

## Inleiding

Om de **100 jaar** organiseert de koning van **Ewala** een prestigieuze race tussen de verschillende clans van het koninkrijk (ridders, tovenaars, woudbewoners, en kabouters en goblins). Elke clan stuurt zijn beste hardlopers om aan de competitie deel te nemen, want er staat veel op het spel! Aan het eind van de dag kan er maar één clan de beste zijn, en die mag **de nieuwe koning benoemen!**

## Onderdelen



5 spelborden



16 hardloper  
fiches



12 puntenfiches



5 scorefiches



4 dobbelstenen

## Voorbereiding

 Plak de stickers op de houten fiches. Elke kleur hoort bij een bepaalde clan. De ene zijde van het fiche moet "**wakker**" afbeelden, en de andere zijde "**slapend**".



 Maak een renbaan met de 5 spelborden. De borden **start** en **finish** moeten aan de uiteinden liggen. Een renbaan moet altijd **3 meren** bevatten.



 Leg 4 personages van verschillende clans op elk van de 4 vakken op het startbord. De voorbereiding is identiek, ongeacht het aantal spelers.

 Verdeel de puntenfiches (2) evenredig tussen de spelers.

 Leg de scorefiches op de renbaan van laag (2) naar hoog (6), te beginnen bij het vak dat het dichtst bij de start ligt. Hardlopers die de finish niet bereiken, scoren de punten van het laatste scorefiche dat ze voorbijstaken.



 Elke speler kiest een clan. De jongste speler mag beginnen.



## Spelverloop

De beurten volgen elkaar in wijzerzin op.

Tijdens je beurt werp je de 4 dobbelstenen. Daarna mag je (maximum 1 keer per beurt) één of meer dobbelstenen opnieuw werpen. Vervolgens voer je de acties op je dobbelstenen uit in een volgorde naar keuze. Daarbij gelden de volgende basisregels:

-  Je mag dezelfde actie slechts 2 keer per beurt uitvoeren. Het kan dus voorvallen dat je tijdens je beurt niet al je dobbelstenen kunt inzetten.
-  Je mag om het even welke hardloper verplaatsen, ook al is die niet van jou, maar een hardloper moet altijd naar voren worden verplaatst.
-  Elk vak op de renbaan mag maximum 4 hardlopers bevatten. Eindigt je hardloper op een vak waar er al 4 liggen, dan verplaats je hem naar het volgende vrije vak. Zijn er meerdere opeenvolgende vakken vol, dan rent hij verder naar het eerstvolgende vrije vak.



## Acties



### Ontsnapping:

Kies een vak en raap 1 tot 4 hardlopers op die erop liggen (je mag zelf kiezen hoeveel je er opraapt). Leg daarna 1 van de hardlopers uit je hand op het eerstvolgende vrije vak op de renbaan, daarna 1 op het vak daarachter, enzovoort... Tot je geen hardlopers meer in je hand hebt. Je mag maar 1 hardloper per vak neerleggen.



### Achtervolging:

Kies een hardloper en verplaats hem naar voren op de renbaan tot hij de volgende hardloper bereikt. De koploper van de race kan deze actie niet uitvoeren. Een hardloper mag een achtervolging ook uitvoeren op lopers die de finish al hebben bereikt.



### Plons:

Kies een hardloper die niet in het water ligt, en leg hem in het eerstvolgende meer, OF neem een hardloper uit een meer door hem 1 vak naar voren te verplaatsen. Dit is de enige manier om uit een meer te geraken.



### 2 Overwinningspunten:

Steel een puntenfiche van een tegenstander. **Opgelet:** zodra een speler de finish heeft bereikt, is deze uit het spel en kun je er geen overwinningspunten meer van stelen.



### In slaap wiegen/wekken:

Kies een hardloper en draai zijn fiche om. Hierdoor wieg je deze loper in slaap of maak je hem wakker. Een slapende hardloper kan niet meer bewegen en moet eerst opnieuw gewekt worden. De laatste wakkere hardloper van een speler mag niet in slaap worden gewiegd.



### Kopie:

Kopieer de actie van een andere dobbelsteen. Ook de dobbelsteen 'Kopie' mag je slechts 2 keer per beurt uitvoeren.

Voorbeeld: als je 2 Plons en 2 Kopie hebt geroeld, dan mag je 4 keer Plons uitvoeren. Maar, als je 1 Plons en 3 Kopie hebt geroeld, dan mag je Plons slechts 2 keer kopiëren.





## Einde van het Spel

Zet de eerste hardloper die de finish bereikt meteen bovenaan op het podium (13 punten).

Het is mogelijk dat verschillende hardlopers in dezelfde beurt de finish bereiken. In dat geval kiest de actieve speler in welke volgorde ze aankomen. Het spel eindigt zodra het podium volzet is.

