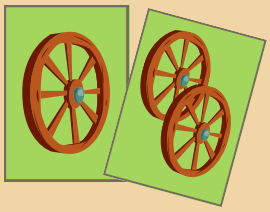
LUCKY ROAD

1849, LA RUÉE VERS L'OR BAT SON PLEIN ET DE NOUVEAUX TERRITOIRES SONT EXPLORÉS TOUS LES JOURS. LA DÉCOUVERTE D'UN NOUVEAU FILON À FRAISPERTUIS-CITY EST PEUT-ÊTRE VOTRE CHANCE DE DE FAIRE FORTUNE ! EN PISTE FACE À VOS ADVERSAIRES. L'AUDACE ET LA CHANCE SERONT VOS ALLIÉS POUR ARRIVER AVANT TOUT LE MONDE !

PRÉPARATION

1. *Disposez et alignez les 5 pages qui constituent la piste, du départ à l'arrivée et positionnez vos wagons sur la ligne de départ.*
2. *Placez les 4 obstacles "cactus" aléatoirement sur des cases du parcours. 1 seul obstacle par ligne et par colonne. Interdiction de les placer en diagonale pour ne pas bloquer le jeu.*
3. *Mélangez les cartes et disposez-les en une pile face cachée.*

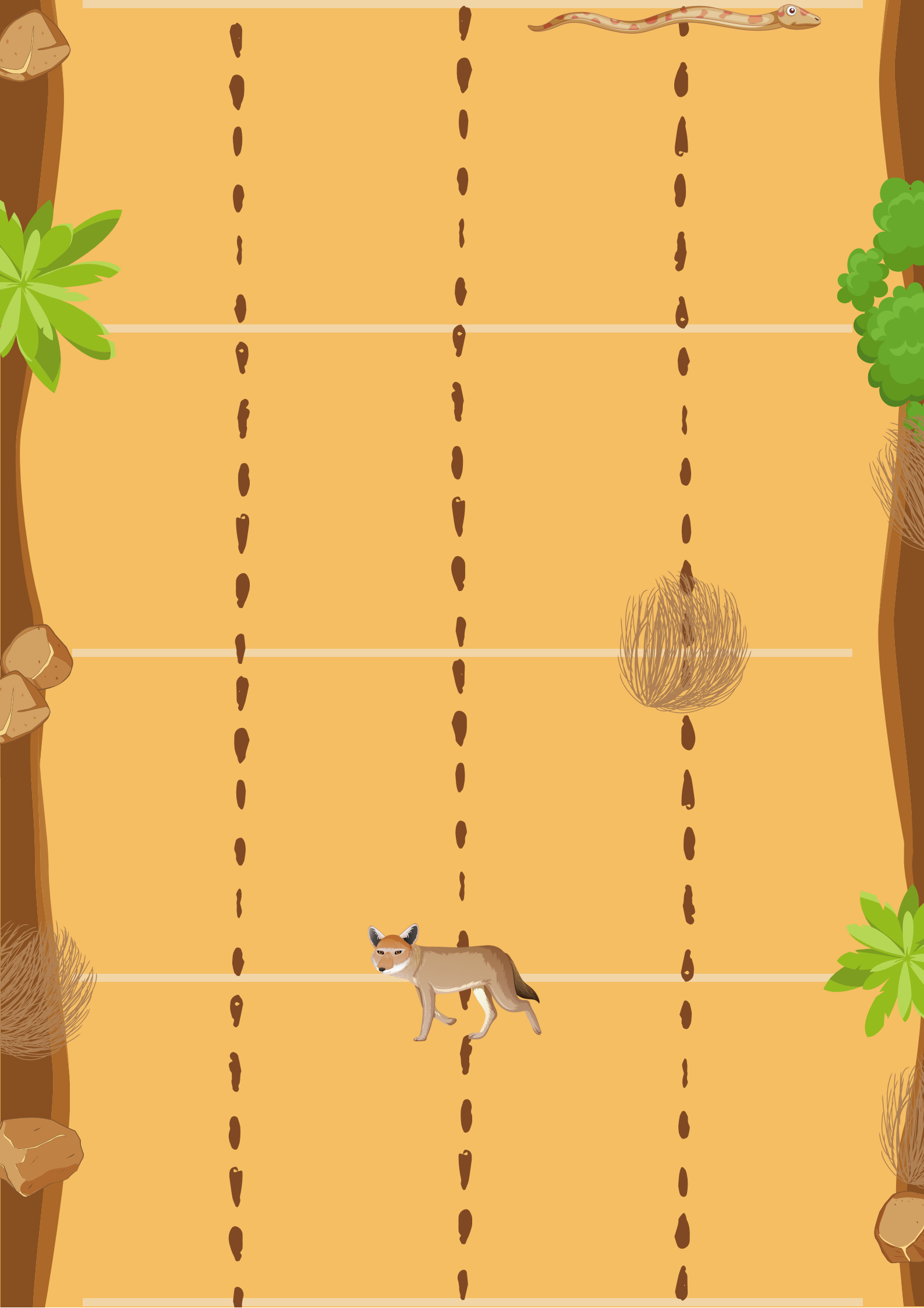


QUE LA PARTIE COMMENCE ...

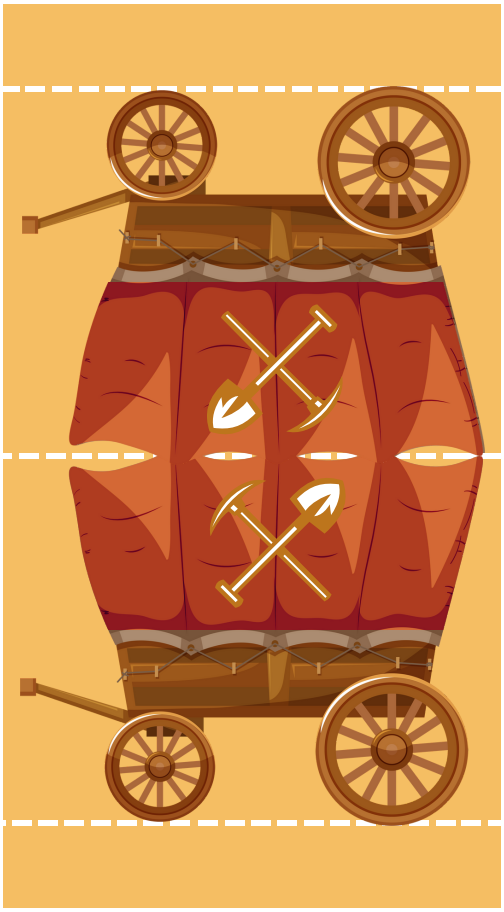
1. *Le joueur le plus jeune commence en piochant une carte.*
2. *S'il pioche une carte Roue ou Double roues, il a le choix d'arrêter son tour et d'avancer d'autant de case(s) que de roue(s) obtenue(s), ou de tenter de piocher une nouvelle carte pour avancer plus.*
3. *S'il choisit de piocher à nouveau, il faut qu'il tombe sur un nouvelle carte Roue ou Double roues pour réussir son pari. Il peut tenter sa chance autant de fois qu'il le souhaite tant qu'il obtient des roues, mais attention, un seul crane pioché et il perd la main. Il doit défausser toutes les cartes cumulées et n'avance d'aucune case. Mieux vaut ne pas être trop gourmand !*
4. *Les wagons peuvent avancer ou se déplacer sur les pistes à gauche ou à droite pour éviter un obstacle ou un concurrent, mais jamais bouger en diagonale. Deux wagons ne peuvent pas partager une même case.*
5. *Le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) prend la main et pioche à son tour.*
6. *Le gagnant est évidemment le premier à franchir la ligne d'arrivée. Les autres concurrents peuvent continuer à disputer les places suivantes. Lorsque toutes les cartes sont défaussées, on remélange l'ensemble pour constituer une nouvelle pioche.*

