

Plateaux action et Variantes

Les deux côtés du plateau et les deux versions différentes des plateaux action vous offrent plusieurs possibilités de modifier et varier le jeu.



Version chenille



Jeu de base



Prends 1 rubis et pose-le sur ton plateau, sur le sac à dos.
Si ton animal se trouve sur une case avec une spirale , tu peux prendre 2 rubis.



Jette le dé blanc et effectue l'action correspondante :



Prends 1 rubis et pose-le sur ton plateau, sur le sac à dos.



Prends 1 jeton vert de 2 dans la réserve et mets-le directement dans ton sac.



Pioche immédiatement 1 jeton dans ton sac et effectue l'action.



Prends 1 jeton rouge de 2 dans la réserve et mets-le directement dans ton sac.



Fais avancer ton animal de 1 case.



Fais avancer ton animal de 3 cases.



Prends au choix 1 jeton se trouvant déjà sur ton plateau animal et remets-le dans ton sac de nourriture. Il peut également s'agir du jeton vert que tu viens de piocher. Seuls les jetons herbe de rêverie ne peuvent pas être enlevés.



Avance ton animal directement sur la prochaine case avec une spirale . Ceci s'applique aussi si tu viens de t'arrêter sur une case avec une spirale.

Si vous avez déjà joué quelques parties avec les quatre plateaux action de la version chenille, ajoutez les plateaux action orange et violet. Vous jouez désormais avec les six plateaux action de la version chenille. Pour cela, vous avez aussi besoin des jetons orange, des jetons violets et des trèfles qui vous avez triés avant le début de la partie dans les compartiments prévus, dans le fond de la boîte.

Jeu de base étendu



Compte les rubis déjà posés sur le sac à dos de ton plateau animal. Déplace ton animal d'autant de cases que tu as de rubis. S'il y a par exemple 3 rubis, tu peux avancer de 3 cases. Pour cette action, pas besoin de rendre les rubis.



Prends 1 trèfle et pose-le sur ton plateau animal, sur la silhouette de trèfle. Si ton animal est sur une case avec une spirale , tu peux même prendre 2 trèfles. Empile les trèfles les uns sur les autres sur ton plateau animal.



Quand tu poses le troisième jeton herbe de rêverie sur ton plateau animal, tu peux immédiatement avancer ton animal d'autant de cases que tu as de trèfles dessus. Les trèfles restent pendant toute la partie et sont utilisés chaque fois que tu pioches ton troisième jeton herbe de rêverie.





Version papillon



Si vous êtes déjà des joueurs expérimentés du « Grand Prix de Belcastel », essayez la course avec de nouvelles actions. Toutes les règles sont les mêmes. Seules les actions que vous effectuez en fonction de la couleur de jeton pioché changent. Vous avez ici aussi la possibilité de jouer tout d'abord avec les quatre plateaux action rouge, jaune, bleu et vert. Dans ce cas, vous n'avez naturellement besoin que des jetons nourriture rouges, jaunes, bleus, verts et blancs. Si cela vous chante, vous pouvez compléter le présentoir de plateaux action avec les plateaux orange et violet lors d'une prochaine partie. Ajoutez alors les jetons orange, les jetons violets et les trèfles au jeu.

Jeu expert



Si tu viens de piocher un jeton de 1, prends 1 rubis.
Si tu viens de piocher un jeton de 2, prends 2 rubis.
Si tu viens de piocher un jeton de 4, prends 3 rubis.



Jette le dé couleur bois et effectue l'action correspondante : avance ton animal de 0, 1, 2, 3 ou 4 cases. Si ton animal est sur une case avec une spirale , tu peux jeter le dé deux fois de suite et effectuer les actions.



Pioche encore un jeton dans ton sac et résous-le. Si tu pioches plusieurs jetons verts l'un après l'autre dans le sac, il se peut que se soit ton tour plusieurs fois de suite.



Après avoir déplacé le jeton d'autant de cases que le chiffre indiqué sur le jeton, remets le jeton bleu qui vient d'être pioché dans la réserve générale, dans le fond de la boîte. Prends alors le jeton bleu de la valeur directement supérieure. Si tu as pioché un jeton bleu de 4, tu peux l'échanger contre un jeton blanc de 8. Attention : mets le nouveau jeton sur ton plateau animal (et non dans ton sac).

Jeu expert étendu



Prends 1 jeton de 2 au choix dans la réserve générale, dans le fond de la boîte, et mets-le dans ton sac. Si ton animal est sur une case avec une spirale , tu peux prendre 1 jeton de 4 au choix.



Prends 1 trèfle par jeton orange présent sur ton plateau animal. S'il y a un jeton orange, prends 1 trèfle, deux jetons orange, 2 trèfles, etc. Fais bien attention de toujours inclure le jeton orange que tu viens de piocher. Quand tu poses le troisième jeton herbe de rêverie sur ton plateau animal, tu peux immédiatement avancer ton animal d'autant de cases que tu as de trèfles dessus. Les trèfles restent pendant toute la partie et sont utilisés chaque fois que tu pioches ton troisième jeton herbe de rêverie.

Avec quel côté du plateau voulez-vous jouer ?

Vous pouvez jouer à toutes les variantes aussi bien avec le côté plateau qui comporte la piste courte qu'avec celui qui comporte la piste longue. Avec la piste courte, vous passerez la ligne d'arrivée plus rapidement. La piste longue vous permet d'acheter des jetons nourriture plus fréquemment et d'apporter un peu plus de diversité et de tension dans vos sacs et à la partie.

