

# Rudi Racer

Rudi fonce à toute allure grâce à Turbopower – or, l'équipe est plus rusée !



Joueurs: 1 à 4  
Durée: env. 10 min.

4+

Tous jouent **ensemble en équipe** (hérisson, chien, ours) contre Rudi la gerbille. En fait, Rudi va beaucoup trop vite et devrait atteindre l'arrivée le premier, mais l'équipe est plus rusée, et si un **double de hérisson** est lancé, l'équipe peut améliorer nettement ses chances. Celui qui arrive le premier à l'arrivée, gagne la course – soit Rudi, soit l'équipe. Celui qui a gagné le premier deux courses, est le vainqueur.

## Matériel

4 animaux



Hérisson



Chien



Ours



Rudi

2 dés



Avec les  
4 animaux dessus

26 cartes



24  
chemins



1x  
départ



1x  
arrivée

## Préparation du jeu

Le parcours est posé **sur la table** en demi-cercle. D'abord, le **départ**, ensuite les **24 chemins** et enfin l'**arrivée**. Les **membres de l'équipe** (hérisson, chien et ours) ainsi que Rudi sont **placés au-dessous** de la carte de départ. Les deux dés sont posés à côté.

départ



arrivée

## Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence (= joueur actif), ensuite, cela continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

- ➔ Celui dont c'est le tour, comme joueur actif, prend les **deux** dés et les lance. Ensuite, **le joueur actif doit faire avancer les animaux conformément aux deux dés** (chaque carte de chemin compte pour une case). Le hérisson et Rudi avance-toujours seulement de 1 case, le chien de 2 cases et l'ours de 3 cases (**la capacité d'avancement correspondante est représentée sur le maillot des animaux**). Les animaux sont toujours placés au-dessous de la carte de chemin correspondante. L'on peut placer autant d'animaux qu'on veut au-dessous de chaque carte de chemin.



Sarah lance Rudi et l'ours. Elle avance Rudi de 1 case et l'ours de 3 cases.

Linus lance deux fois Rudi. Il avance Rudi deux fois de 1 case, alors de 2 cases en tout. Tim lance le hérisson et le chien. Il avance le hérisson de 1 case et le chien de 2 cases.

### Attention : Le double de hérisson

Il existe exactement une valeur des dés qui offre à l'équipe une possibilité d'action particulière. À savoir : si le joueur lance un **double de hérisson** (c'est-à-dire deux hérissons), il peut alors décider en toute liberté s'il préfère d'avancer le hérisson deux fois d'une case **ou plutôt** une fois le chien (2 cases) ou une fois l'ours (3 cases).



**Remarque :** En cas d'un double de hérisson, le joueur actif doit voir exactement où les animaux de l'équipe se trouvent actuellement et ensuite se décider pour l'animal qui a les meilleures chances de gagner. Les joueurs peuvent, bien sûr, discuter entre eux – ils sont, en fin de compte, une équipe. Or, c'est le joueur actif qui a le dernier mot.

Sarah lance un double de hérisson. Elle peut maintenant avancer soit le hérisson deux fois de 1 case, soit le chien une fois de 2 cases, soit l'ours une fois de 3 cases. Elle se décide pour l'ours et l'avance de 3 cases.

**Note :** Un **double de chien** (c'est-à-dire deux chiens lancés) ne donne le droit à aucune action particulière. Le chien sera avancé comme toujours deux fois de 2 cases.

De cette manière, les joueurs sont tour à tour le joueur actif qui lance les deux dés et avance les animaux sur le circuit en fonction des deux dés.

La course est terminée **dès qu'un** animal atteint ou dépasse l'arrivée.

- ➔ Si c'est **Rudi** qui atteint l'arrivée le premier, c'est lui qui gagne la course.
- ➔ Si un membre de **l'équipe** (n'importe lequel !) atteint le premier l'arrivée, c'est l'équipe qui gagne la course.
- ➔ Si Rudi et un membre de l'équipe atteignent **l'arrivée** en même temps, la course est nulle.

## Nouvelle course & joueur

À présent, une nouvelle course commence. La préparation et le déroulement du jeu restent les mêmes. Celui qui gagne le premier deux courses, Rudi ou l'équipe, est le vainqueur.



La course entre Rudi et l'équipe reste captivante jusqu'à la fin, à chaque fois ! En fait, Rudi va beaucoup trop vite et devrait atteindre l'arrivée le premier, mais l'équipe est plus rusée. À chaque fois qu'un double de hérisson est lancé, elle peut améliorer nettement ses chances. Seul, avec d'autres enfants ou avec des adultes – un grand jeu dans une petite boîte !