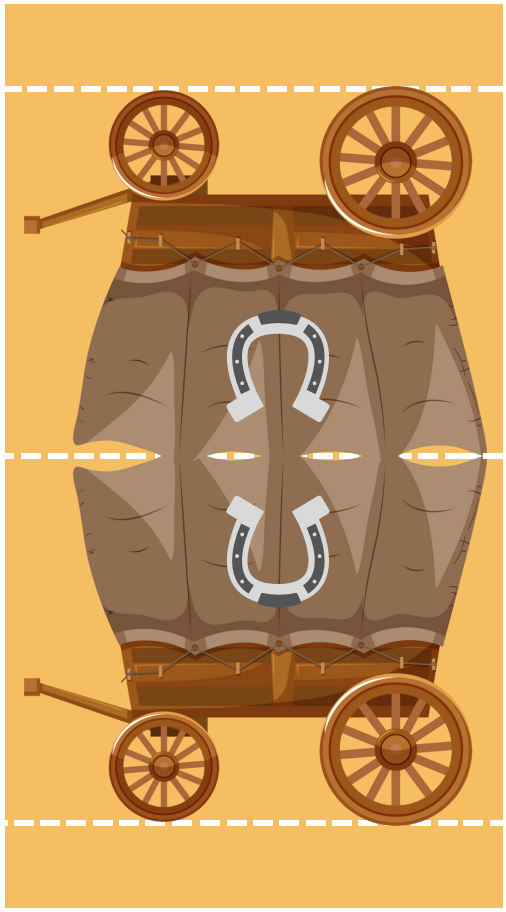
FRAISP FAN

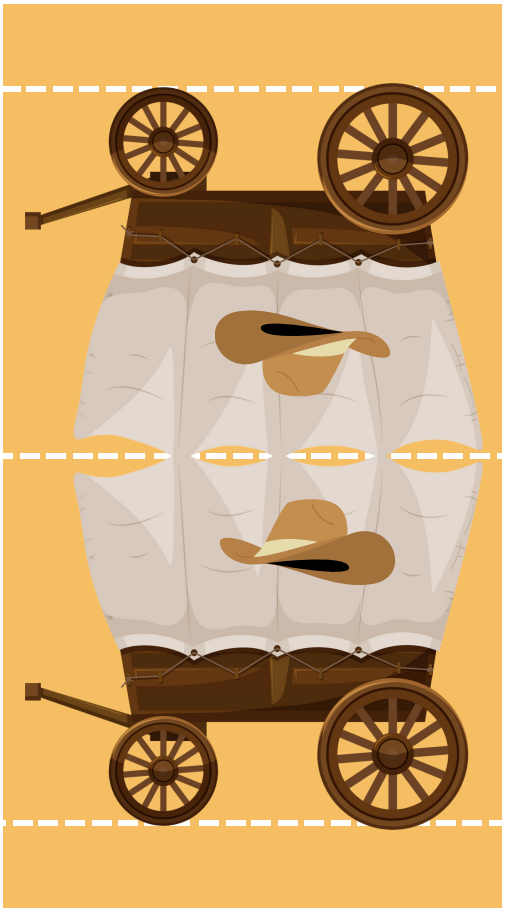
FRAISPERTUIS City
PARC D'ATTRACTIONS
1e
2e
3e
4e
ARRIVÉE

