



TRAIL UP

(PANTREDE)

LUDOVOX.FR
LA VOIX DES JOUEURS



PRÊTS POUR LE GRAND TRAIL ? AVANCEZ SUR LES TERRAINS QUI VOUS SONT LES PLUS FAVORABLES. SACHEZ VOUS REPOSER AU BON MOMENT. UTILISEZ LA RUSE POUR RALENTIR VOS ADVERSAIRES OU EMPRUNTEZ LES SENTIERS NON-BALISÉS EN DÉPENSANT VOS DERNIERS EFFORTS. LE PREMIER À ATTEINDRE LA CASE D'ARRIVÉE GAGNE LA COURSE !

1 / MISE EN PLACE



- Déposez le plateau au centre de la table.
- Tirez une **carte Plan de course** pour déterminer le point de **Départ** et le point d'**Arrivée** de la partie. Placez les **jetons Départ**, **Arrivée** (et éventuellement **Étape**) sur les cases correspondantes du plateau.
- **Chaque joueur reçoit :**
 - 1 carte **Dossard**. L'orientation de celle-ci détermine le **Dossard** attribué au joueur. Placez votre **jeton Effort** au maximum de la jauge d'**Effort** du **Dossard**.
 - 3 **cartes** distribuées au hasard.
- Formez une **pioche** avec les cartes restantes.



- Placez 1 carte face **visible** sur chacun des 3 emplacements de la zone **Ravito**.

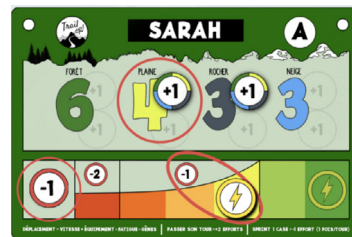
2 / TOUR DE JEU

À VOTRE TOUR, VOUS POUVEZ EFFECTUER LES 3 ACTIONS SUIVANTES DANS L'ORDRE DE VOTRE CHOIX.

1) EFFECTUER VOTRE PHASE DE DÉPLACEMENT POUR DÉPLACER VOTRE PION

Votre **Vitesse de déplacement** dépend de plusieurs facteurs :

- **Vitesse** de base du **Terrain** sur lequel vous entamez votre phase de **Déplacement**.
- Les **jetons Équipement** (+1) préalablement posés sur le type de **Terrain** emprunté.
- Votre **niveau de Fatigue** (jauge d'**Effort**) selon la position de votre **jeton Effort**.
- Les **jetons Gênes** (-1) éventuels déposés par vos adversaires.
- Votre **Vitesse** est le nombre de cases **maximum** dont vous pouvez vous déplacer. Vous pouvez utiliser **moins** de cases pour favoriser un arrêt avantageux sur le plateau.
- Si votre **Vitesse** est réduite à 0, vous ne pouvez pas faire de phase de **Déplacement**.
- Vous ne pouvez **pas** jouer de **carte** lors de cette phase.
- Plusieurs pions peuvent partager la **même** case.
- Si vous utilisez un **Sentier Non-balisé**, vous devez dépenser des **Efforts** en déplaçant votre **jeton Effort** du nombre de cases indiquées. Vous ne pouvez pas emprunter un **Sentier Non-balisé** et un **Sentier Balisé** lors d'une **même** phase de **Déplacement**.



- Si vous terminez votre **Déplacement** sur une case **Ravito**, vous pouvez prendre 2 **cartes** dans la zone **Ravito**, parmi celles visibles **et/ou** au dessus de la **pioche**. Renouvelez les cartes visibles prises.

2) JOUER UNE OU PLUSIEURS CARTES DE VOTRE MAIN

- Elles peuvent être jouées **avant et/ou** après votre phase de **Déplacement**.
- **Cartes Équipement** : Permettent d'aller plus vite sur un **Terrain** particulier ou déplacer votre pion. Posez sur votre **Dossard** un **jeton Équipement**, sur le type de **Terrain** indiqué. Si les 2 emplacements d'un **Terrain** sont occupés, vous ne pouvez plus rajouter de **jeton Équipement** sur ce **Terrain**.
- **Cartes Action** : Permettent de gêner un concurrent ou de vous déplacer sur une autre case. Les **jetons Gênes** se placent dans la zone **Gênes** du **Dossard** du joueur ciblé. Un joueur ne peut pas cumuler 2 **Gênes** identiques.
- **Cartes Nourriture** : Permettent de remonter votre jauge d'**Effort**, diminuer votre **Fatigue** ou déplacer un pion adverse.
- Vous devez dépenser les **Efforts** nécessaires pour jouer une carte **avant** de réaliser son effet.
- Les cartes jouées sont placées dans la **défausse** de la zone **Ravito**.
- Vous ne pouvez pas avoir plus de 5 **cartes** en main à la fin de votre tour.

3) SPRINTER

- Vous pouvez effectuer cette action **avant** ou **après** votre phase de **Déplacement**
- 1 seule fois par tour, vous pouvez **Sprinter** : avancer d'une case en dépensant 1 **Effort**.

PASSER VOTRE TOUR

- Si vous le souhaitez, vous pouvez **volontairement** passer votre tour, et ainsi regagner 2 **Efforts**.
- Si c'est un **adversaire** qui vous fait passer un tour, vous ne regagnez **pas** 2 **Efforts**.



3 / FIN DE PARTIE

Le premier joueur à atteindre la case d'Arrivée remporte la course.