

NATHAN



2 à 6 joueurs

CONTENU DE LA BOÎTE

- 64 cartes-images
- 8 jokers
- 6 jetons-personnages
- 6 socles
- 1 dé

PRÉPARATION DU JEU

- Sortir la carte de départ (titre de l'histoire) et la poser sur la table.
- Placer les autres cartes à l'envers et les mélanger.
- Chaque joueur choisit un personnage et le fixe sur un socle.

Le jeu se déroule en deux parties.

1. L'HISTOIRE : la reconstituer dans l'ordre pour former le plan de jeu.

2. LA COURSE : avancer son personnage de carte-image en carte-image et se conformer aux indications des cartes.

1. L'HISTOIRE

BUT DU JEU

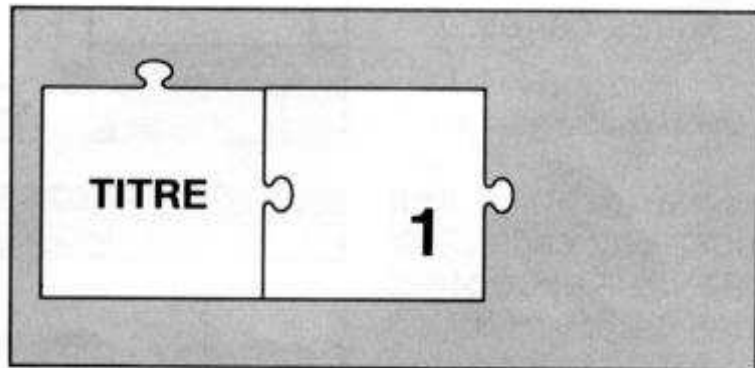
Reconstituer l'histoire (le plan de jeu) en juxtaposant les cartes-images dans l'ordre des numéros à la suite de la carte du titre, et se débarrasser, le premier, de toutes ses cartes.

Dans ce jeu, il faut lire l'histoire au fur et à mesure de sa construction, mais ne pas tenir compte des indications qui y sont mentionnées.

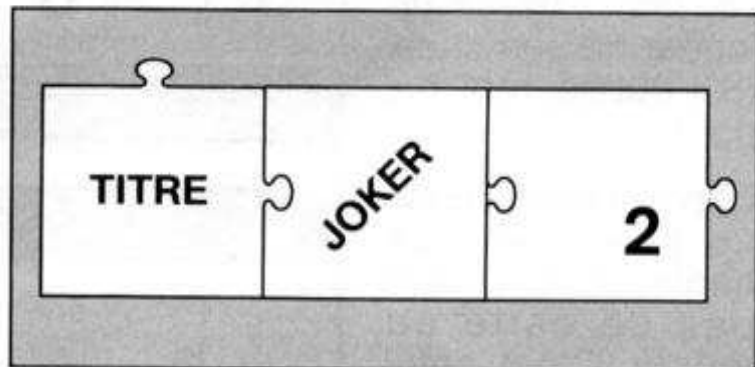
RÈGLE DU JEU

- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le plus jeune joueur commence.
- Il lance le dé et tire le nombre de cartes-images indiqué par le dé ; il les classe dans l'ordre des numéros, puis :

– s'il a la carte n° 1 (et les suivantes), il la pose à la suite de la carte du titre ;



– sinon, il peut poser un joker **à condition qu'il puisse poser également la carte qui suit, c'est-à-dire la n° 2.** S'il possède les cartes suivantes, il les pose ;

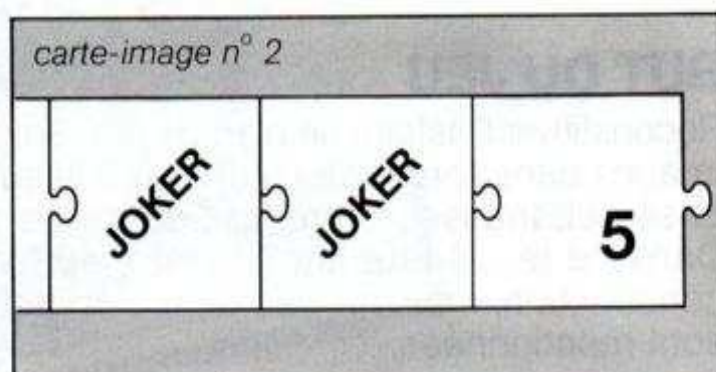


– s'il n'a pas de carte à poser, il passe son tour.