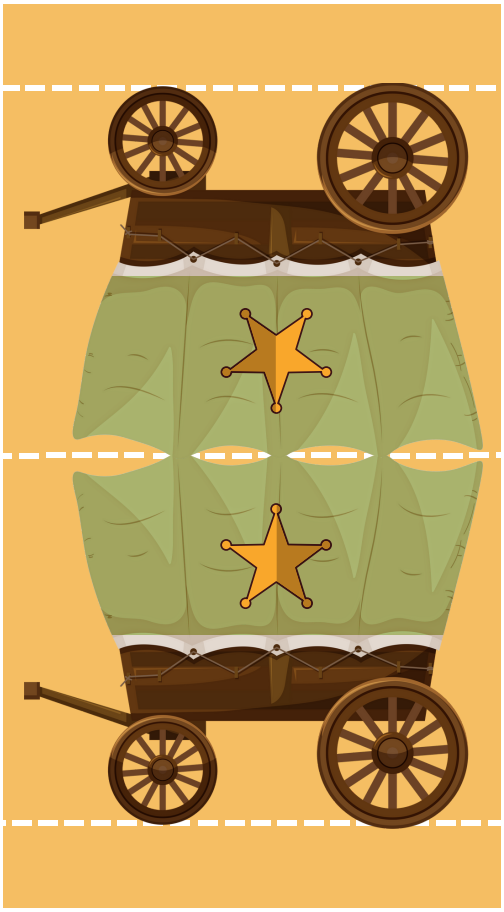


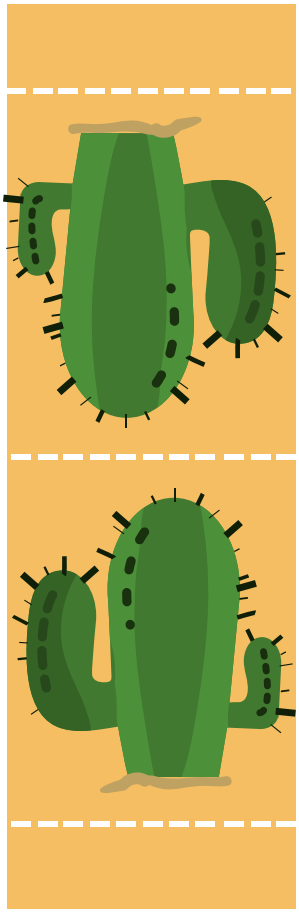
DÉPART

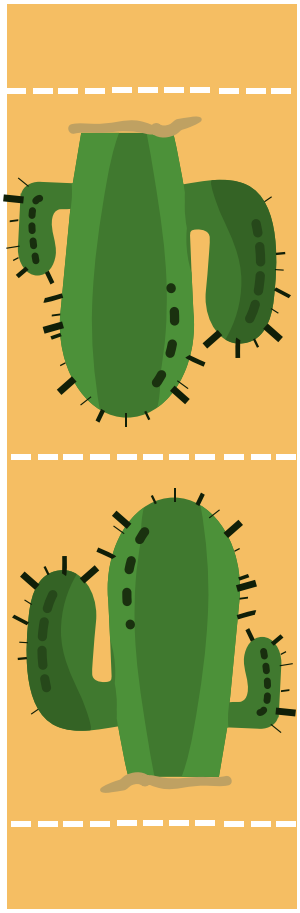


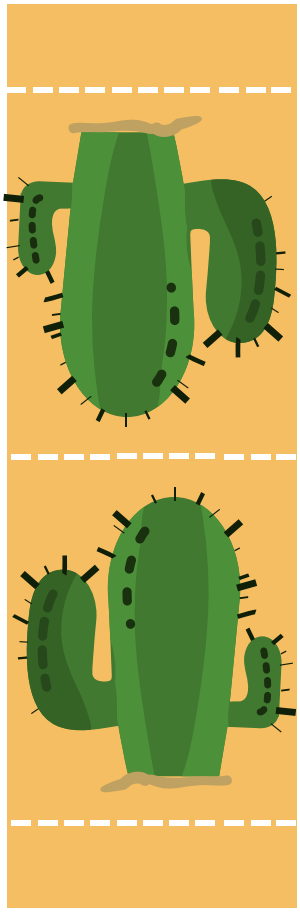


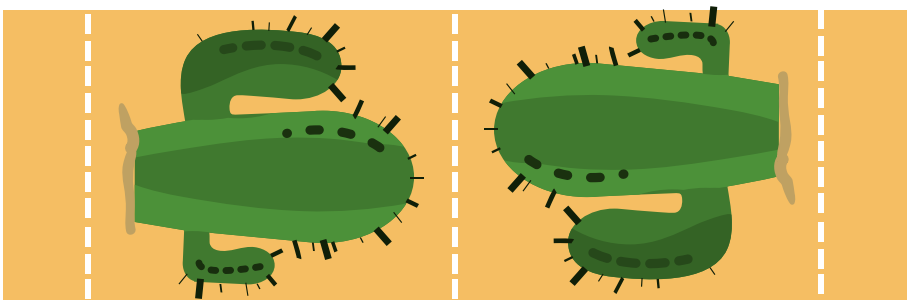
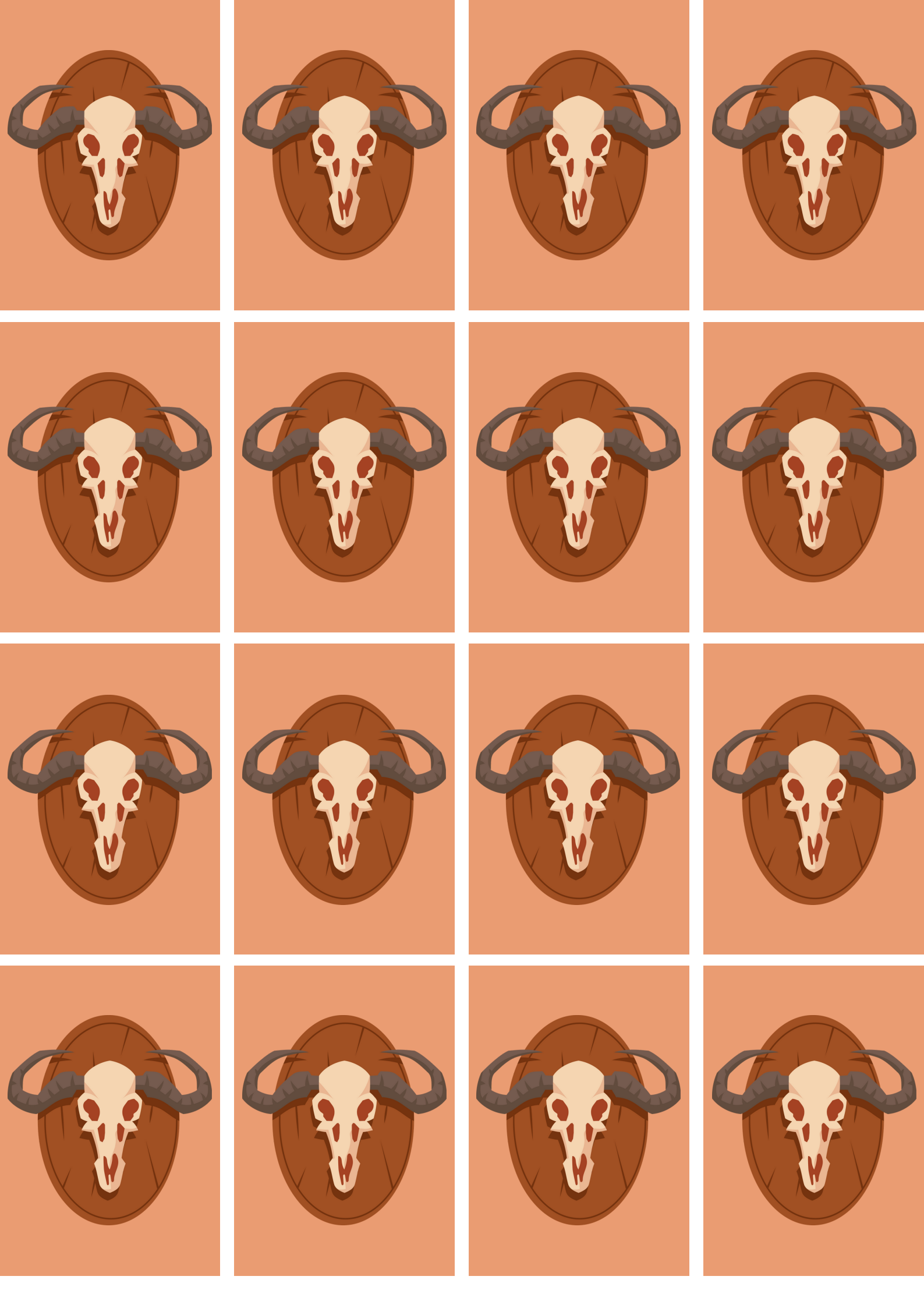
