

Le tour de la MARTINIQUE

RÈGLE DU JEU

Le tour peut se jouer en course individuelle pour les enfants et les débutants ou par équipe pour un jeu plus stratégique.

I. COURSE INDIVIDUELLE

But du jeu

Être le premier joueur à avoir franchi les 7 étapes du TOUR DE LA MARTINIQUE des Yoles Rondes puis gagner la course de la Baie du Robert en 6 bouées.

Contenu

- 1 plateau de jeu représentant l'île de la Martinique, les 7 étapes et la course finale du Robert.
- 1 planche prédécoupée de 18 yoles rondes, prêtes à prendre le départ.
- 18 socles transparents
- 3 dés
- 1 règle de jeu

Préparation du jeu

Avant la première partie, séparez les 18 silhouettes de yoles de leur planche et insérez la base de chaque yole dans les socles transparents prévus à cet effet.

Installez le plateau de jeu au centre de la table. Chaque joueur choisit ensuite une yole de couleur différente de ses adversaires et la place sur la case départ de l'étape 1 au Robert. C'est le joueur le plus jeune qui débute la partie, suivi de son voisin de gauche, etc.

Principe du jeu

Chaque joueur va devoir être le plus rapide pour disputer les 7 étapes du TOUR DE LA MARTINIQUE des

Yoles Rondes. Pour franchir chaque étape de la course, les joueurs vont devoir progresser de case en case et faire face aux événements et aux aléas de la course.

Départ de la course

Pour prendre le départ de la course, chaque joueur doit faire 6 au dé pour démarrer.

Le premier joueur jette le dé : s'il ne fait pas 6 au dé, il passe le dé au joueur suivant et réessayera au tour suivant, par contre, s'il fait 6 au dé, il relance le dé immédiatement et avance du nombre de cases correspondant. Pour démarrer, chaque joueur devra donc réussir à faire un 6 au dé. Il se peut que certains joueurs prennent du retard dès le départ par rapport à leurs adversaires. Mais n'ayez crainte, la course est longue et pleine de rebondissements !

Disputer une étape

Jetez un dé et avancez d'autant de cases que la valeur du dé que vous avez obtenue.

Force du vent

Chaque étape se déroule dans des conditions de vent différentes. La force du vent de chaque étape est indiquée sur le plateau de jeu.

- Dans une étape où le vent souffle à Force 6, vous pourrez progresser de 1 à 6 cases selon votre jet de dé.
- Dans une étape où le vent souffle à Force 5, vous pourrez progresser de 1 à 5 cases selon votre jet de dé. Si vous faites 6 au dé, vous devrez passer votre tour sans avancer.

• Dans une étape où le vent souffle à Force 4, vous pourrez progresser de 1 à 4 cases selon votre jet de dé. Si vous faites 6 ou 5 au dé, vous devrez passer votre tour sans avancer.

Dépassement

En cours d'étape, lorsqu'une yole s'arrête sur une case déjà occupée par une autre yole, elle la fait reculer jusqu'à la case départ de l'étape. Plusieurs yoles peuvent alors se retrouver sur cette case départ.

A l'exception des cases départ d'étape et des bouées de la course finale du Robert, il ne peut jamais y avoir plusieurs yoles sur une même case de jeu.

Événements

Comme vous allez pouvoir le vérifier, le parcours de chaque étape est pavé d'événements qui vont donner du piquant à la course !

Lorsque vous terminez votre déplacement sur l'une de ces cases, vous devez immédiatement en appliquer les effets.

Les cases événements que vous allez pouvoir rencontrer sont de 6 catégories :



Voile déchirée : vous ne jouerez pas le tour suivant.



Yole coulée : retournez immédiatement à la case départ de l'étape.



Yoleur supplémentaire : rejouez immédiatement.



Caye ! : vous devez retourner à la case départ du jeu au Robert !



Refus de priorité : retournez sur la case départ de l'étape précédente.



Pénalité : retournez sur la case départ de Fort de France.



Cases Chances

Comme pour les cases événements, lorsque vous terminez votre déplacement sur une case chance, vous devez immédiatement en appliquer les effets.

Jeté un dé et appliquez le résultat correspondant :

1 : vous êtes pris dans un grain blanc. Vous êtes immobilisé jusqu'à ce que vous réussissiez un 6 au dé (même procédure que pour le départ de la course).

2 : vous êtes dans un "rel maré" (courant contraire) : rejouez et reculez du nombre de cases correspondant au

3 : vous êtes dans un "calmi ciré" (pas de vent) : retournez en godillant à la case précédant le dernier de l'étape. (S'il n'y a pas d'autre joueur qui dispute la même étape que vous, reculez d'une case).

