

Règles du jeu simplifiées



But du jeu

Accumuler le plus de points possible.

Comment ? En « collectionnant des photos » lors de vos escapades dans toute la Corrèze, c'est-à-dire **en prenant des « cartes spot »** sur lesquelles figurent des photos de châteaux , de sites naturels , de gastronomie , de patrimoine architectural .

Récupérer des jetons bonus  peut également vous permettre de gagner des points, mais aussi d'en perdre.

Pour prendre ces cartes et jetons bonus, vous allez vous déplacer de villes en villages, à pied, en stop, en vélo, en montgolfière... mais attention, vous n'êtes pas seul.e ! Les autres joueur.euses chercheront à être plus rapides que vous en choisissant les meilleurs itinéraires ou à vous ralentir en vous imposant des « vacheries »... Les cartes « Ruses » et certains jetons bonus vous donneront des coups de pouce que vous pourrez jouer pendant votre tour de jeu.

Soyez plus malin.e.s que les autres !

Comptage des points

Dans ce mode de jeu, voici comment collecter des points

1 logo thème seul ( ou  ou  ou ) = 1 point

2 ou 3 logos thèmes de la même couleur (ex.  ) = 2 points par logo

Vous retrouverez ces logos en haut des cartes Spot.

1 jeton  = 2 points

1 jeton  = 1 point

1 jeton  = -1 point

Vous pouvez ramasser ces jetons sur votre route.

Mise en place

- ① Prenez les jetons  mélangez-les face cachée  et placez-les sur des villes du plateau ayant une tache marron.
- ② Prenez 2 cartes spot de ces 4 couleur  (prenez en plus pour des parties plus longues), mélangez les et placez les face cachée sur l'emplacement "Pioche spots". Les autres cartes spot sont rangées dans la boîte.
- ③ Prenez la première carte de la "Pioche spots", placez-la, photo visible, sur l'emplacement "spot 1". Faites de même pour "spot 2" et "spot 3".
N'utilisez pas les emplacements «spot 4» et «spot 5» sur cette version.
- ④ Placez la vache numéro 1 sur la ville correspondante à la carte présente sur l'emplacement "spot 1" (le plan présent au dos de la carte vous aidera à trouver la ville plus rapidement). Faites de même pour les autres vaches. Celles-ci peuvent se trouver sur un jeton bonus.
- ⑤ Parmi les cartes ruses, ne gardez que les 13 bleues, les 3 rouges et les cartes «La Germaine», «La Lilette», «La Marcelle», «Oh! Une vache volante», «Oh! Un millassou géant», « Oh! Un coin à cèpes». Mélangez-les et placez-les face cachée sur l'emplacement «pioche ruses».
- ⑥ Chaque joueur.euse reçoit : 2 cartes ruses, 1 pion joueur.euse, les 3 jetons action 1, 2 et 3 et le plateau d'actions à l'effigie de son personnage.
- ⑦ Pour placer son jeton personnage, chaque joueur.euse tire une carte spot de la boîte (hors cartes marrons), se place sur la ville correspondante puis, garde la carte. Elle sera la première carte de votre collection. (Si vous tombez sur un jeton bonus vous placez votre personnage dessus sans récupérer le jeton susnommé).



Course ultra simple

Dans ce mode de jeu, n'utilisez **que** les jetons action 1, 2 et 3   . Ceux sans numéro ne vous serviront pas.

Ça y est, tout est en place ! Mais alors comment on fait maintenant ?

Pas de panique, on vous explique. Afin de bien comprendre le déroulement d'un tour de jeu, nous allons en décrire un fictif, étape par étape. Il vous permettra de bien comprendre toutes les actions possibles et quelques subtilités.

Mais d'abord on vous explique tout ce qu'il vous sera possible de faire grâce à votre plateau d'actions :



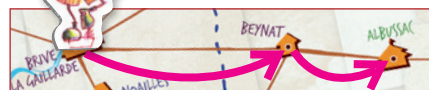
Marche : déplacez votre pion sur les chemins (traits marron) **d'une ou deux villes par action**.

Route spéciale : déplacez votre pion librement sur l'une des 5 routes spéciales (pour le kayak vous devez suivre le sens du cours d'eau). Action possible seulement si votre pion se trouve sur une route spéciale.

Pas de limite de déplacement.

Photo : Si votre pion se trouve sur une ville avec une vache, faites **l'action photo** pour **prendre la carte spot correspondante** et complétez votre collection (ex : vous êtes au même endroit que la vache 1, vous faites l'action photo pour prendre la carte spot présente sur l'emplacement "spot 1").

Remplacez la carte que vous avez récupérée par une autre carte de la pioche spots, et remplacez la vache sur la ville correspondante.



Ruses : piochez 2 cartes ruses.

Vous pouvez jouer ces cartes immédiatement si vous le souhaitez.

Allez, c'est parti pour l'exemple avec 2 personnes que nous nommerons **Jacques** et **Bernadette**. Pour accomplir son tour de jeu, **Jacques** va commencer par déposer son jeton  sur un des quatre emplacements de son plateau d'action, puis réaliser l'action. Et il fera de même avec le  puis le .