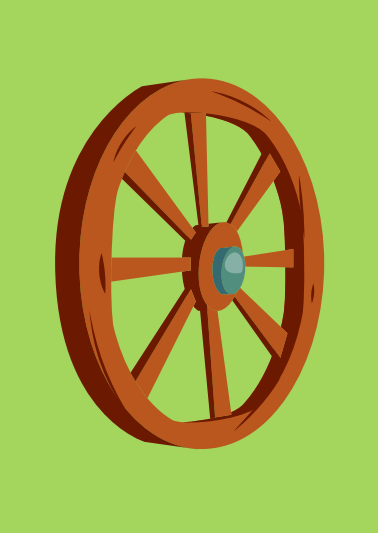
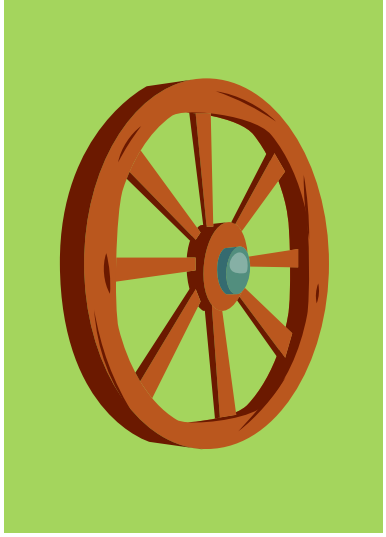
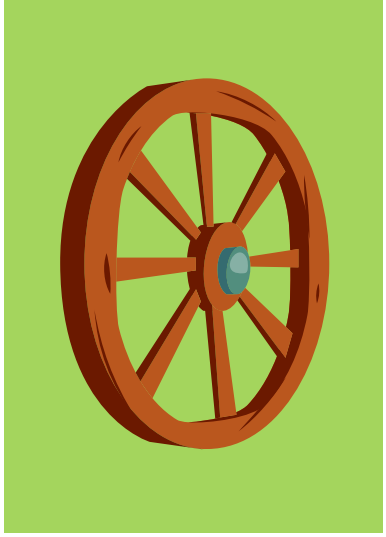
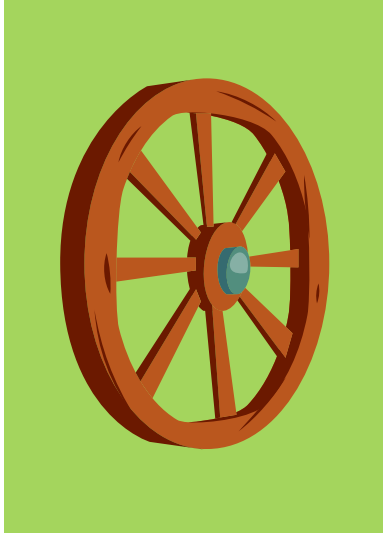
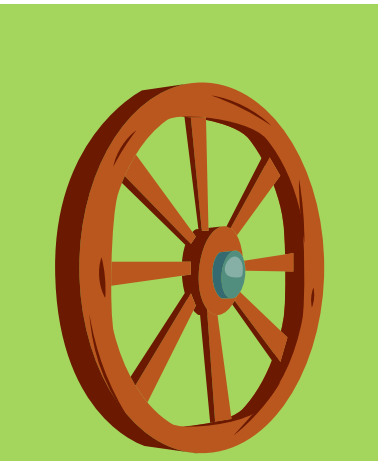
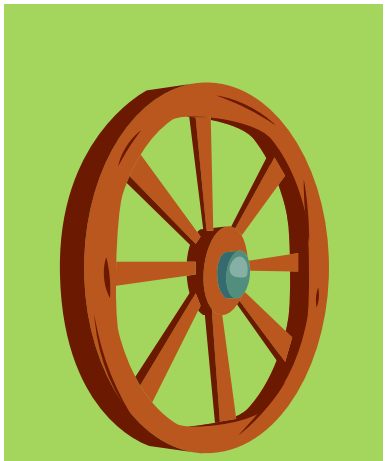
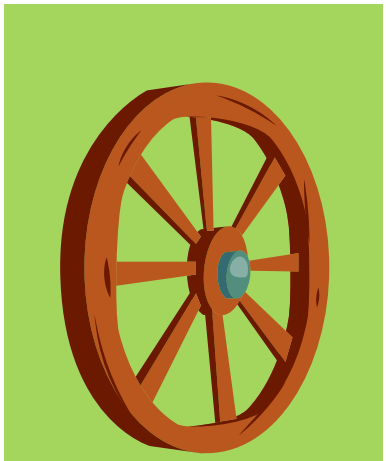
