaussées.

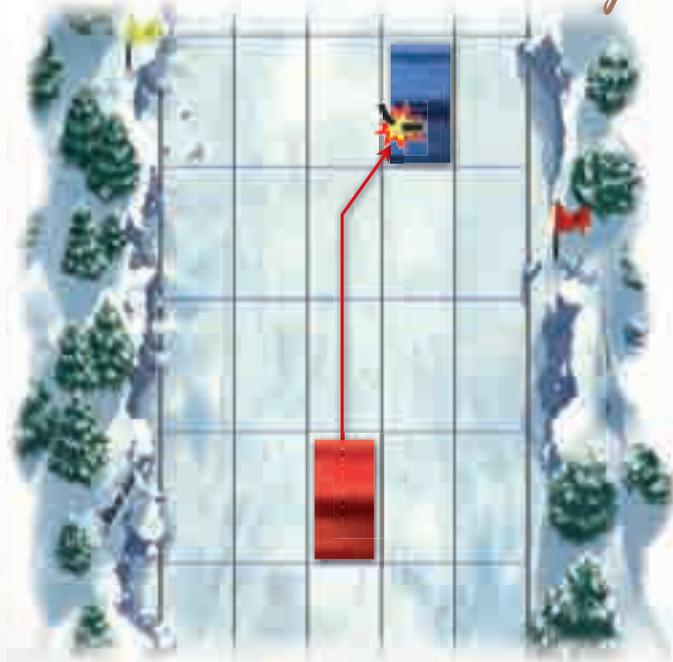
Limitation de vitesse



Rouge traverse la ligne de limitation à une vitesse de 5. La vitesse limite est 4. Rouge prend 1 carte Dégâts, car le traîneau dépasse la vitesse limite de 1.

Ooops ! Désolé.

Les accidents arrivent parfois.



Rouge entre en collision avec Bleu. Tut tut !

La partie continue avec le joueur suivant.

Le joueur qui est entré en collision débutera probablement le prochain tour avec une main réduite. Cependant, à la fin de ce tour-là (celui suivant la collision), il complètera sa main à 5 cartes lors de la phase 3 (rétablir sa main à 5 cartes).

Un joueur n'est pas obligé d'éviter la collision et peut même la provoquer pour des raisons tactiques.

Collisions avec le décor

Les traîneaux sont des véhicules qui demandent de la précision. Les envoyer dans le décor peut perturber sérieusement leur capacité de déplacement sur la neige. Nous en profitons pour vous rappeler que votre police d'assurance ne couvre pas les dégâts matériels dus à une erreur du conducteur. Si cet improbable événement venait à se produire, veuillez suivre les instructions suivantes :

Le mouvement du traîneau prend fin immédiatement.

Le pion traîneau reste sur la case où il était juste avant la collision.

Le joueur prend une carte Dégâts et effectue la phase 3 de son tour (rétablir sa main à 5 cartes).

Un joueur n'est obligé d'éviter la collision et peut même la provoquer pour des raisons tactiques (par exemple pour éviter un excès de vitesse dans un virage).



Rouge a imprudemment heurté le bord de la piste après avoir glissé deux fois.

« Il n'y a que 4 cartes Dégâts par joueur pour une bonne raison. »

Si un joueur se trouve dans l'obligation de piocher sa cinquième carte Dégâts, cela signifie que son traîneau n'est plus qu'un tas d'allumettes. Il ne peut plus avancer. Le pion Traîneau quitte la course. Dans le cas où le pion Traîneau avait déjà franchi la ligne d'arrivée, il reste sur la case où il était avant d'être contraint de prendre une carte Dégâts. Il peut gagner la course, mais le conducteur aura besoin de quelques pansements.

Fin de partie

À la fin d'un tour, tous les joueurs qui ont franchi la ligne d'arrivée ont terminé la course.

Le joueur qui est allé le plus loin après la ligne d'arrivée gagne la course. Ce peut être un joueur différent de celui qui a passé la ligne le premier.

Si les pions Traîneau sont sur la même ligne, le pion Traîneau le plus proche du côté du drapeau à damier gagne. La partie continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient fini la course.



Si 2 traîneaux sont sur la même ligne, celui du côté du drapeau à damier est en tête. C'est le plus à droite sur le dessin ci-dessus.

Pistes spéciales

Les pistes spéciales sont la congère, le défilé et les sapins. Il est recommandé de jouer une première fois sans ces pistes avant de les utiliser. Elles sont détaillées page suivante.

