

MAMMOUTH RACE 3000

LE GUIDE DU PILOTE



UN JEU DE :

**DU COURTIOUX ENZO
LE CAREUX FLORIAN
SANCHEZ FRANÇOIS
VISEUX FLORIAN**

I. SE PREPARER AVANT LA COURSE

CONTENU DU JEU :

- 1 plateau de jeu,
- 4 dés,
- 4 pions,
- 4 cartes de départ,
- 42 cartes Mystère symbolisées par un « ? »,
- 20 cartes Périls symbolisées par un « ! »,
- 4 x 3 cailloux ,
- 8 tuiles «Terrains» réversibles,
- 1 autel et 1 fosse des cartes
- 1 caillou du destin
- 1 pierre aux dessins
- 1 crayon



figure 1

MISE EN PLACE DU JEU :

1. Construisez le plateau comme indiqué sur la **figure 2**.
2. **Mélangez** les cartes **Trouvaille**, **Rencontre** et **Accessoire** toutes symbolisées par un « ? » au verso, elles constituent le **tas Mystère**. Placez ensuite le tas Mystère et le tas Péril composé des cartes symbolisées par un « ! » sur **l'autel des cartes**.
3. Chaque joueur choisit un **pion** qu'il place sur la **case départ**.
4. Chaque joueur tire une carte départ, celui qui tire la carte « Chef » **commence**, il prend le **caillou du destin**. (VOIR FIGURE 1)

BUT DU JEU :

Vous incarnez un homme ou une femme préhistorique qui défie les autres hommes et femmes de la tribu à une course de mammouths. Remportez la course pour ne pas être la risée de la tribu.



figure 2

II. LE DEROULEMENT D'UNE MANCHE

A VOUS DE JOUER :

Une manche se déroule en **3 étapes** :

1. LE LEVER DU SOLEIL.
2. LE SOLEIL AU ZÉNITH.
3. LE COUCHER DU SOLEIL.

ETAPE 1 : LE LEVER DU SOLEIL

Au **début** de chaque manche, les joueurs possédant une **carte objet** dans leur main ont la **possibilité** de **l'utiliser**. Chaque joueur souhaitant utiliser une carte en prennent une dans leur main, puis, après un compte à rebours de **3 secondes**, ils la posent en **même temps** sur le plateau

ETAPE 2 : LE SOLEIL AU ZÉNITH

Chaque joueur lance un **dé**. Le joueur **possédant** le caillou du destin choisit en **premier** le dé avec lequel il souhaite se déplacer et se déplace du nombre de cases **indiqué**.

Ensuite, les joueurs choisissent leurs dés dans le **sens horaire**.

ETAPE 3 : LE COUCHER DU SOLEIL

Si le joueur atterrit sur une **case Péril** (VOIR FIGURE 3) ou sur une **case Mystère** (VOIR FIGURE 4), il tire une carte du tas correspondant, sinon, rien ne se passe.

Lors d'un tour, un joueur ne peut piocher **qu'une seule carte** de chaque tas.

La manche continue ainsi dans le sens des aiguilles d'une montre.

Une fois que tous les joueurs ont joué, le joueur possédant le **caillou du destin** le **transmet** à son voisin de **gauche**.

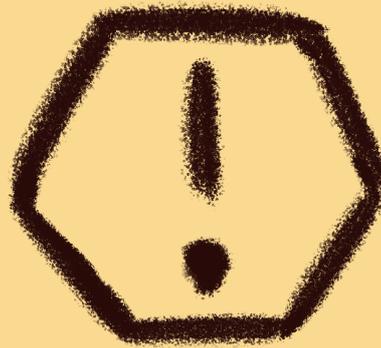


figure 3



figure 4

Les joueurs se déplacent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Si un joueur arrive sur la case d'un autre joueur, il effectue un **saute mammouth** et se place une case plus loin.

(Il est **interdit** d'avoir plus d'un joueur sur case)

Les joueurs ne peuvent pas reculer par eux mêmes, cependant, dans le cas où ils doivent reculer sous l'effet d'une carte, ils sont obligés de reculer par le **chemin qu'ils ont empruntés** précédemment.

Exemple: Si un joueur ayant emprunté un raccourci doit reculer, il est dans l'obligation de reculer vers le raccourci.

Lorsqu'un joueur **complète** un tour, il **recupère** un caillou correspondant à sa **couleur**.

III. LES COMPOSANTS D'UNE COURSE

LES CARTES

Cartes Mystères (VOIR FIGURE 5)

Il existe **3 types de cartes Mystère** dont le verso est représenté à l'aide d'un « ? » :

- Les cartes « **Rencontre** »
- Les cartes « **Accessoire** »
- Les cartes « **Trouville** »

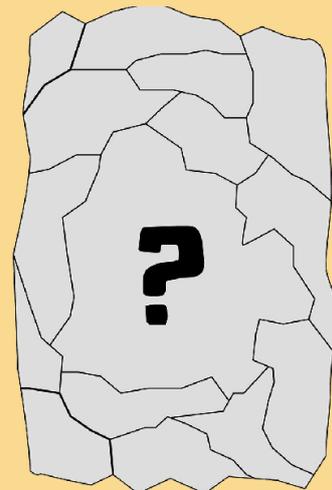


figure 5

Les cartes « Rencontre » : (VOIR FIGURE 6)

Les cartes Rencontre ont un effet **immédiat**, lorsqu'un joueur tire une carte Rencontre, il la lit à **haute voix**, réalise/choisi l'effet indiqué sur la carte puis la jette dans la **fosse correspondante** (VOIR FIGURE 8).

