

La COURSE des LOUTRES



TRAVERSE LA RIVIÈRE EN PREMIER !

Retrouve la règle sur notre chaîne : Jeux Auzou  YouTube



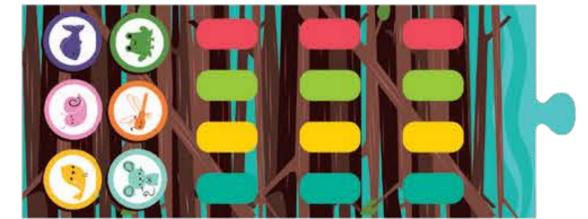
Niveau 1 (3 animaux par tuile)



6 tuiles Rivière



1 tuile Départ



1 tuile Arrivée

Niveau 2 (6 animaux par tuile)



12 pions loutres



2 dés

BUT DU JEU

Être le premier joueur à rentrer ses 3 loutres dans la tanière !

PRÉPARATION DU JEU

- Choisir le niveau de difficulté, niveau 1 simple, niveau 2 plus difficile.
- Monter le plateau en assemblant toutes les tuiles, d'abord la tuile Départ, puis les 6 tuiles Rivière et enfin la tuile Arrivée. Il n'y a pas d'ordre particulier pour l'assemblage des tuiles Rivière, cela permet d'avoir un plateau de jeu différent à chaque partie !
- La tuile Arrivée possède deux faces, la face avec 6 cercles animaux est la plus facile, celle avec les 24 animaux offre des parties plus difficiles (voir la variante).
- Chaque joueur choisit sa couleur, puis récupère les 3 loutres correspondantes qu'il pose sur la tuile départ.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune joueur commence, le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Lancer les 2 dés en même temps (mettre les dés dans un gobelet en plastique si l'enfant n'arrive pas à lancer les 2 d'un coup).
 - Parmi ces 2 dés, le joueur en choisit un, et un seul, et déplace l'un de ses pions loutres vers le prochain animal disponible identique à celui inscrit sur le dé. Le deuxième dé ne sera pas joué.
 - Le joueur a le choix d'avancer n'importe laquelle de ses 3 loutres, suivant celle qui l'arrange le plus en fonction des dés.
 - Lors de son déplacement, il avance sa loutre vers le prochain animal disponible, ignorant les cases du même animal déjà occupées par ses loutres ou celles des adversaires.
- Exemple : si un joueur veut déplacer sa loutre sur une case oiseau et que la case oiseau la plus proche est occupée par une autre

loutre, le joueur ira sur la case oiseau suivante, ce qui lui fait gagner du temps et avancer plus vite.

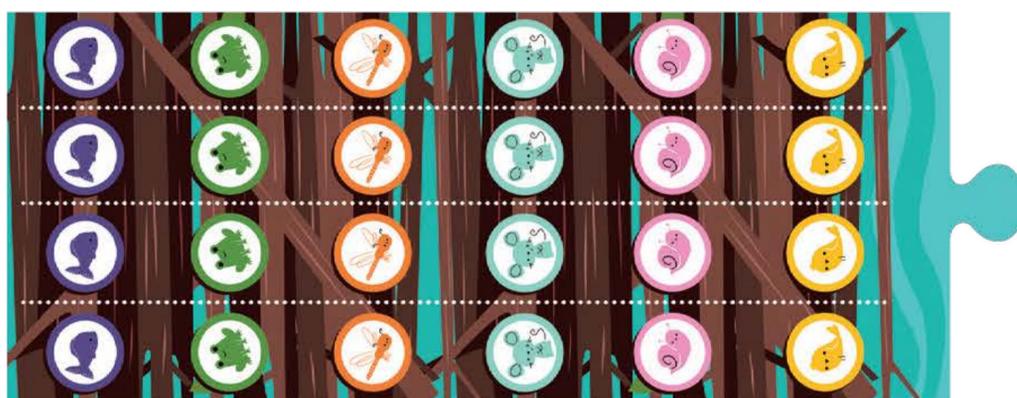
- Une fois le déplacement effectué, **c'est au tour du joueur suivant**.
- En cas de **double**, à savoir 2 animaux identiques, le joueur **avance l'une de ses loutres** vers l'animal en question et **rejoue** immédiatement (cet effet est cumulable).
- Pour rentrer ses 3 loutres dans la tanière, **le joueur peut utiliser l'animal de son choix** lorsque la tuile est sur la face avec 6 cercles animaux (sinon voir la variante).

FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève dès que **l'un des joueurs a ses 3 loutres dans la tanière**.

VARIANTES

- **Tanière alternative (24 cercles animaux) :**



Pour rendre la fin de partie plus difficile, vous pouvez jouer en utilisant la tanière alternative. Pour cela, il faut **retourner la tuile Arrivée sur son autre face**, et appliquer la règle suivante :

- **le joueur ne peut pas utiliser 2 fois le même animal pour rentrer** une de ses loutres dans la tanière.
- lorsque la première loutre rentre, il la place sur l'animal utilisé pour rentrer, dans une des 4 colonnes. **C'est désormais sa colonne**, et aucun autre joueur ne peut rentrer de loutres à l'intérieur.
- pour rentrer une deuxième, puis une troisième loutre dans la tanière, il faudra **utiliser les animaux encore disponibles de cette colonne**. Ainsi, les possibilités vont se réduire au fur et à mesure.

Si un joueur **n'arrive pas à obtenir les animaux** nécessaires pour rentrer, **il n'avance pas et c'est au tour du joueur suivant**. La partie s'achève dès que **l'un des joueurs a ses 3 loutres dans la tanière d'arrivée**, sur 3 animaux différents.

- **Double compensé :**

Le **fonctionnement du double** est légèrement différent, pour moins d'injustice aux dés.

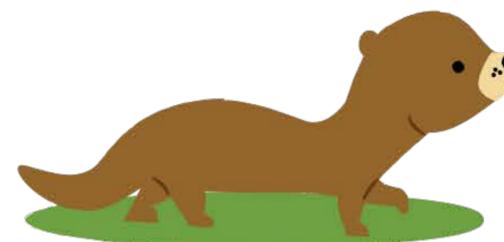
Dans le cas où un joueur fait un double, à savoir deux animaux identiques, **il commence par avancer l'une de ses loutres** vers l'animal en question.

Puis **il avance la loutre adverse la plus en retard** sur le chemin vers la prochaine case du même animal disponible. En cas d'égalité entre plusieurs adversaires, le joueur qui a fait le double choisit le joueur qui bénéficiera du bonus.

Ensuite, **le joueur rejoue** immédiatement un nouveau tour (cet effet est cumulable).

QUE SE PASSE-T-IL SI... ?

- **... on veut simplifier le jeu ?** On joue d'abord avec 1 seul dé, ce qui enlèvera la difficulté du choix. On peut aussi réduire le nombre de loutres au départ et commencer avec seulement 2 loutres. Et bien sûr, commencer par jouer avec le niveau 1 qui est plus facile, car il y a moins d'animaux sur le plateau, les parties sont donc beaucoup plus rapides !



CONÇU PAR FRÉDÉRIC VUAGNAT
ILLUSTRÉ PAR JAY FLECK

Directrice éditoriale : Laura Lévy
Chef de produit : Lisa Puaux
Éditrice : Déborah Schwarz
Responsable studio graphique : Sabrina Regoui
Maquette : Alice Nominé
Responsable fabrication : Éric Peyronnet
Fabrication : Bertrand Podetti
Correction : Yannis Chevalier

© 2019, éditions Auzou.
Fabriqué par les éditions Auzou
24-32, rue des Amandiers, 75020 Paris - France.
Imprimé et fabriqué en Chine. Printed and made in China.

Produit conçu et fabriqué sous système de management de la qualité certifié AFAQ ISO 9001.
Tous droits réservés pour tous pays. Loi n° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse, modifiée par la loi n° 2011-525 du 17 mai 2011. Dépôt légal : octobre 2019.

auzou.fr