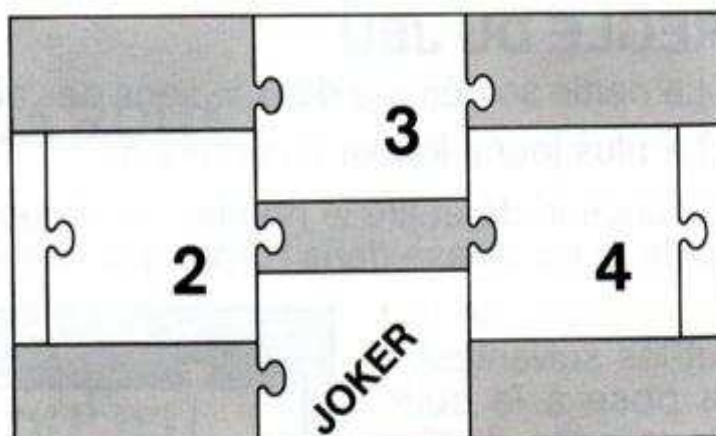
- Puis c'est au tour du joueur suivant qui lance le dé et ainsi de suite.

• À chaque tour de jeu, les joueurs doivent d'abord tirer le nombre de cartes indiqué par le dé, puis poser s'ils le peuvent.

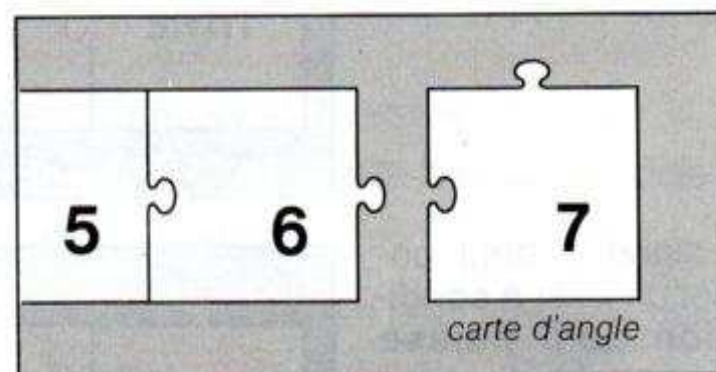
• Tant qu'un joueur a des cartes à poser à la suite, il les pose. Il peut poser également plusieurs jokers à la suite s'il possède la carte-image qui vient après.



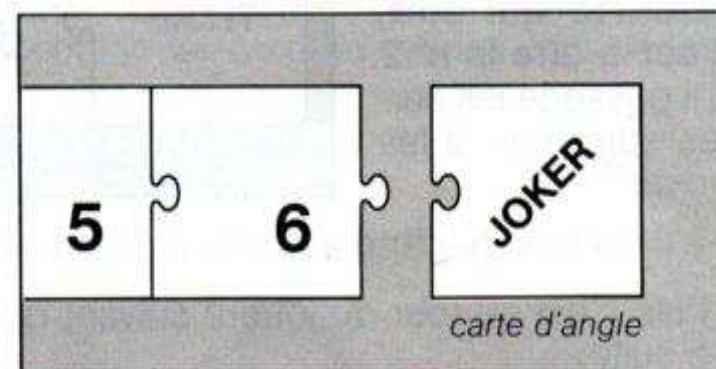
• Lorsqu'un joueur tire une carte-image correspondant à un joker déjà posé, il fait l'échange et garde le joker qu'il peut réutiliser pour poser d'autres cartes.



• Quand un joueur pose une carte d'angle (à l'exception des cartes n° 59, 61 et 62), il donne une de ses cartes à un joueur de son choix. (S'il oublie, tant pis pour lui!).