4 : vous bénéficiez d'une rafale : allez à la case suivant le premier de l'étape. (S'il n'y a pas d'autre joueur qui dispute la même étape que vous, avancez d'une case).

5 : vous êtes dans un courant favorable : rejouez et avancez du nombre de cases correspondant au dé.

6 : vous avez tiré le meilleur bord : vous vous êtes échappé, allez directement à la fin de l'étape et rejouez.

Arrivée d'étape

Dès qu'un joueur franchit la ligne d'arrivée d'une étape, il doit stopper net son mouvement et s'arrêter sur la case étape correspondante. Il rejoue immédiatement et avance dans l'étape suivante.

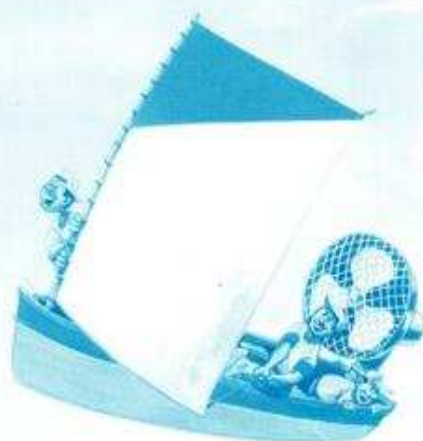
La course du Robert

Après avoir rallié l'arrivée de l'étape 7 au François, vous devez disputer la 8ème étape au Robert. Cette étape se déroule avec des règles différentes.

Transférez votre yole de la case étape 7 jusqu'à la plage du Robert de l'étape 8. Pour atteindre la bouée n°1, vous devrez d'abord réussir à obtenir un 1 au dé. Une fois atteint la bouée n°1, pour atteindre la bouée suivante, vous devrez réussir à obtenir un 2 au dé et ainsi de suite. A chaque tour de jeu, lancez le dé : si vous obtenez le chiffre souhaité, avancez à la bouée suivante et rejouez, sinon, passez votre tour.

La victoire

Le gagnant de la partie est le premier joueur qui réussit à atteindre la bouée n°6 de l'étape 8.



II. COURSE PAR ÉQUIPE

N'essayez cette règle de course par équipe qu'après avoir disputé plusieurs courses individuelles et après vous être familiarisé avec les règles de jeu.

But du jeu

Amener le plus rapidement possible votre équipe de Yoles sur la ligne d'arrivée de la course de la Baie du Robert.

Préparation du jeu

Vous pouvez décider en début de partie que chaque joueur va jouer 2 ou 3 yoles rondes.

Choisissez alors les silhouettes de yoles qui possèdent la même couleur à leur base et placez-les à la case départ de l'étape 1.

Principe du jeu

Chaque joueur va devoir être le plus rapide pour disputer les 7 étapes du TOUR DE LA MARTINIQUE des Yoles Rondes. Pour franchir chaque étape de la course, les joueurs vont devoir progresser de case en case et faire face aux événements et aux aléas de la course.

Départ de la course

Toutes les règles de la course individuelle s'appliquent lors des courses en équipe.

A votre tour de jeu, jetez autant de dés que vous avez de yoles en compétition et attribuez à chacune des yoles le résultat de l'un des dés. Choisissez l'ordre dans lequel vous allez déplacer vos yoles puis effectuez leurs déplacements.

Disputer une étape

Jetez un dé par Yole et attribuez chaque dé à une de vos Yoles.

Vous êtes obligés d'utiliser vos différents dés pour déplacer le maximum de Yoles possible.

Ex : Si vous avez une Yole dans un vent de Force 4 et une Yole dans un vent de Force 6 et si vous avez obtenu un 4 au dé et un 5 au dé, vous ne pouvez pas attribuer le 5 à la Yole bloquée dans un vent de Force 4 et utiliser le 4 pour la Yole dans un vent de Force 6, cela reviendrait à ne déplacer qu'une seule Yole alors que vous pouvez déplacer les deux.

Force du vent

Chaque étape se déroule dans des conditions de vent différentes. La force du vent de chaque étape est indiquée sur le plateau de jeu.

• Dans une étape où le vent souffle à Force 6, vous pourrez progresser de 1 à 6 cases selon votre jet de dé.

• Dans une étape où le vent souffle à Force 5, vous pourrez progresser de 1 à 5 cases selon votre jet de dé. Si vous faites 6 au dé, vous devrez passer votre tour sans avancer.

