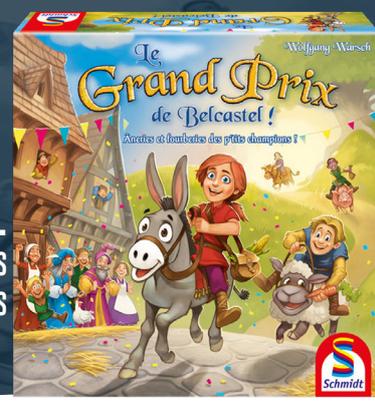




LE GRAND PRIX DE BELCASTEL (SCHMIDT)



MONTEZ L'UN DES QUATRE ANIMAUX DE COURSE POUR TENTER DE REMPORTER LE GRAND PRIX DE BELCASTEL. NOURRISSÉZ VOS MONTURES DE BONS FRUITS ET LÉGUMES POUR LEUR DONNER DE L'ÉNERGIE ET DISTANCER VOS ADVERSAIRES. UTILISEZ VOS RUBIS POUR ACHETER LA NOURRITURE PRÉFÉRÉE DE VOTRE ANIMAL ET UTILISER LES POUVOIRS DE CHAQUE ALIMENT POUR AVANCER PLUS VITE !

1 / MISE EN PLACE



- Choisissez le côté du plateau selon la **durée** de la course désirée.
- Choisissez un **Animal** et récupérez le **plateau** et le **sac** correspondant.
- Placez votre **Animal** sur la case **départ** du plateau.
- Garnissez votre sac avec les jetons **Nourriture** illustrés au **dos** de votre plateau **Animal**.
- Posez les **tuiles Action** près du plateau :
 - Rouge-jaune-vert-bleu pour les **premières** parties. Rajoutez les tuiles action Orange et violet pour les parties **suivantes**.
 - Côté **Chenille**: pour des parties avec des **jeunes** joueurs, côté **Papillon** avec des joueurs plus **expérimentés**.

- Les jetons **Nourritures** sont triés selon leur **valeur**, dans les **compartiments** de la boîte.
- Formez une réserve avec les **Rubis**.
- Déposez les deux **dés** près du plateau.

2 / TOUR DE JEU

LORS DE SON TOUR, UN JOUEUR PIOCHE UN JETON DANS SON SAC. LES JETONS NOURRITURES LUI PERMETTENT DE SE DÉPLACER ET D'EFFECTUER UNE ACTION. LES JETONS HERBE DE RÉVERIE NE FONT PAS AVANCER, MAIS PERMETTENT D'ACHETER DE NOUVEAUX JETONS NOURRITURE GRÂCE AUX RUBIS RÉCOLTÉS. LES TOURS S'ENCHAÎNENT JUSQU'À CE QU'UN JOUEUR ATTEIGNE LA CASE D'ARRIVÉE.

JETON NOURRITURE

- Posez votre jeton **Nourriture** pioché sur votre plateau **Animal**.
- Avancez d'autant de cases que le **chiffre** indiqué sur le jeton. Il peut y avoir plusieurs **Animaux** sur une **même** case.
- Effectuez l'**action** relative au type de **Nourriture** illustré sur le jeton :

- Pomme** : Prenez un **Rubis**. Si votre **Animal** se trouve sur une case avec le symbole **Spirale**, prenez 2 **Rubis**.
 - Maïs** : Jetez le dé **blanc** et recevez la récompense illustrée sur la face révélée.
 - Salade** : Récupérez un jeton **Nourriture** de votre **plateau** et remettez-le dans votre sac. Il peut s'agir du jeton vert pioché.
 - Myrtille** : Avancez votre **Animal** sur la prochaine case illustrée du symbole **Spirale**.
 - Prune** : Comptez le **nombre de Rubis** sur votre plateau. Avancez d'autant de cases votre **Animal**.
 - Carotte** : Déposez 1/2 (si case **Spirale**) jeton **Trèfle** sur l'emplacement réservé de votre plateau. Lorsque vous posez votre 3eme jeton **Herbe de rêverie**, vous pouvez avancer votre **Animal** d'autant de cases que de **Trèfles** sur votre plateau avant de faire votre achat. Les **Trèfles** ne sont pas **défaussés**.
- Le jeton **Betterave** fait avancer de 8 cases mais ne possède pas de pouvoir.

JETON HERBE DE RÉVERIES

- Lorsque vous piochez un jeton d'**Herbe de rêverie**, vous devez le poser sur un des **Nuages** libres sur votre plateau.
- Si vous piochez votre 3eme jeton d'**Herbe de rêverie**, vous pouvez acheter de **nouveaux** jetons **Nourriture** grâce à vos **Rubis** collectés.
- Le prix de chaque jeton est indiqué sur le **rebord** du compartiment de la boîte où sont rangés les ingrédients. **Défaussez** vos **Rubis** en échange des jetons **Nourriture** récupérés :

- Les jetons achetés doivent être de couleurs **différentes**.
- Vous ne pouvez conserver vos **Rubis restants**, ils sont **défaussés** à la fin de vos achats.
- Vous recevez un **bonus** de 1 **Rubis** pour vos achats si vous êtes en **dernière position** de la course.
- Si vous ne possédez **pas de Rubis** lorsque se déclenche votre phase d'achat, vous ne pouvez rien acheter.

- Une fois votre phase d'achat terminée, remettez dans le sac l'**ensemble** des jetons **achetés** et ceux **présents** sur votre plateau.

3 / FIN DE PARTIE

- Le premier qui arrive sur la place du marché de Belcastel remporte la partie.
- Il n'est pas nécessaire de faire le nombre juste pour arriver sur la place.