

COURSE EN EAUX VIVES INSTRUCTIONS

POUR 2 JOUEURS

CONTENU:

- 1 jeu
- 4 pions magnétiques

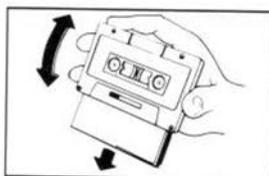
BUT DU JEU: Réussir à atteindre le premier l'arrivée de la course ou rester le dernier joueur à ne pas avoir coulé.



1 PREPARATION

1. POUR SORTIR LES PIONS MAGNETIQUES:

A l'aide du pouce, poussez le couvercle vers l'arrière. Secouez la cassette pour en faire sortir les pions. Rabattez ensuite le couvercle.



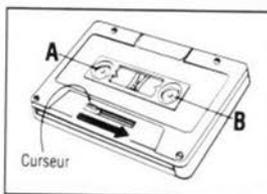
2. POUR OUVRIR LE PLATEAU DE JEU:

Secouer la cassette de façon à ce que le plateau sorte en se dépliant.

3. MISE EN PLACE DES PIONS:

Les joueurs font tourner les cadrans. Celui qui obtient le nombre le plus élevé sur le cadran A choisit une couleur et place son pion de jeu sur une des 3 cases départ vertes et son pion de marque sur la flèche à côté du canoë de couleur correspondante.

Le deuxième joueur place son pion de jeu sur une des 2 cases départ restantes et son pion de marque sur la flèche à côté du canoë de couleur correspondante.



4. COMMENT FAIRE TOURNER LES CADRANS:

Pour faire tourner le cadran A et le cadran B, amener le curseur en bout de course et le lâcher.

REMARQUE: Chaque fois qu'une flèche de cadran indique une ligne, il faut relancer les cadrans.

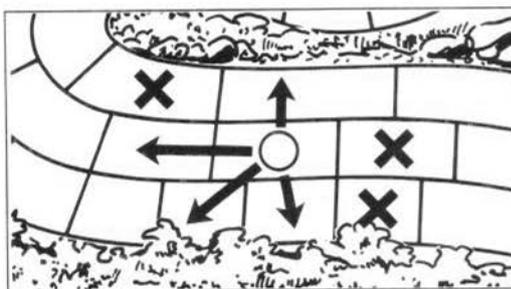
Chaque tour se déroule en deux temps: le joueur fait tourner une première fois les cadrans pour déterminer son déplacement, puis il fait tourner les cadrans une deuxième fois pour savoir s'il est affecté par les courants ou non.

LE JEU

Faites tourner une première fois les cadrans et déplacez-vous du nombre de cases indiqué sur le cadran A.

1) LES DÉPLACEMENTS

- Au cours de votre déplacement, vous pouvez changer de voie sauf si la case du cadran A est rouge.
- Si la case du cadran A est rouge, vous ne pouvez pas changer de voie. Si vous vous trouvez sur la voie bleue ou



4

Figure

verte et que celle-ci est traversée par la voie blanche, vous devez arrêter votre déplacement dès que vous rencontrez la voie blanche.

– Vous ne pouvez vous déplacer que sur une case adjacente (en aucun cas en passant par l'angle d'une case) (voir Fig. 4).

– Vous ne pouvez pas reculer (voir Fig. 4).

– Vous pouvez traverser une case occupée par l'autre joueur mais si vous êtes contraint de vous arrêter sur cette case, votre canoë subira les mêmes dommages que s'il avait percuté un rocher (voir ci-après).

Une fois que vous vous êtes déplacé, vous devez faire tourner une deuxième fois les cadrans et regarder le cadran B pour savoir si vous êtes affecté par les courants.

2) LES COURANTS

– Si vous obtenez une case bleu foncé, vous n'êtes pas affecté par les courants.

– Si vous obtenez une case de la même couleur que la voie où vous vous trouvez, vous devez reculer votre pion de jeu du nombre de cases indiqué sur le cadran B.

Certaines cases comportent deux ou trois couleurs différentes, si vous vous trouvez sur une voie correspondant à une de ces couleurs, vous êtes affecté par le courant.

– Lorsque vous reculez vous ne pouvez pas changer de voie.

– Si à la fin de votre déplacement, votre pion s'arrête sur une case verte ou blanche, vous devez reculer de 2 cases supplémentaires.

– Si vous rencontrez une case de couleur différente, votre tour est terminé.

3) LES ROCHERS

Si votre déplacement (que ce soit en avançant ou en reculant) vous amène à passer sur une case comportant un rocher, vous devez vous arrêter sur cette case et votre canoë sera endommagé. Vous devez alors déplacer votre pion de marque d'une case sur votre canoë. Lorsqu'il arrivera sur la dernière case marquée d'une croix, votre canoë sera coulé et vous aurez perdu la partie.

LE GAGNANT

Le premier joueur qui atteint la ligne d'arrivée est déclaré vainqueur. Mais il doit avant cela vérifier qu'il n'est pas affecté par des courants. Si avant d'atteindre l'arrivée un des canoës est coulé, l'autre joueur gagne automatiquement la partie.