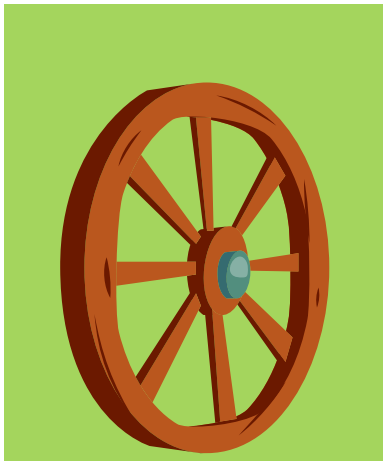
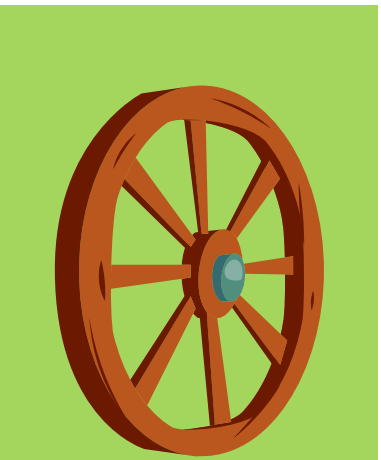
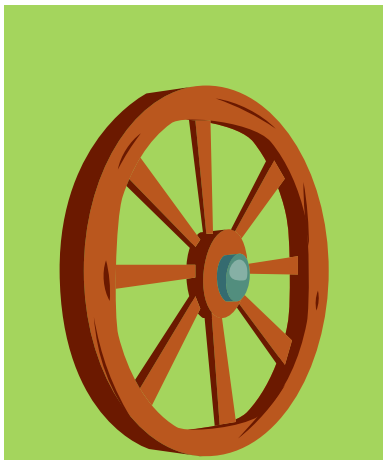
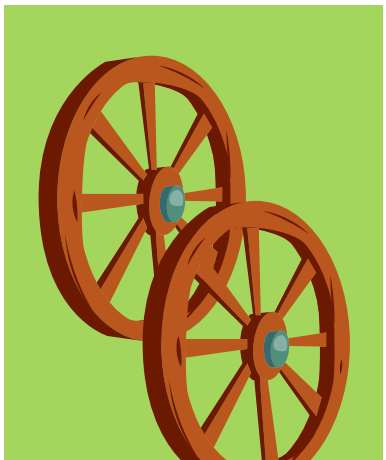
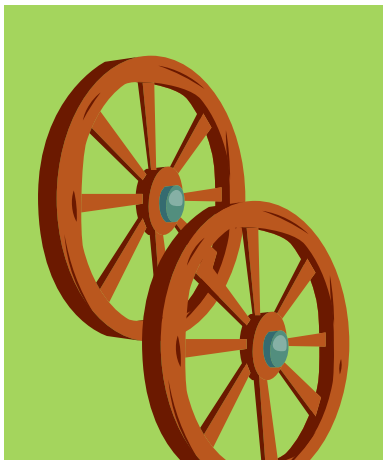
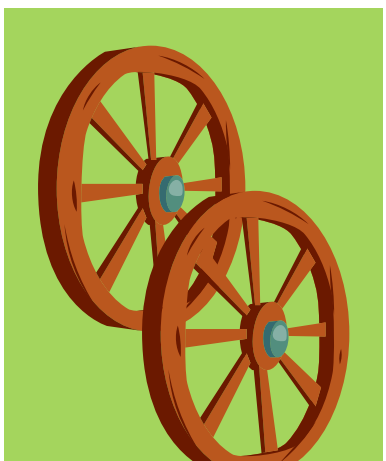