• Dans une étape où le vent souffle à Force 4, vous pourrez progresser de 1 à 4 cases selon votre jet de dé. Si vous faites 6 ou 5 au dé, vous devrez passer votre tour sans avancer.

Dépassement

En cours d'étape, lorsqu'une yole s'arrête sur une case déjà occupée par une autre yole, elle la fait reculer jusqu'à la case départ de l'étape. Plusieurs yoles peuvent alors se retrouver sur cette case départ.

A l'exception des cases départ d'étape et des bouées de la course finale du Robert, il ne peut jamais y avoir plusieurs yoles sur une même case de jeu.

Événements

Comme vous allez pouvoir le vérifier, le parcours de chaque étape est pavé d'événements qui vont donner du piquant à la course !

Lorsque vous terminez votre déplacement sur l'une de ces cases, vous devez immédiatement en appliquer les effets.

Les cases événements que vous allez pouvoir rencontrer sont de 6 catégories :



Voile déchirée : vous ne jouerez pas le tour suivant.



Yole coulée : retournez immédiatement à la case départ de l'étape.



Yoleur supplémentaire : rejouez immédiatement.



Caye ! : vous devez retourner à la case départ du jeu au Robert !



Refus de priorité : retournez sur la case départ de l'étape précédente.



Pénalité : retournez sur la case départ de Fort de France.



Cases Chances

Comme pour les cases événements, lorsque vous terminez votre déplacement sur une case chance, vous devez immédiatement en appliquer les effets.

Jetez un dé et appliquez le résultat correspondant :

1 : vous êtes pris dans un grain blanc. Vous êtes immobilisé jusqu'à ce que vous réussissiez un 6 au dé (même procédure que pour le départ de la course).

2 : vous êtes dans un "rel maré" (courant contraire) : rejouez et reculez du nombre de cases correspondant au dé.

3 : vous êtes dans un "calmi ciré" (pas de vent) : retournez en godillant à la case précédant le dernier de l'étape. (S'il n'y a pas d'autre joueur qui dispute la même étape que vous, reculez d'une case).

4 : vous bénéficiez d'une rafale : allez à la case suivant le premier de l'étape. (S'il n'y a pas d'autre joueur qui dispute la même étape que vous, avancez d'une case).

5 : vous êtes dans un courant favorable : rejouez et avancez du nombre de cases correspondant au dé.

6 : vous avez tiré le meilleur bord : vous vous êtes échappé, allez directement à la fin de l'étape et rejouez.

Arrivée d'étape

Dès qu'une yole franchit la ligne d'arrivée d'une étape, elle doit stopper net son mouvement et s'arrêter sur la case étape correspondante. Elle rejoue immédiatement et avance dans l'étape suivante.

La course du Robert

Après avoir rallié l'arrivée de l'étape 7 au François, vous devez disputer la 8ème étape au Robert. Cette étape se déroule avec des règles différentes.

Transférez votre yole de la case étape 7 jusqu'à la plage du Robert de l'étape 8. Pour atteindre la bouée n°1, vous devrez d'abord réussir à obtenir un 1 au dé. Une fois atteint la bouée n°1, pour atteindre la bouée suivante, vous devrez réussir à obtenir un 2 au dé et ainsi de suite.

A chaque tour de jeu, lancez le dé : si vous obtenez le chiffre souhaité, avancez à la bouée suivante et rejouez, sinon, passez votre tour.

La victoire

Décidez entre joueurs en début de partie si vous jouez la victoire individuelle ou la victoire par équipe.

Victoire individuelle : le joueur qui joue la yole qui est la première à rallier la bouée n°6 de l'étape n°8 est déclaré vainqueur.

Victoire par équipe : classez les 6 premières yoles dans leur ordre d'arrivée : la yole arrivée première marque 10 pts, la seconde 6 pts, la troisième 4 pts, puis 3 pts, 2 pts et enfin 1 pt. Chaque joueur fait le total des points marqués par son équipe et celui qui a obtenu le meilleur score est déclaré vainqueur.

© 1999 DB DISTRIBUTION. Tous droits réservés.
Distribué en Martinique par DB DISTRIBUTION ZAC de la Marie, 4
rue des Amarcuses-DUCOS (tél. 05 96 56 01 11)
Remerciements à :
• L'association CREDO Martinique (Centre de Recherche pour l'Éducation, le Développement et l'Orientation des jeunes enfants),
• La Société des Yoles Rondes de la Martinique pour leur précieuse collaboration.

Adaptation : TILNET Éditions
Maquette et développement graphique : Asmodée Éditions
Illustrations : Bernard Bittler et Greg Cervall

Fabrique en France
Contenu de petites pièces, ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.