Une saison de courses

Au lieu d'une simple course, vous pouvez jouer plusieurs parcours sur une saison de courses. Chaque joueur, à son tour, construit son propre parcours. Les points sont attribués comme suit :

- 1^{er} : 5 points
- 2^e : 3 points
- 3^e : 2 points
- 4^e : 1 point

Pion « grosse papatte »

Vous avez lu cette règle sans cesser de vous demander : à quoi sert le pion « grosse papatte » ? C'est votre récompense pour avoir acheté ce jeu et l'avoir présenté aux autres joueurs. Donnez-le simplement au joueur qui prend trop de temps pour jouer. Il ne pourra s'en débarrasser que si un autre joueur est encore plus lent lors d'un prochain tour. Ce pion n'a aucun effet. Aucun.

Et pour finir...

N'oubliez pas de consulter les pistes spéciales et les exemples dans les pages qui suivent ainsi que les parcours pages 10 et 11.

Amusez-vous bien et bonne chance !

Fraser et Gordon (les frères Lamont)



Pistes spéciales

Une fois devenu un meneur de chiens de traîneau émérite, vous pourriez avoir envie d'utiliser quelques-unes (ou la totalité) des pistes suivantes, pour un parcours plus difficile.

Les sapins



Quelques arbustes ont poussé au milieu de la piste. Problème pour le meneur de traîneau imprudent ! Lors de la mise en place, posez un sapin en bois sur chaque case marquée de la piste (ensuite, vous pourrez expérimenter votre propre configuration de sapins).

Pendant la partie, si un joueur heurte un sapin, il doit :

- Prendre une carte Dégâts.
- Enlever le sapin du plateau de jeu.
- Continuer son tour de jeu (mouvement restant, compléter sa main, etc.).

Une fois le sapin ôté, la case peut être utilisée normalement par les autres joueurs sans pénalité.

Le défilé



La piste s'enfonce dans un défilé à peine assez large pour laisser passer un traîneau ! Les cases accessibles sont marquées d'une coche verte. Les décors n'empêchent pas le passage en diagonale entre les cases accessibles. Heurter l'une ou l'autre des colonnes centrales (marquées ci-dessus d'une croix rouge) revient au même qu'entrer en collision avec les bords du plateau.

La congère



Une congère a rendu impraticable une partie de la piste. Les cases accessibles sont marquées d'une coche verte. Les décors n'empêchent pas le passage en diagonale entre les cases accessibles.

Les jointures de piste

On considère toujours qu'il existe une ligne bleue aux jointures de pistes. Il se peut que cette ligne soit absente à cause des imperfections du découpage.