Les cartes « Accessoire » : (VOIR FIGURE 7)

Les cartes Accessoire n'ont **pas d'effet immédiat**. lorsqu'un joueur tire une carte Accessoire, il la lit à **haute voix** puis la place devant lui. L'effet de la carte prend fin lorsque la **situation** indiquée se déroule puis elle est jetée dans la fosse.



figure 6

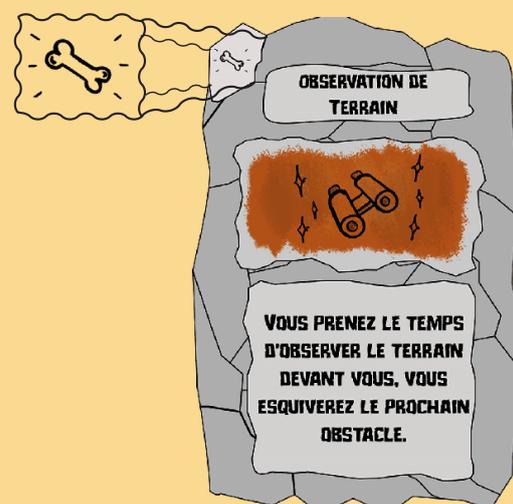


figure 7



figure 8

Les cartes « Trouvaile » : (voir figure 9)

Les cartes Trouvaile n'ont pas **d'effet immédiat**, elles ne peuvent être jouées **uniquement** qu'au levé du soleil. Lorsqu'un joueur tire une carte Trouvaile, il la garde dans sa main **sans la dévoiler** aux autres joueurs. Une fois utilisée, la carte est jetée dans la fosse correspondante.

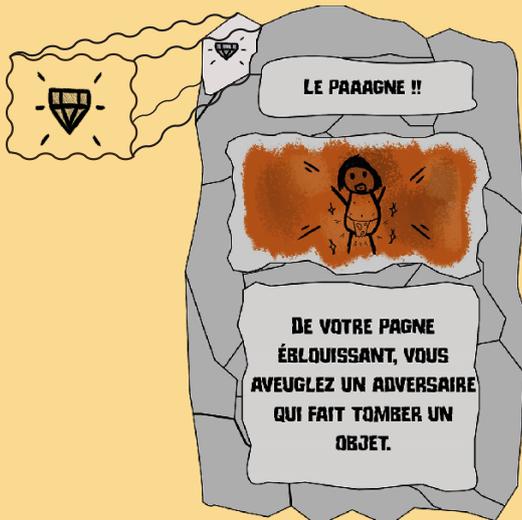


figure 9

Cartes Périples (VOIR FIGURE 10)

Les cartes Périples ont un effet **immédiat** propre à chaque zone du plateau. Lorsqu'un joueur tire une carte Périple, il la lit à **haute voix**, réalise l'effet de la carte puis la jette dans la fosse correspondante.

Si la carte contient **plusieurs périples**, le joueur lit le périple **lié à la zone** où il se trouve. (Rouge pour le **volcan**, Jaune pour le **pont** et Bleu pour le **fleuve**)

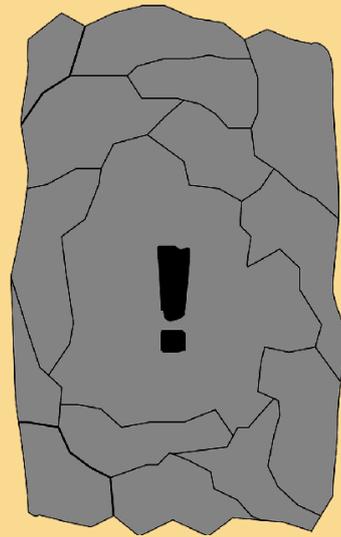


figure 10

LES FORCES NATURELLES

La course ne sera pas de tout repos, les forces naturelles **entraveront** votre chemin, elles se déchaîneront tout au long de la partie.

Lorsque le joueur en tête arrive à la case départ pour la première fois et récupère un premier caillou associé à sa couleur, **retournez les tuiles** avec un 1 sur leur face. (VOIR FIGURE 11)

Puis, lorsque le joueur en tête arrive à la case départ pour la **deuxième fois** et récupère un deuxième caillou, **retournez les tuiles** avec un 2 sur leur face. (VOIR FIGURE 12)

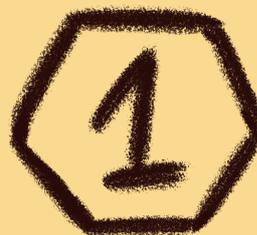


figure 11

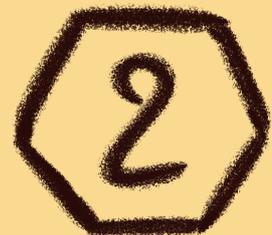


figure 12

IV. GAGNER LA COURSE

LE GAGNANT

A chaque fois qu'un joueur **complète** un tour, il **récupère** un cailloux associé à sa couleur (VOIR FIGURE 13).

La partie se termine lorsque 2 (pour les parties à 3) ou 3 (pour les parties à 4) joueurs ont récupéré **3 cailloux**. Le **Grand gagnant** est celui qui a récupéré ses 3 cailloux en **premier**, et est acclamé (ou pas) par toute la tribu.

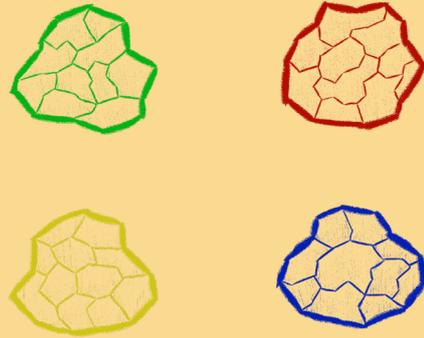


Figure 13