**Opgelet:** In een spel met 2 spelers eindigt het spel zodra een van de spelers zijn 4e hardloper over de finish haalt.

### De spelers tellen:

-  de punten van hun hardlopers die de finish hebben bereikt;
-  de punten van hun hardlopers die nog op de renbaan staan (afhankelijk van het laatste scorefiche dat ze voorbijstaken);
-  hun puntenfiches (2 punten per fiche).



De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijkspel wint de speler met de hoogst gerangschikte hardloper.





## Introduction

Tous les **100 ans**, dans le **Royaume d'Ewala**, le roi organise une grande course entre les différents peuples (chevaliers, sorciers, peuple de la forêt, gnomes et gobelins) qui y coexistent. Chaque peuple envoie ses 4 meilleurs coureurs y participer car l'enjeu est de taille ! À la fin de la journée, le peuple qui s'y sera distingué sera déclaré vainqueur et pourra **choisir le nouveau roi** !

## Matériel



## Préparation

Collez les stickers sur les pions en bois, en faisant correspondre une couleur de pion à chaque peuple. Chaque pion doit comporter une face « **réveillé** » et une face « **endormi** ».



Placez les **5 plateaux de jeu** de manière à établir un circuit. Les zones de **départ** et d'**arrivée** doivent être situées aux extrémités. Un circuit doit toujours contenir **3 lacs**.



Disposez **4 personnages de peuples différents** sur chacune des **4 cases du plateau de départ**. Cette mise en place est la même quel que soit le nombre de joueurs.

Divisez équitablement les **jetons de victoire** (2) afin que tous les joueurs en aient le même nombre.

Disposez les **jetons de score** tout au long du circuit, du plus petit (2) pour les coureurs ayant fait l'effort d'atteindre au moins l'une des deux premières cases, au plus grand (6) pour ceux qui sont presque arrivés.



Chaque joueur choisit un **peuple** et le représentera. Le joueur le plus jeune commence.





## Déroulement du jeu

Les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et ce durant toute la partie.

À son tour, le joueur actif lance les 4 dés. Il peut ensuite, s'il le désire, relancer 1 ou plusieurs dés une fois. Après ce second lancer, le joueur effectue les actions de ses dés, dans l'ordre de son choix, en observant les règles de base.



Vous ne pouvez jamais faire plus de deux fois la même action. Un dé peut très bien être inutilisable.



Un joueur peut déplacer n'importe quel personnage, même s'il ne lui appartient pas, mais toujours vers l'avant.



Une case ne peut contenir que 4 coureurs maximum. Si un coureur devait être déplacé sur une case pleine, il est déplacé sur la case d'après. Si plusieurs cases successives sont pleines, il avance jusqu'à la première incomplète.



## Les actions



### Dissolution :

Le joueur choisit une case, et y prend 1 à 4 coureurs dans sa main (il peut ne pas tous les prendre). Il place ensuite 1 des coureurs de sa main dans la case suivante du parcours, puis un 2ème sur celle d'après, etc. jusqu'à ne plus avoir de coureurs en main. Il ne peut en placer qu'un par case.



### Traque :

Le joueur choisit un seul coureur, et l'avance jusqu'au prochain coureur qu'il rencontre sur son parcours. Un coureur en tête de course ne peut effectuer cette action. Il est possible de rejoindre des coureurs ayant franchi la ligne d'arrivée.



### Baignade :

Le joueur a le choix entre prendre un coureur hors de l'eau et le faire avancer dans le lac le plus proche, ou sortir un coureur d'un lac en l'avancant d'une case. C'est le seul et unique moyen de quitter un lac.



### 2 points de victoire :

Voler un jeton de victoire à un adversaire. Attention, si un joueur a terminé, il ne joue plus et on ne peut plus lui voler ses jetons de victoire.



### Endormir/réveiller un coureur :

Le joueur choisit un coureur, et le retourne. Un coureur endormi ne pourra plus être déplacé avant d'avoir été réveillé. Il est interdit d'endormir le dernier coureur éveillé d'un joueur.



### Copie conforme :

Copiez l'action que vous avez obtenue sur un autre dé.







# Fin de partie

Dès qu'un coureur passe la ligne d'arrivée, il est placé sur la 1<sup>ère</sup> place disponible du podium. (13 pts).

Plusieurs coureurs peuvent passer la ligne d'arrivée dans le même tour. Le joueur actif définit leur ordre d'arrivée. La partie est terminée dès que la dernière place derrière la ligne d'arrivée est occupée.

**Attention :** à 2 joueurs, la partie prend fin immédiatement si l'un des deux adversaires a fait franchir la ligne d'arrivée à ses 4 coureurs.

## Les joueurs additionnent :

-  Leurs points acquis par leurs coureurs ayant franchi la ligne.
-  Leurs points acquis par les coureurs situés sur le parcours (équivalants au jeton de score présent dans la zone où ils se sont arrêtés).
-  Leurs jetons de victoire (2 pts/jeton).



Le plus haut score l'emporte. En cas d'égalité, c'est le joueur avec le coureur le mieux placé qui l'emporte.