Courses

Tronçons de piste



Ligne droite



Virage



Demi-tour



La congère



Les sapins



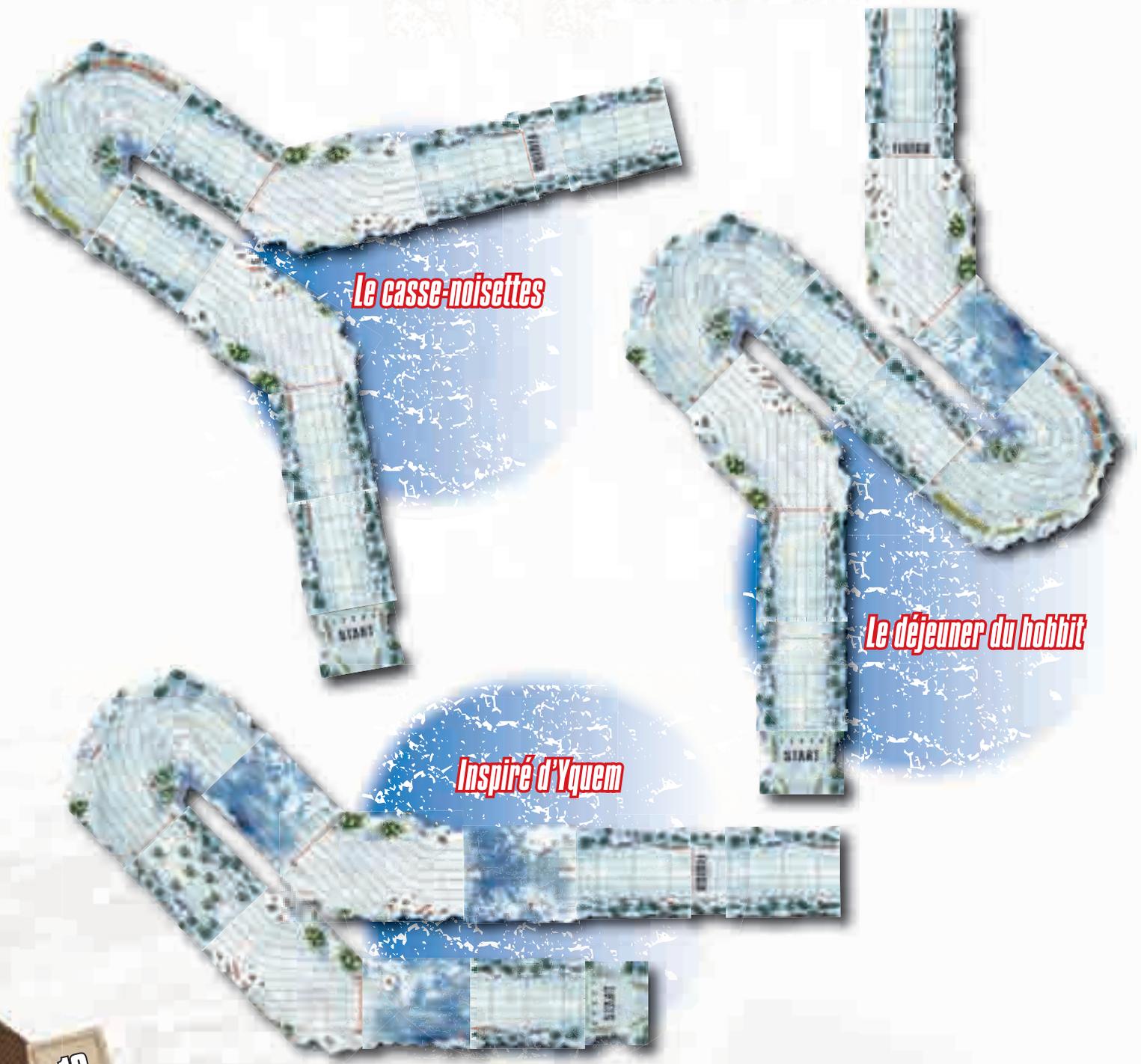
Le défilé



Ligne de départ



Ligne d'arrivée



Le casse-noisettes

Le déjeuner du hobbit

Inspiré d'Yquem

Délinarbre



La trajectoire infernale



**La dague du troll
des montagnes**



Le cauchemar de Bruce





Résumé

À chaque tour :

Les joueurs résolvent leur tour dans l'ordre de leur position dans la course. À chaque tour, un joueur accomplit les actions suivantes :

Jouer des cartes

- Une ou plusieurs cartes de même valeur sur le chien de droite, le chien de gauche et/ou dans la défausse (pour le frein).
- Pas plus d'une carte à chaque emplacement (donc 3 cartes au maximum).

Déplacer le traîneau

- La vitesse est égale à la somme des valeurs des chiens diminuée de la valeur du frein.
- La glissade est égale à la différence entre les deux chiens (du côté du chien le plus fort).
- Si le traîneau est équilibré (les deux chiens ont la même valeur), le joueur peut obtenir un bonus de mouvement.

Bonus de mouvement

- Égal à la position du joueur dans la course.
- Les joueurs doivent prendre tout le bonus ou rien du tout.
- Le bonus s'ajoute à la vitesse du traîneau pour le respect des limitations de vitesse dans les virages.

Compléter sa main à 5 cartes

- Piocher des cartes Chien si vous avez moins de 5 cartes. Défausser des cartes Chien si vous en avez plus de 5.
- Les cartes Dégâts comptent comme des cartes en main et ne peuvent pas être défaussées.

Dangers

Dépassement de la vitesse limite dans un virage

- Prendre une carte Dégâts pour chaque point de vitesse au-dessus de la vitesse limite.
- Poursuivre le mouvement du traîneau et terminer le tour.

Collision avec un autre traîneau

- Le mouvement de traîneau et le tour du joueur prennent fin immédiatement.
- Le joueur ne complète pas sa main (mais doit se défausser s'il possède plus de 5 cartes en main).

Collision avec le décor

- Le mouvement du traîneau prend fin immédiatement.
- Le joueur prend une carte Dégâts.
- Le joueur joue la phase 3 de son tour (compléter sa main à 5 cartes).

Traduction : Anne Cécile et Cédric Lefebvre