



Ça caquette fort dans la basse-cour ! Canetons, poules, lapins, chiens et coqs : tous les animaux sont prêts au départ. Entre coéquipiers, on s'interpelle, on s'encourage : la course de relais s'annonce palpitante et riche en rebondissements...

Cocoricooo ! Le départ est donné, à toi de jouer ! Fais courir les bons animaux au bon moment et fais gagner ton équipe !



Matériel de jeu

6 cartes
Équipe
Carotte
(orange)



6 cartes
Équipe
Aubergine
(violet)



5 pions Relais
(jaune, orange, rouge,
violet, vert)



3 cartes
Piste de
course



6 cartes
Équipe
Maïs
(jaune)



6 cartes
Équipe
Piment
(rouge)



6 cartes
Équipe
Poireau
(vert)



1 carte
Départ



1 boîte
Arrivée



Mise en place

1. Place les cartes **Départ** et **Piste de course** ainsi que la boîte **Arrivée** au centre de la table, comme illustré ci-dessous.

Conseil du cotcoach : Pour la première partie, utilise les cartes **Piste de course** du côté . Le côté  ne sera utilisé que pour certaines courses (regarde page 5 pour découvrir les variantes du jeu).

2. Choisis une équipe et prends le pion **Relais** correspondant. Place-le sur la carte **Départ** et récupère les cartes **Équipe** de la même couleur (chaque équipe se compose de 1 chien, 1 poule, 1 caneton, 1 lapin, 1 coq et 1 vestiaire).



Conseil du cotcoach : Pour la première partie, la carte **Coq** de ton équipe n'est pas utilisée. Mets-la de côté pour l'instant, ou laisse-la devant toi pour te rappeler de ta couleur !

Exemple de mise en place pour 3 joueurs



But du jeu

Joue tes cartes au bon moment pour faire avancer ton pion **Relais** et franchir la ligne d'arrivée en premier.

Déroulement du jeu



À chaque tour de jeu, tous les joueurs jouent en même temps. Ils effectuent les actions **Choisir une carte (1)** et **appliquer son effet (2)** au même moment.

1. Choisir une carte

Chaque joueur choisit 1 carte Équipe parmi celles qu'il a en main et la pose **face cachée** au centre de la table.



2. Appliquer son effet

Lorsque tous les joueurs ont placé leur carte Équipe face cachée au centre de la table, ils les révèlent **tous en même temps** et appliquent leurs effets (détailés page 4).



Les cartes jouées au fil des tours restent **face visible** sur la table, les unes à côté des autres, devant chaque joueur.

Un nouveau tour de jeu commence. Tu as maintenant une carte en moins dans ta main.



Effet des cartes

Chaque type de carte a un effet spécifique :



Caneton : Avance ton pion **Relais** de 1 case pour chaque caneton joué pendant ce tour, en comptant le tien.



Poule : Avance ton pion **Relais** de 3 cases si aucun chien n'a été joué pendant ce tour. Dans le cas contraire, n'avance pas.



Lapin : Avance ton pion **Relais** de 4 cases si aucun chien n'a été joué ET si tu es le seul à avoir joué un lapin pendant ce tour. Dans le cas contraire, n'avance pas.



Chien : Il annule les effets des cartes Poule et Lapin utilisées par les autres joueurs. Avance ton pion **Relais** d'autant de cases que de cartes annulées grâce à ton chien ce tour-ci. Cela s'applique pour tous les chiens joués pendant ce tour.



Sifflet : À la fin du tour, récupère toutes les cartes que tu as jouées depuis le début de la partie et replace-les dans ta main (même la carte Sifflet). Tu as de nouveau toutes tes cartes en main.



Coq (variante) : Copie la carte que tu as jouée au tour précédent.
Exemple : si tu as joué un caneton au tour précédent, le coq est alors considéré comme une carte Caneton. Si c'est le premier tour de jeu ou si tu n'as aucune carte face visible devant toi, le coq n'a aucun effet.

Fin de la partie

Lorsqu'un joueur atteint la ligne d'arrivée (dans la boîte), la partie s'arrête. Si plusieurs joueurs franchissent la ligne d'arrivée en même temps, c'est celui qui termine sa course le plus loin qui l'emporte. En cas de nouvelle égalité, le plus jeune joueur remporte la partie.