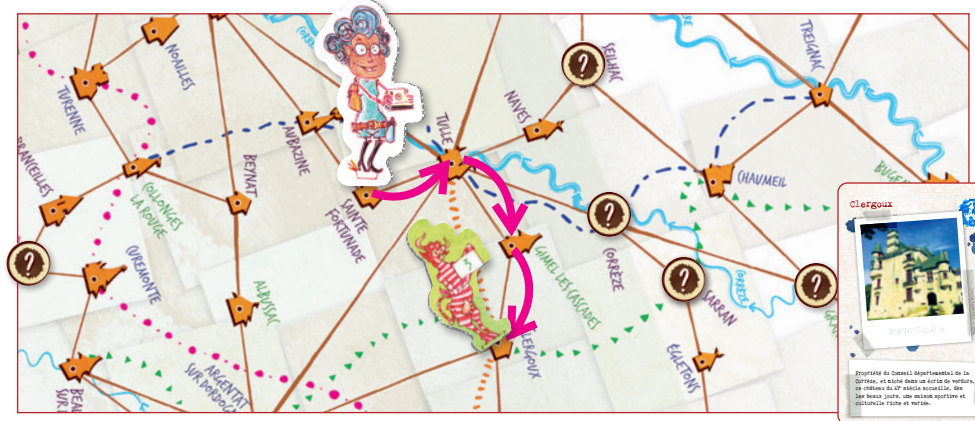
Il est possible de déposer plusieurs jetons actions sur le même emplacement.

Jacques se trouve à Sainte-Fortunade et décide de récupérer la carte spot numéro 3 « Clergoux ». Pour ce faire, il va donc essayer de se rendre à Clergoux où se trouve la vache 3. Il commence par poser son jeton 1 sur l'action « marche », puis avance son jeton personnage jusqu'à Gimel Les Cascades.

Il pose ensuite son jeton 2 sur l'action « marche » une nouvelle fois, puis avance jusqu'à Clergoux.

Attention, il ne peut pas encore récupérer la carte spot 3, il doit d'abord prendre une photo !

Il pose donc son jeton 3 sur l'action « photo » pour pouvoir récupérer la carte spot 3.

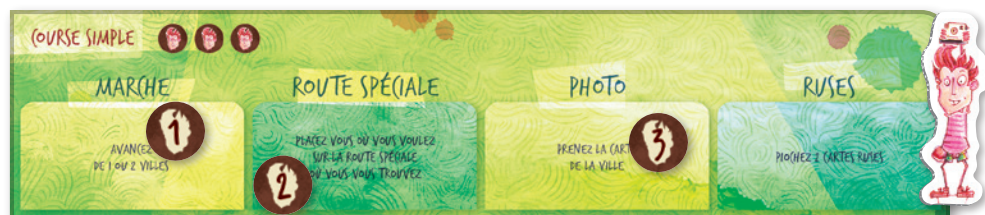


L'emplacement spot 3 étant désormais vide, il le remplit donc avec la première carte de la pioche spot, et remplace la vache 3 sur la ville nommée sur cette carte. (un plan au dos de la carte vous aidera à trouver où se situe la ville).

C'est au tour de **Bernadette**. Elle se trouve à Merlines et décide de récupérer la carte spot 2 « Marcillac-la-Croisille ». Elle pose son jeton 1 sur « marche », puis avance jusqu'à Ussel. Un jeton bonus se trouve à Ussel donc elle le prend, le regarde discrètement et le garde bien au chaud (voir la dernière page pour connaître l'utilité des différents jetons bonus).

Attention, il faut obligatoirement finir son mouvement sur un jeton bonus pour pouvoir le prendre.

Comme elle se trouve sur la route spéciale Transcorrèzien, elle décide de l'utiliser (pour se déplacer où elle veut sur le tracé de cette route), en posant son jeton 2 sur « Route spéciale », et s'arrête à Marcillac-La-Croisille. Elle prend le jeton bonus de Marcillac, puis avant de réaliser son action 3, décide d'utiliser une de ses cartes Ruses. Elle pose la carte « Oh une vache volante ! » qui lui permet de voler le jeton bonus d'un autre joueur. Cette même carte est ensuite déposée à l'emplacement « défausse ». Elle réalise enfin son action 3, posant le jeton 3 sur « photo » pour récupérer la carte spot 2 « Marcillac-La-Croisille ».



Fin de partie

Au moment où un joueur récupère la dernière carte spot, il termine ses 3 actions en cours, si ce n'est pas déjà fait, et la partie est finie. Vous pouvez maintenant compter les points !

Particularité de ce mode de jeu

Lorsque la pioche ruses est épuisée il n'est pas possible de la reconstituer avec les cartes de la défausse, contrairement aux autres modes de jeu.

Jetons bonus

+1 **+2** **-1** : ajouter ou soustrait des points en fin de partie

: permet de jouer une action supplémentaire de votre choix, quand vous le souhaitez, durant votre tour de jeu.

