

# Le Traîneau d'Or

## Règle du jeu

2 joueur.se.s  
Dès 8 ans  
10 à 15 minutes

**Matériel :** 1 plateau Piste de Course, 1 dé (à fournir), 2 feutres rouge et vert (à fournir).

**But du jeu :** Atteindre la ligne d'arrivée en premier et remporter le trophée suprême, le Traîneau d'Or.

**Préparation du jeu :** Les joueur.se.s placent le plateau entre eux.elles, et se munissent chacun.e d'un feutre, qui correspond à la couleur de leur traîneau. Idéalement, leur fiche d'avancement (de leur couleur) est située de leur côté. Le jeu est prêt à commencer.

**Déroulement du jeu :** A tour de rôle, chaque joueur.se lance le dé et doit choisir l'une des deux actions suivantes :

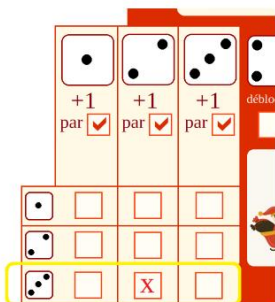
1/ cocher le nombre de cases de la **Piste de course** (en haut de la feuille) correspondant au résultat du dé, en partant de la case Départ.

*Exemple : Délia lance le dé et fait un 2, elle coche 2 cases de la Piste depuis le départ du traîneau de sa couleur :*



2/ cocher une case **Accélérateur** correspondant au résultat du dé. Les dés Accélérateurs sont ceux situés sur la colonne à gauche de la fiche d'avancement. Ils permettent d'augmenter de 1 le résultat des dés 1, 2 et 3 pour chaque case cochée.

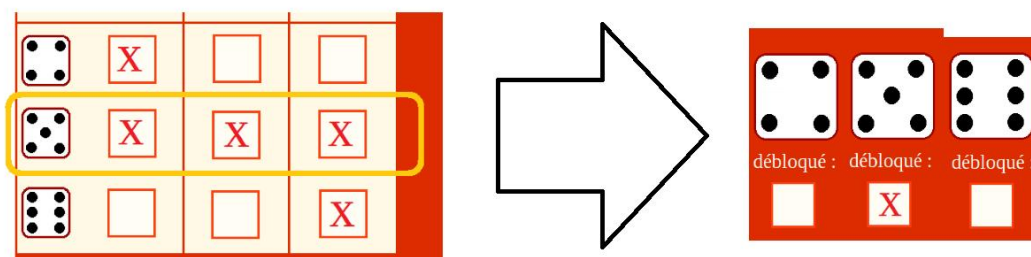
*Exemple : Délia lance le dé et fait un 3. Elle décide de cocher la case située sur la colonne Accélérateur du dé de valeur 2. La prochaine fois qu'elle obtiendra un 2, ce résultat sera égal à  $2+1 = 3$ .*



Au plus il y a de cases Accélérateur cochées, au plus le résultat du dé correspondant sera élevé (le dé de valeur 3 peut aller jusqu'à un score de 9 en additionnant toutes les cases cochées !)

**Les dés 4, 5, 6 :** Au début de la partie, lorsque les résultats 4, 5 et 6 tombent, ils sont "bloqués": on ne peut pas avancer sur la Piste de course. Pour les débloquent, il faut cocher les trois cases de la ligne Accélérateur. Dès que la troisième case est validée, cocher la case "Débloqué" correspondant au dé en question. Par la suite, lorsque ce résultat tombera, le.la joueur.se avancera d'autant de cases sur la Piste de course.

*Exemple : Lors de son tour, Délia lance le dé et fait un 5. Elle complète la série de 3 cases sur la même ligne. Elle coche immédiatement la mention "débloqué" sous le dé de valeur 5. La prochaine fois qu'elle obtiendra un chiffre 5, elle avancera directement de 5 cases sur la Piste de course.*



**Fin du jeu :** Dès qu'un.e joueur.se atteint la ligne d'arrivée, il.elle remporte la partie... et le trophée tant convoité, le Traîneau d'Or !