

Jeu du Traceur

Version Dame du Lac

Règles de base

Se joue avec un dé 6. Chaque traceur jette son dé chacun son tour et avance son pion d'autant de cases que le score obtenu. Le but est d'arriver le plus rapidement possible à la case **Dame du Lac** en partant de la case **Départ**. Celui qui dépasse l'arrivée avec le score de son dé doit reculer d'autant de cases supplémentaires jusqu'à ce qu'il termine juste sur la **Dame du Lac**. Il ne peut y avoir qu'un seul pion par case, hormis sur les cases **Parkour Park** ainsi que sur l'**Escalier**. Celui qui est rejoint par un autre traceur sur la même case devra se rendre sur la case où l'autre traceur se situait avant de jouer. Cette règle vaut également dans le cas où le traceur se trouve au pied de la **Tyrolienne** ou du **Toboggan**.

Sommaire

Règles de base.....	1
Cases spéciales.....	2
Cases Percussion.....	2
Cases Chance.....	2
Cartes à effet direct.....	2
Cartes objets.....	2
Cases Parkour Park.....	2
Case Tyrolienne.....	2
Case Toboggan.....	3
Case Trou.....	3
Case Mur.....	3
Case Hôpital.....	3
Raccourcis.....	4
Pont de singe.....	4
Escalier.....	4
Cartes Chances.....	5
Cartes à effet direct.....	5
Blessure grave.....	5
Blessure légère.....	5
Parkour day.....	5
Riverains en colère.....	5
Cartes objets.....	5
Dé double.....	5
Dé sur-mesure.....	5
Grappin.....	5
Inversion.....	5
Pas le temps.....	5
Raccourci.....	6
Trousse de soin.....	6

Cases spéciales

Cases Percussion

Couleur : Bleu

Si un traceur tombe sur une case **Percussion**, il double le score obtenu lors de son lancé de dé.

Cases Chance

Couleur : Rouge

Si un traceur tombe sur une case **Chance**, il doit piocher une carte.

Il existe deux types de cartes **Chance**.

Cartes à effet direct

L'effet de ces cartes est applicable immédiatement. On les reconnaît à la présence d'un éclair sur la carte.

Cartes objets

Ces cartes peuvent être conservées par le traceur jusqu'à leur utilisation à un moment opportun. Les cartes doivent être utilisées, hormis mention du contraire, en début de tour, avant de lancer le dé. Un traceur ne peut avoir que trois cartes objets. Les objets en trop, ainsi que les objets utilisés, doivent être remis en dessous du paquet.

Cases Parkour Park

Couleur : Jaune

Si un traceur tombe sur une case **Parkour Park**, il doit patienter deux lancers de dé avant de repartir. Le traceur doit inviter un autre traceur à participer à un entraînement sur ce **Parkour Park** avec lui. Le traceur concerné déplace son pion sur la case de son hôte, peu importe la case sur laquelle il se trouve actuellement.

Si un traceur tombe sur un Parkour Park déjà utilisé, les traceurs présents doivent attendre deux lancers de dés, peu importe depuis combien de temps ils sont là. Le traceur nouvellement arrivé ne doit pas inviter un autre traceur à venir les rejoindre.

Case Tyrolienne

Couleur : Vert

Si un traceur tombe sur la case **Tyrolienne**, il éprouve une irrésistible envie de faire de la tyrolienne. Le traceur positionne donc son pion en bas de la corde.

Case Toboggan

Couleur : Vert

Si un traceur tombe sur la case **Toboggan**, il éprouve une irrésistible envie de faire du toboggan. Le traceur positionne donc son pion en bas du toboggan.

Case Trou

Couleur : Vert

Si un traceur tombe sur la case **Trou**, il n'a pas assez d'élan pour effectuer son saut de précision. Il se retrouve donc bloqué. Le traceur dispose de plusieurs solutions pour se sortir de là :

- Si un autre traceur tombe au même endroit, il peut lui faire la courte échelle. Le traceur concerné est à son tour bloqué. Le traceur libéré avance sur la case suivante.
- Le traceur bloqué continue de lancer son dé durant son tour. S'il obtient un 6, il réussit son passe-muraille. Le traceur libéré avance sur la case suivante.

Case Mur

Couleur : Vert

Si un traceur tombe sur la case **Mur**, il n'a pas assez d'élan pour effectuer son passe-muraille. Il se retrouve donc bloqué. Le traceur dispose de plusieurs solutions pour se sortir de là :

- Si un autre traceur tombe au même endroit, il peut lui faire la courte échelle. Le traceur concerné est à son tour bloqué. Le traceur libéré avance sur la case suivante.
- Le traceur bloqué continue de lancer son dé durant son tour. S'il obtient un 6, il réussit son passe-muraille. Le traceur libéré avance sur la case suivante.