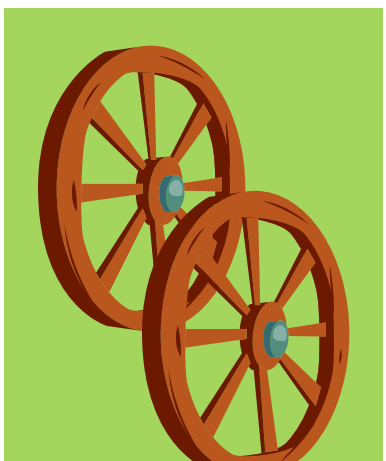
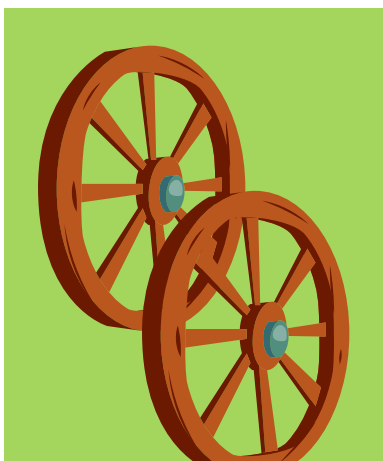












Avant de commencer à jouer, imprimez le jeu sur un papier suffisamment épais pour ne pas voir les dessins par transparence, découpez les pions et les cartes et pliez sur les pointillés.