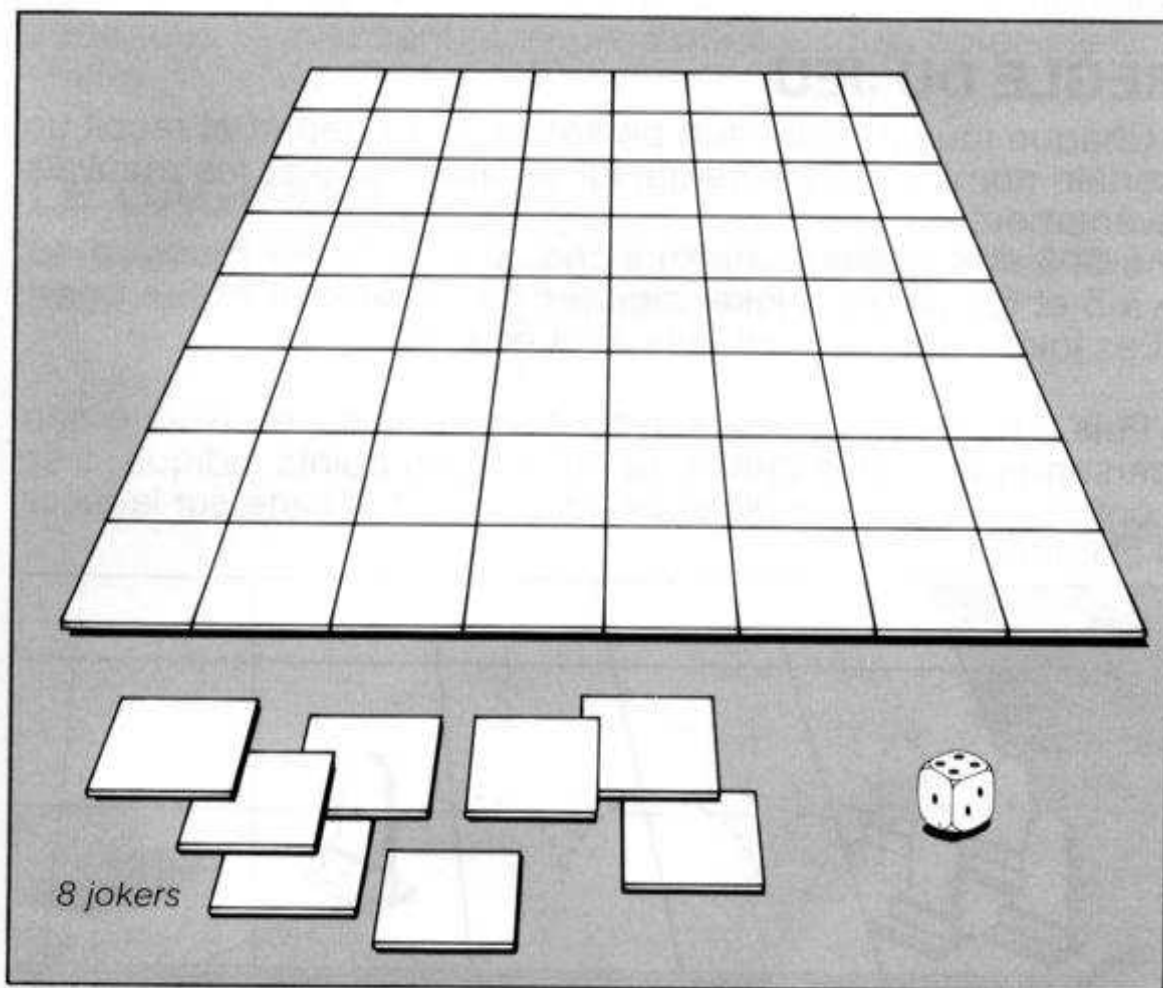


Cependant, s'il pose un joker dans un angle, il ne donne pas de carte au joueur. C'est celui qui fera l'échange qui bénéficiera de cet avantage.