Variantes

Une fois que tu maîtrises les règles du jeu, pimente tes parties en modifiant la mise en place de départ.



Carte Coq

- Le coq est une carte supplémentaire dont l'effet peut provoquer un vrai coup de théâtre ! Quand tu choisis une équipe en début de partie, garde la carte Coq dans ta main de départ. Tu commences donc la partie avec 6 cartes au lieu de 5. L'effet de la carte Coq est expliqué page 4 de ce livret de règles.



Piste orange

- Lors de la mise en place du parcours, tu peux utiliser les cartes **Piste de course** côté . Quand tu atteins ou passes par certaines cases, des effets particuliers se déclenchent. Tu peux placer ces cartes dans l'ordre de ton choix, et même les faire se chevaucher !

Conseils du cotcoach :

- Pour des parties plus courtes, tu peux réduire la **piste de course** en faisant se chevaucher les cartes.
- Tu peux aussi n'utiliser que 1 seule carte **Piste de course** au lieu de 3.
- Agence les cartes comme tu le souhaites pour jouer avec différentes combinaisons !



Effets de la piste de course

• Flaque de boue - arrêt

immédiat ! Lorsque tu atteins ou que tu dois passer par cette case avec ton pion Relais, arrête-

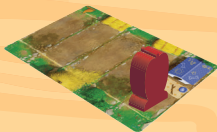
toi sur cette case. Au tour suivant, tu pourras repartir de cette case comme si de rien n'était.

Exemple : si tu joues une carte Poule, tu dois normalement avancer de 3 cases. Mais comme il y a une flaque de boue sur la piste, tu ne peux avancer que de 1 case ce tour-ci. Au prochain tour, tu pourras appliquer normalement l'effet de la carte que tu joueras.



• Niche du chien - le chien rentre

à la maison ! Lorsque tu atteins ou que tu dépasses cette case, retire immédiatement ta carte Chien du jeu. Tu ne peux plus l'utiliser jusqu'à la fin de la partie.





• Botte de paille - obstacle à franchir !

Tu dois franchir entièrement la botte de paille. Lorsque tu termines ton déplacement exactement sur cette case, recule immédiatement de 1 case. Tu ne peux jamais terminer un déplacement sur une botte de paille.



Mode solo

Pour une partie en solo, ajoute un **joueur imaginaire**.

1. Après avoir choisi ton équipe lors de la mise en place, récupère les éléments pour un second joueur comme décrit en page 2 (2) de ce livret.

2. Mélange ensuite les cartes de ce joueur et dispose les en pioche au centre de la table **face cachée**.

3. Désormais, quand tu as placé une carte face cachée au centre de la table (1) pendant un tour de jeu et avant de la révéler, pioche 1 carte du joueur imaginaire. Ensuite, révèle les deux cartes et applique leurs effets normalement. Lorsque la carte Vestiaire du joueur imaginaire est révélée, mélange l'ensemble de ses cartes pour former une nouvelle pioche.

Conseils du cotcoach :

Cette variante peut aussi se jouer à 2, 3 ou 4 joueurs pour encore plus de surprises !



La course de relais



En athlétisme, la course de relais est une discipline où les membres d'une même équipe courent à tour de rôle. Au moment où un coureur termine sa partie de la course et que son coéquipier commence la sienne, ils se transmettent un tube en bois ou en fer que l'on appelle un « témoin ». Dans d'autres sports, ce peut être une simple tape dans la main, mais dans Farm & Furious ce sont... des légumes !

Crédits



Auteur : Luc Rémond

Illustrateur : Alfonso Pardo Martínez

Chef de projet : Adrien Fenouillet

Graphiste : Charlie Metz

Relectrice : Maëva Debieu Rosas



Le mot de l'auteur et de l'équipe

Une pensée pour l'équipe de Tout pour le jeu dont le matériel a été source d'inspiration. Un immense merci à Robin et Arthur, mais aussi Isabelle, Michal, Mathias, Aubane et Lola pour les centaines de parties. Un clin d'œil particulier à Robin pour son idée de chevaucher les cartes pour des parties plus courtes et pour pouvoir dire : « allez papa encore une ».

Nous remercions également les écoliers et les enseignants des communes de Heillecourt et de Ludres qui ont partagé leurs impressions et fait de précieux retours sur le jeu.

© LOKI 2022 - TOUS DROITS RÉSERVÉS