

ULTRA TRAIL

Ultra-Trail

Une variante à destination **1 à 4 joueurs** pour le jeu « Trail Again »
Proposée par Paul-Henri Argiot & Bruno Cathala

Matériel supplémentaire:

- 2 deck Course de 13 cartes pour les joueurs Noir et Vert
 - 3 nouvelles cartes parcours
 - 3 cartes « Légendes du Trail »
- (ce PDF vous donne les éléments à imprimer)

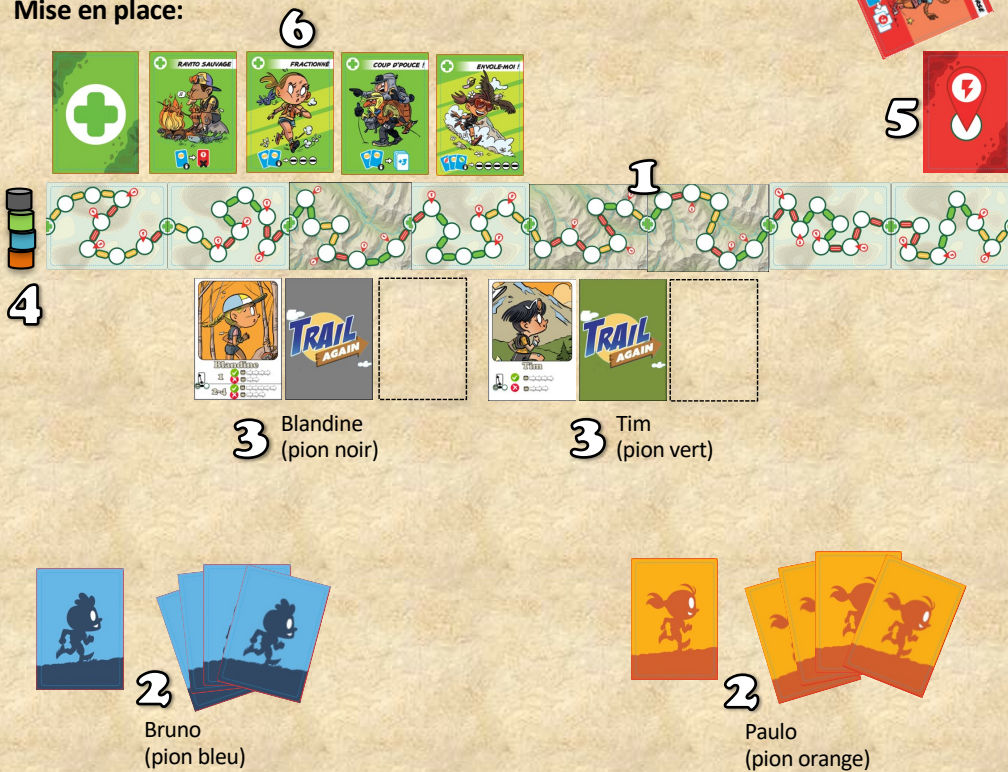
En plus, il vous faudra trouver un petit jeton vert et un petit jeton noir

Principe:

dans cette variante, à destination des joueurs plus aguerris, toutes les courses auront lieu avec 4 participants. Si vous n'êtes pas assez, chaque joueur manquant est remplacé par une Légende du Trail, piochée au hasard.

Ainsi, en solo, on affrontera les 3 légendes du Trail ! Un véritable challenge.

Mise en place:



Mise en place:

- 1- Constituez le parcours en positionnant aléatoirement les 5 cartes du jeu de base + les 3 cartes de cette variante.
- 2- Chaque joueur humain prend un deck de carte, le mélange, et pioche les 4 premières cartes de ce deck.
- 3- Pour chaque joueur manquant, piochez une légende du Trail. Posez la carte en dessous du parcours, et placez un des decks restants à côté.
- 4- Les 4 pions sont empilés au début du parcours, en laissant ceux des Légendes du trail sur le dessus.
- 5- Tout d'abord **RETIREZ** du jeu la carte **ENTORSE**. Puis faites une pioche face cachée avec les cartes Incidents
- 6- faites une pioche face cachée avec les cartes Boost. Puis révélez les 4 premières cartes Boost

La partie peut commencer.