- Quand un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes (excepté les jokers) **il gagne la première partie. Il peut alors commencer à jouer au jeu de LA COURSE (voir pages 6 et 7).**

- Les autres joueurs continuent l'histoire jusqu'à ce qu'elle soit entièrement reconstituée et, au fur et à mesure, commencent également à jouer à LA COURSE.



2. LA COURSE

BUT DU JEU

Placer, le premier, son personnage sur la dernière carte du parcours (63).

RÈGLE DU JEU

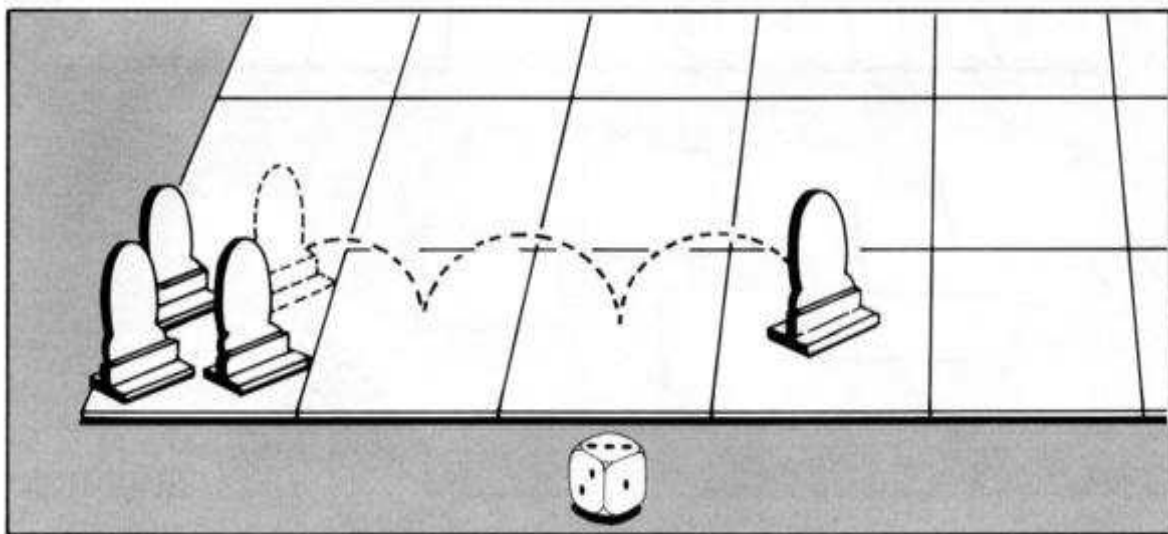
- Chaque joueur place son personnage au départ et reçoit un certain nombre de jokers qui lui serviront à parer les mauvais événements :

- à 2, 3 et 4 joueurs : 2 jokers chacun.

- à 5 et 6 joueurs : 1 joker chacun.

(Les jokers supplémentaires sont écartés).

- Puis, chaque joueur à son tour lance le dé et avance son personnage sur les cartes du nombre de points indiqué ; il se conforme alors aux indications figurant sur la carte sur laquelle il s'arrête.



- Si le plan de jeu n'est pas encore entièrement reconstitué, le joueur se déplace comme mentionné ci-dessus, mais, en plus, il tire le nombre de cartes indiqué par le dé, et les pose s'il le peut.

- Quand un joueur arrive sur une case indiquant qu'il doit passer son tour, il ne tire pas de cartes au prochain tour puisqu'il ne joue pas.

- Plusieurs personnages peuvent se trouver sur la même carte.
- Si un joueur souhaite utiliser un joker comme parade à une obligation, il l'annonce, écarte son joker du jeu et ne se conforme pas aux indications mentionnées.
- Vers la fin du jeu, les joueurs doivent obtenir au dé le nombre exact de cartes à franchir pour arriver sur la dernière carte (63). Ils avancent et reculent donc jusqu'à obtenir le bon chiffre.

LE GAGNANT

Le gagnant est le joueur qui, le premier, place son personnage sur la dernière carte du parcours.