

Jeu du Traceur

Version Manpower

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 **Manpower** en partant de la case **Départ**. Les traceurs n'ont pas besoin de terminer pile sur la case **Manpower**. Par contre, ils doivent obtenir un score suffisamment élevé afin d'éviter de tomber dans le vide. Il ne peut y avoir qu'un seul pion par case, hormis sur les cases **Parkour Park** ainsi que dans le **Poste de Police**. 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 |
| Le Parc..... | 3 |
| Cartes Chances..... | 4 |
| Cartes à effet direct..... | 4 |
| Blessure grave..... | 4 |
| Blessure légère..... | 4 |
| Parkour day..... | 4 |
| Riverains en colère..... | 4 |
| Cartes objets..... | 4 |
| Autorisation de passage..... | 4 |
| Changement de sens..... | 4 |
| Dé double..... | 4 |
| Dé sur-mesure..... | 4 |
| Grappin..... | 4 |
| Inversion..... | 5 |
| Pas le temps..... | 5 |
| Raccourci..... | 5 |
| Trousse de soin..... | 5 |

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.

Le Parc

Selon un arrêté municipal, il est strictement interdit de faire du parkour dans les allées du **Parc**. La pratique du parkour est uniquement autorisée dans les parkour parks prévus à cet effet. Afin de faire respecter cette interdiction, deux policiers patrouillent dans le **Parc**. A la fin de chaque tour de table, les policiers se déplacent de 3 cases dans le sens horaire. Tout traceur croisant la route d'un policier est directement envoyé au **Poste de Police**. Les traceurs envoyés au **Poste de Police** peuvent en ressortir à leur prochain tour.

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

Autorisation de passage

Le traceur dispose d'une autorisation spéciale de la mairie pour s'entraîner dans le parc. Si un policier le croise dans les allées du **Parc**, ce dernier n'est pas envoyé au **Poste de Police**. Cette autorisation n'est valable qu'une seule fois.

Changement de sens

Quand il le souhaite, le traceur peut choisir le sens de patrouille des policiers du **Parc**.

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**.