

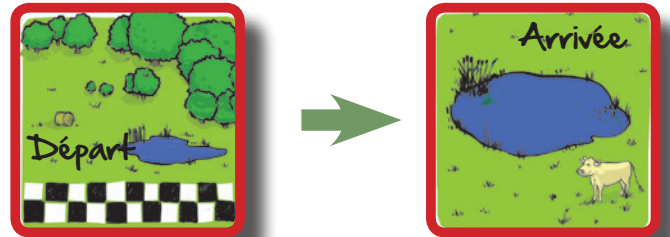


# File dans ta mare!



## But du jeu

Le but est de rejoindre en premier la case « Mare Arrivée » entourée de la même couleur que la case « Mare départ ».



## Mise en place

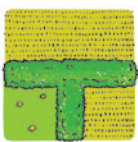
Chaque joueur pioche trois cartes « Dalle » et choisit une case « Mare Départ » sur le plateau où il place son pion.

**Remarque :** le joueur devra toujours avoir trois cartes « Dalle » en main à la fin de son tour.

## Déroulement d'un tour de jeu

Chaque joueur joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. À chaque tour, le joueur peut :

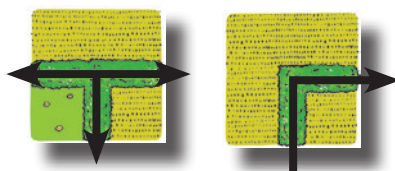
- soit déplacer son pion sur une dalle adjacente si c'est possible (voir le paragraphe « Se déplacer »),
- soit mettre une carte « Dalle » de sa main en dessous de la pioche, en piocher une nouvelle et la mettre dans sa main pour remplacer la dalle défaussée,
- soit jouer une carte « Dalle » de sa main :
  - soit **poser** une « Dalle paysage » sur le plateau de jeu. Une dalle peut être posée n'importe où sur une case gris clair ou foncé sur le plateau de jeu. Ensuite, une dalle est piochée pour **en posséder trois en main en fin de tour**,
  - soit **insérer** une « Dalle paysage » sur le plateau de jeu (cf. « Insérer une dalle »). Ensuite une dalle est piochée pour **en posséder trois en main en fin de tour**.
  - soit **jouer** une dalle « Effets spéciaux » (cf. Dalles « Effets spéciaux »). Ensuite une dalle est piochée, ou plusieurs si plus d'une dalle a été jouée pour compléter sa main et **en posséder trois en main en fin de tour**.



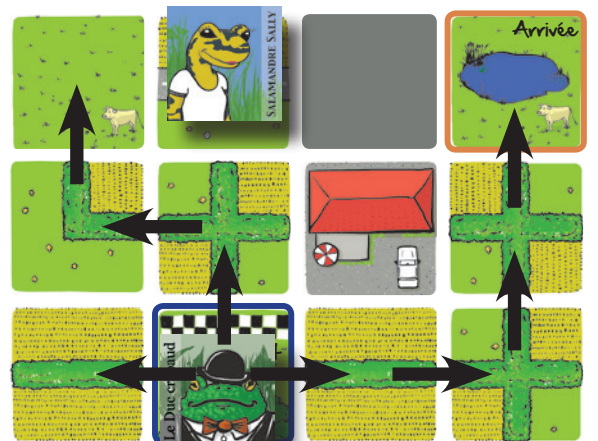
Dalle paysage



Dalle Effets spéciaux



Déplacements sur les dalles



Exemple de déplacements autorisés du Duc crapaud

## ■ Se déplacer

Un personnage ne peut être déplacé sur une dalle déjà occupée par un autre personnage. Le déplacement d'une case départ vers une case adjacente arrivée ne peut se faire que si :

- la dalle départ possède une prairie ou une haie du côté de la dalle finale.
- la dalle finale possède une prairie ou une haie du côté de la dalle départ.

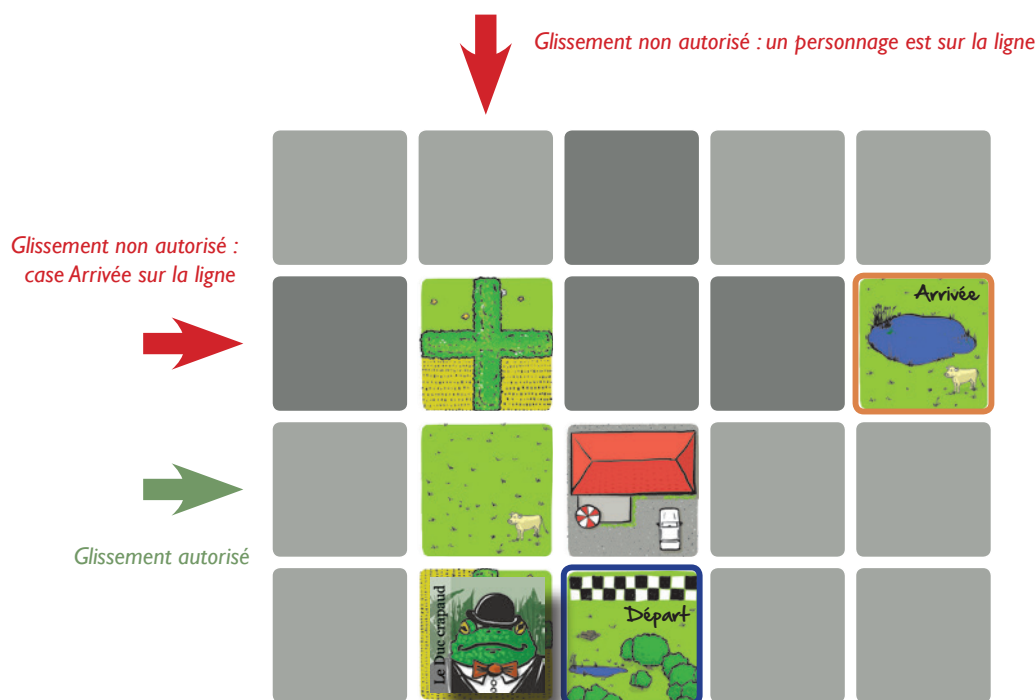
Ainsi les dalles « Lotissements » sont inaccessibles. Les routes ne peuvent pas être traversées mais elles peuvent être longées. Les dalles « Prairies avec une vache » peuvent être traversées dans tous les sens.

## ■ Insérer une dalle

Une dalle est insérée à la place d'une carte « Dalle » posée sur le plateau et fait glisser toute la ligne. Une dalle ne peut être insérée que si :

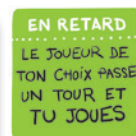
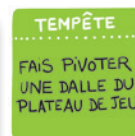
- la série de dalles déplacées ne se situe pas sur les dalles gris foncé (impossible de faire glisser une ligne vers une case « Mare Départ » ou une case « Mare Arrivée »),
- la ligne n'est pas complètement remplie de dalles,
- aucun personnage n'est placé dessus.

La dalle insérée est mise à la place de la dalle désignée et l'ensemble de la ligne est décalée d'une case. Si la dernière dalle de la série de dalles déplacées se retrouve en dehors du plateau, celle-ci est repositionnée, dans le même sens, de l'autre côté du plateau, sur la même ligne.



## ■ Cas des Dalles « effets spéciaux »

Ces dalles ne sont pas posées sur le plateau. Si un joueur la joue, il applique les effets indiqués puis la met dans la défausse. Il complète sa main et son tour est ensuite terminé.



## ■ Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un personnage parvient à se déplacer sur la case « Mare Arrivée ».