Comment jouer:

L'essentiel des règles de Trail Again reste ici valable.

Ce document ne présente que les éléments qui modifient ou s'ajoutent à ces règles.

1- Ordre du tour de jeu:

Ici, les Trailers jouent dans l'ordre de leur position dans la course.

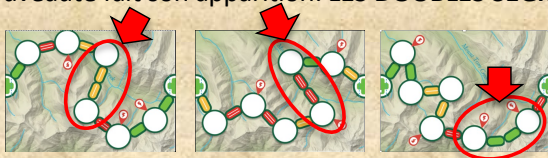
C'est-à-dire que celui qui est en tête commence, puise le second, puis le troisième, puis le quatrième. Une fois que tout le monde a avancé, un nouveau tour commence. Le nouveau premier joue, etc etc..

Ce qui fait qu'un Trailer qui serait serait dernier d'un tour, mais doublerait tout le monde, rejouerait immédiatement pour le nouveau tour à venir.

A noter: lorsque plusieurs pions arrivent sur une même case, ils s'empilent. Les nouveaux arrivés se posant sur ceux déjà présents. Pour le futur tour à venir, on jouera les pions en commençant par le haut et en continuant vers le bas

2- Le parcours:

Sur les 3 nouvelles cartes à inclure pour constituer le parcours de l'ultra-trail, une nouveauté fait son apparition: **LES DOUBLES SEGMENTS**



Il faudra franchir ces « doubles segments » en une seule fois ! Impossible de s'arrêter au milieu

A noter: Comme toujours dans Trail Again, ne pas avancer conduit à l'abandon. Donc à la défaite immédiate. Soyez prudents à l'approche de ces nouveaux dangers..

3- Ravitaillement:

Lorsqu'un Trailer arrive sur un Ravitaillement, il a toujours le choix entre:

- Défausser toutes les cartes incidents qu'il a accumulées devant lui
- Piocher une carte Boost

Par contre, s'il choisit de piocher une carte Boost, il CHOISIT une des 4 cartes disponibles. CETTE CARTE N'EST PAS REMPLACÉE immédiatement. En fin de tour, lorsque les 4 Trailers auront avancé, on remplacera la ou les cartes manquantes.

Premier arrivé, premier servi !

A noter: Lorsqu'une Légende du Trail arrive sur un Ravitaillement, défaussez au hasard une des cartes Boost encore disponibles.

4- Cartes BOOST:

L'effet de ces cartes n'est maintenant plus permanent. Elles sont défaussées immédiatement après utilisation. A vous de **choisir** le meilleur tempo !

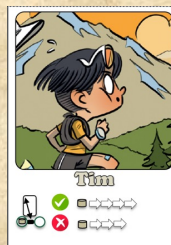
A noter: Lorsque la pioche de cartes BOOST est vide, constituez une nouvelle pioche en remélangeant face cachée les cartes déjà utilisées.



5- Légendes du Trail:

Le principe de base de ces adversaires virtuels reste le même que dans la variante solo du jeu initial:
Lorsque c'est leur tour, révéléz la première carte de leur deck personnel, et avancez selon le résultat obtenu.

Mais cette fois, chacun d'entre eux possède ses propres spécificités:



TIM: infatigable. Avance à vitesse (presque) constante.

- Si la carte révélée est de la couleur du segment devant lui, AVANCE DE 4 CASES
- Si elle est d'une couleur différente: AVANCE DE 3 CASES



KILLIAN: Il aime quand ça devient difficile.

