

# Corry

Un jeu pour les filles qui aiment les chevaux

T.Nr. 121673

46-133-01-09



# Corry

Un jeu d'aventure pour 2 à 4 joueuses et joueurs à partir de 8 ans.

Vous passez vos vacances dans un ranch-club hippique. Une mystérieuse bande de voleurs de chevaux rôde dans la région. Vous décidez de délivrer les chevaux volés et de les ramener au ranch, après avoir trouvé l'endroit où ils sont cachés dans la montagne. Mais les voleurs sont bien capables de vous reprendre les chevaux sur le chemin du retour!

## Le jeu contient :

- 1 plateau de jeu
- 4 cavalier noirs (les voleurs)
- 4 cavaliers de couleurs différentes (les joueurs)
- 9 pions-cacheette
- 2 dés
- 25 cartes-événement
- 1 règle du jeu

## La chevauchée en montagne

Préparez le jeu en mélangeant bien les **cartes-événement**, puis en disposant les **pions-cacheette**, chiffre caché, sur les points noirs dans la montagne (l'un des points noirs reste libre). Les 4 cavaliers noirs « voleurs » sont posés sur les points rouges.

Tous les joueurs choisissent un cheval, le posent dans la cour du ranch et jettent le dé. Celui qui a le plus de points commence. Les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur ou joueuse dispose de 6 **points de mouvement** au maximum, par tour de jeu, pour déplacer son pion. Les 3 premiers points de mouvement, ou PM, ne présentent aucun risque. Si le joueur décide de dépenser **plus de 3 PM**, il doit jeter les dés aussitôt après avoir déplacé son pion de 3 cases : c'est le **jet de risque**.

**Le jet de risque** se fait avec deux dés. Si on fait moins de 7, on peut avancer son pion de 3 cases de plus. Si un joueur fait 7 ou plus, il tire une carte-événement et il déplace les voleurs si son pion est sur une case chemin. Voyez les paragraphes « cartes-événement » et « déplacement des voleurs ».

**La chevauchée en terrain varié** entraîne quelques contraintes : si la plaine et les chemins permettent de galoper, il n'en va pas de même en forêt ou dans la montagne. Les points de mouvement PM n'ont donc pas partout la même valeur. 4 PM

permettent d'avancer de 4 cases en plaine, ou de 2 cases en plaine et d'une en forêt, ou de 2 cases seulement en forêt. Apprenez bien les règles de déplacement pour que la partie se déroule sans difficulté. Sur le plateau de jeu, un tableau reprend le nombre de PM à dépenser pour chaque type de terrain.

Si on traverse une rivière à gué au cours d'un déplacement, on dépense un point de plus. Les ponts font partie de la route : les cases sont comptées normalement.

Bien entendu, deux cavaliers ne peuvent pas se trouver sur la même case ; il est impossible de sauter par dessus un autre cavalier (joueur ou voleur).

Lorsqu'un joueur arrive, en fin de déplacement, à une cachette, il regarde ce qui est marqué sous le pion. Puis il (ou elle) décide soit de garder le pion-cachette, soit de le remettre à sa place. Un joueur ne peut toutefois pas posséder plus de deux pions – mais il peut échanger un de ses pions contre un autre, s'il possède déjà deux pions lorsqu'il arrive à une troisième cachette. Les pions ainsi reposés sur le plateau de jeu doivent bien sûr être placés sur un point noir libre.

### **Le retour**

Dès qu'un joueur a deux pions-cachette, il (ou elle) peut rentrer au ranch. Et là, il faut faire vite ! Dès qu'un premier cavalier ramène deux pions-cachette, les autres n'ont plus que cinq tours de jeu pour rentrer à leur tour.

Seuls les joueurs qui rentrent pendant ces 5 tours de jeu ont une chance de gagner la partie ; ce n'est pas le plus rapide qui gagne, mais celui dont les deux pions-cachette, additionnés, rapportent le plus de points.

Deux de ces pions-cachette portent une étoile. Cette ★ indique que l'on ne sait pas s'il s'agit de chevaux de grande valeur ou de faible valeur. Le joueur jette un dé, et les points obtenus lui donnent la valeur de ce pion-cachette, qui peut ainsi être très inférieure à celle des autres pions similaires ou supérieure s'il fait un six.

### **Cartes-événement**

Lorsque le jet de risque oblige à tirer une carte événement, c'est la carte du haut de la pile qui est prise. Le joueur la lit et suit ses instructions. Puis il la glisse, face cachée, sous le paquet des cartes-événement.

### **Déplacement des voleurs**

Lorsque le jet de risque oblige à déplacer les voleurs, le joueur dont c'est le tour jette un dé. Le résultat donne la direction dans laquelle les quatre voleurs seront déplacés de 3 cases. L'« indicateur de direction » est dessiné sur le plateau de jeu.

Dès que le premier joueur traverse le fleuve, les voleurs commencent à s'affoler : ils se déplacent automatiquement, chaque fois qu'un joueur bouge son pion de 3 PM ou plus. Si un voleur est entraîné hors du plateau de jeu, le joueur le pose sur un point rouge libre.

Remarque : Le déplacement des voleurs a lieu immédiatement après celui du pion du joueur.

Si un voleur traverse ou arrive sur une case où se trouve le pion d'un joueur, ce dernier perd un de ses pions-cache. Il est obligé de le poser aussitôt sur un point noir libre. Enfin, ce même joueur doit déplacer de 3 cases son propre pion, dans celle des 6 directions possibles qu'il a choisie.

ATTENTION : le pion doit alors atterrir sur une case libre, et pas sur une case où se trouverait un autre joueur ou un voleur.

Si le joueur ne possède pas encore de pion-cache, il se contente de déplacer son propre pion de 3 cases dans la direction de son choix.

Points de mouvement (PM) par type de terrain			
Plaine	1 PM	Montagne	3 PM
Forêt	2 PM	Rivière à gué*	1 PM
Marais	3 PM	Chemin	1 PM
Colline	2 PM	Pont	1 PM
* Traverser sans passer sur le pont			