

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





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 (l'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.

CRAZY TURF

est un jeu édité par



L'auteur tient à remercier les ludothécaires de l'Espace ludique Marcel Aymé d'Issy les Moulineaux pour les nombreux tests qui y ont été réalisés, Lionel pour son aide sur les réglages de la banque ainsi que Sandrine, Emma et Floé pour leur soutien.

l'illustrateur fait une petite dédicace à ses poulettes (la grande et les petites)

l'éditeur remercie toute l'équipe de Blue Orange pour la fidélité de nos relations depuis notre premier salon de Nuremberg où nous nous sommes croisés en 2008 et oui le temps passe ...
Après Docker by circle en 2014 et Chicago stock exchange en 2015 Crazy Turf en 2016 est donc le 3 ème jeu 1-2-3 games distribué par B O dans le cadre du partenariat 1-2-3-games éditeur et BO distributeur
Clin d'œil spécial à Cyril qui a graphiquement réalisé Docker Chicago et Crazy Turf avec son talent habituel et Vincent qui sur une idée originale a su concevoir une mécanique attractive de jeu pour la famille
 Bref un trio de compétence comme le tiercé fou de ce jeu ...

Plus d'infos sur le jeu, sa conception et tout l'univers CRAZY-TURF (posters,goodies) sur :

www.crazy-turf.fr

Retrouvez les autres jeux de l'éditeur sur le site www.1-2-3games.com