Case Hôpital

Couleur : Vert

Si un traceur tombe sur la case **Hôpital**, il se blesse gravement. Le traceur positionne son pion sur la case **Départ** et doit tout recommencer.

Raccourcis

Pont de singe

Couleur : Rose

Le **Pont de singe** est un raccourci qui permet de couper une partie du plateau. Toutefois, ce chemin est semé d'embûches.

En effet, le pont est en mauvais état. Il manque quelques planches à l'édifice. Si un traceur tombe dans l'un des trous, il se retrouve bloqué, accroché à bout de bras au pont. Le traceur dispose de plusieurs solutions pour se sortir de là :

- Si un autre traceur tombe sur la case suivante, il aide le traceur bloqué à remonter. Le traceur déplace son pion au niveau de la case de son sauveur. Le sauveur avance ensuite sur la case suivante.
- Le traceur bloqué continue de lancer son dé durant son tour. S'il obtient un 6, il réussit sa planche et remonte sur la case suivante.
- Au bout de trois échecs, le traceur n'a plus de force et lâche prise. Le traceur positionne son pion sur la case **Départ** et doit tout recommencer.

Seuls deux traceurs peuvent emprunter le **Pont de singe** en même temps.

Si deux traceurs tombent dans le même trou, ils recommencent tous les deux de la case **Départ**.

Escalier

Couleur : Orange

L'**Escalier** est un raccourci qui permet de couper une partie très grande du plateau. Toutefois, emprunter ce chemin comporte des règles.

Pour gravir l'échelle, le traceur doit impérativement obtenir le score affiché sur la case suivante (1, 2, 3, 4, 5 ou 6). Tant que le traceur n'a pas obtenu le chiffre suivant, il reste bloqué sur place.

L'**Escalier** est accessible depuis la case **Départ** ou depuis sa troisième marche. Un traceur peut choisir délibérément de ne pas avancer son pion afin de s'engager sur l'escalier. Toutefois, cela n'empêche pas ses adversaires d'avancer sur le plateau. Un traceur peut choisir de sortir de l'escalier depuis la troisième marche. Plusieurs traceurs peuvent se retrouver sur la même marche (même la troisième et la sixième).

Cartes Chances

Cartes à effet direct

Blessure grave

Le traceur a fait une sévère chute lors d'un enchaînement. Le traceur positionne son pion sur la case **Départ** et doit tout recommencer.

Blessure légère

Le traceur s'est foulé la cheville durant un enchaînement. Le traceur ne peut jeter qu'un dé 3 durant les trois prochains tours.

Parkour day

Le traceur avance jusqu'à la prochaine case **Parkour Park** ou recule jusqu'au **Parkour Park** le plus proche. Les règles habituelles du **Parkour Park** s'appliquent.

Riverains en colère

Les riverains en ont marre des traceurs qui s'entraînent au pied de leurs habitations. Le traceur doit s'entraîner un peu plus loin en reculant de deux cases.

Cartes objets

Dé double

Quand il le souhaite, le traceur peut jeter deux dés 6 au lieu d'un.

Dé sur-mesure

Quand il le souhaite, le traceur peut choisir le score de son dé au lieu de le lancer. Si le traceur est légèrement blessé, il ne peut avancer que de trois cases maximum.

Grappin

Quand il le souhaite, le traceur peut se servir du grappin afin de se sortir d'un mauvais pas. Le grappin fonctionne si le traceur est bloqué dans le **Trou**, au pied du **Mur** ou s'il est tombé du **Pont de singe**.

Inversion

Quand il le souhaite, le traceur peut échanger sa place avec un autre traceur. Cet échange doit se faire de façon aléatoire, par un lancé de dé ou un tirage à la courte paille par exemple.

Pas le temps

Quand il le souhaite, le traceur peut décider de sortir d'un **Parkour Park** ou de refuser l'invitation d'un autre traceur.

Raccourci

Quand il le souhaite, le traceur utilise un raccourci qui l’emmène sur l’avant dernière case du plateau.

Trousse de soin

Quand il le souhaite, le traceur peut se soigner d’une blessure. En cas de blessure légère, le traceur n’est plus limité à un dé 3. En cas de blessure grave ou si le traceur tombe sur l’**Hôpital**, il n’est pas obligé de retourner à la case **Départ**.