- Si la carte révélée est de la couleur du segment devant lui,
 - > AVANCE DE 3 CASES si c'est du VERT
 - > AVANCE DE 5 CASES si c'est du JAUNE ou du ROUGE
- Si elle est d'une couleur différente: AVANCE DE 2 CASES



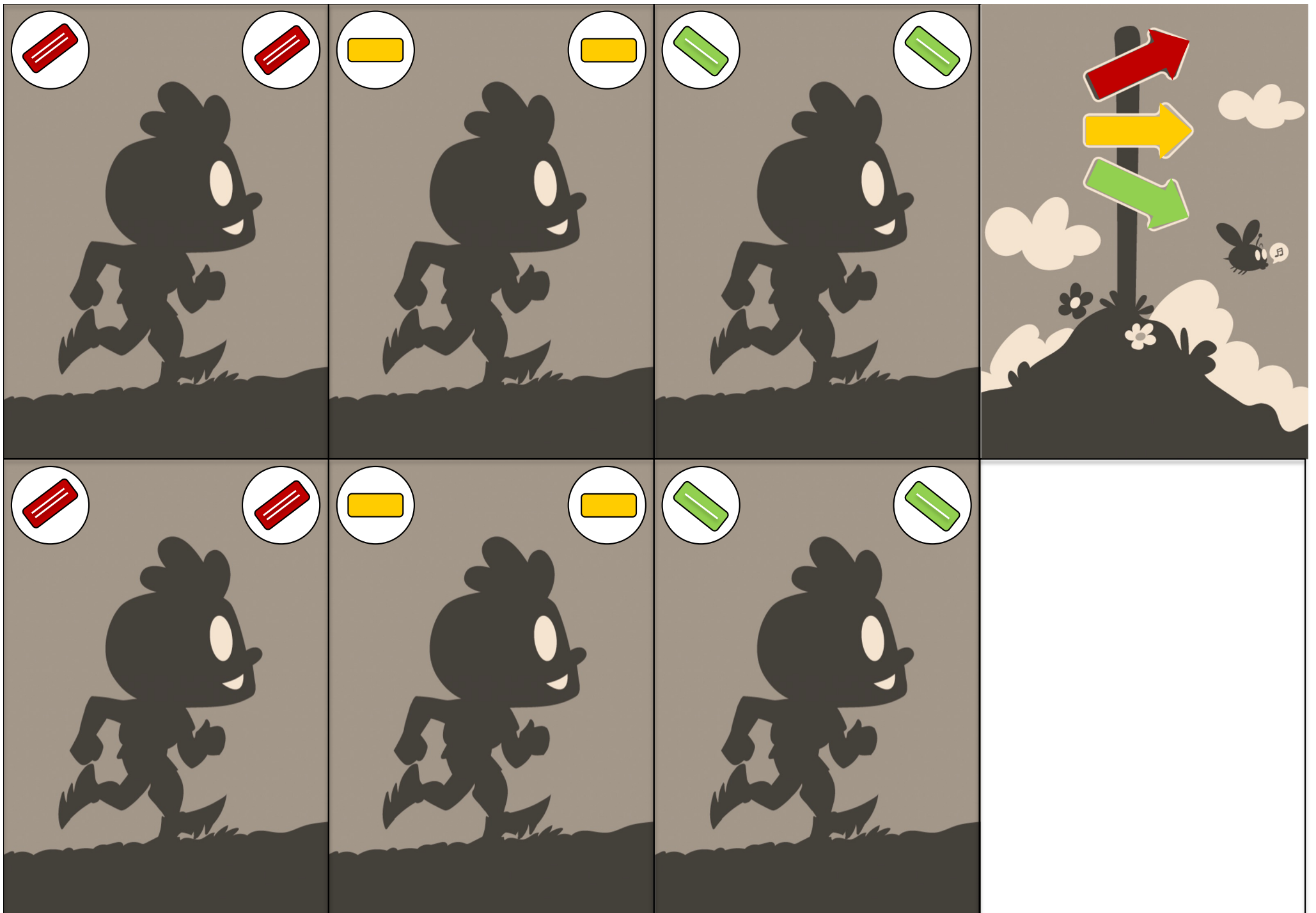
BLANDINE: elle n'aime pas trop qu'on la dépasse.

- Si la carte révélée est de la couleur du segment devant elle,
 - > AVANCE DE 4 CASES si elle est en tête de la course
 - > AVANCE DE 5 CASES sinon
- Si elle est d'une couleur différente:
 - > AVANCE DE 2 CASES si elle est en tête de la course
 - > AVANCE DE 3 CASES sinon

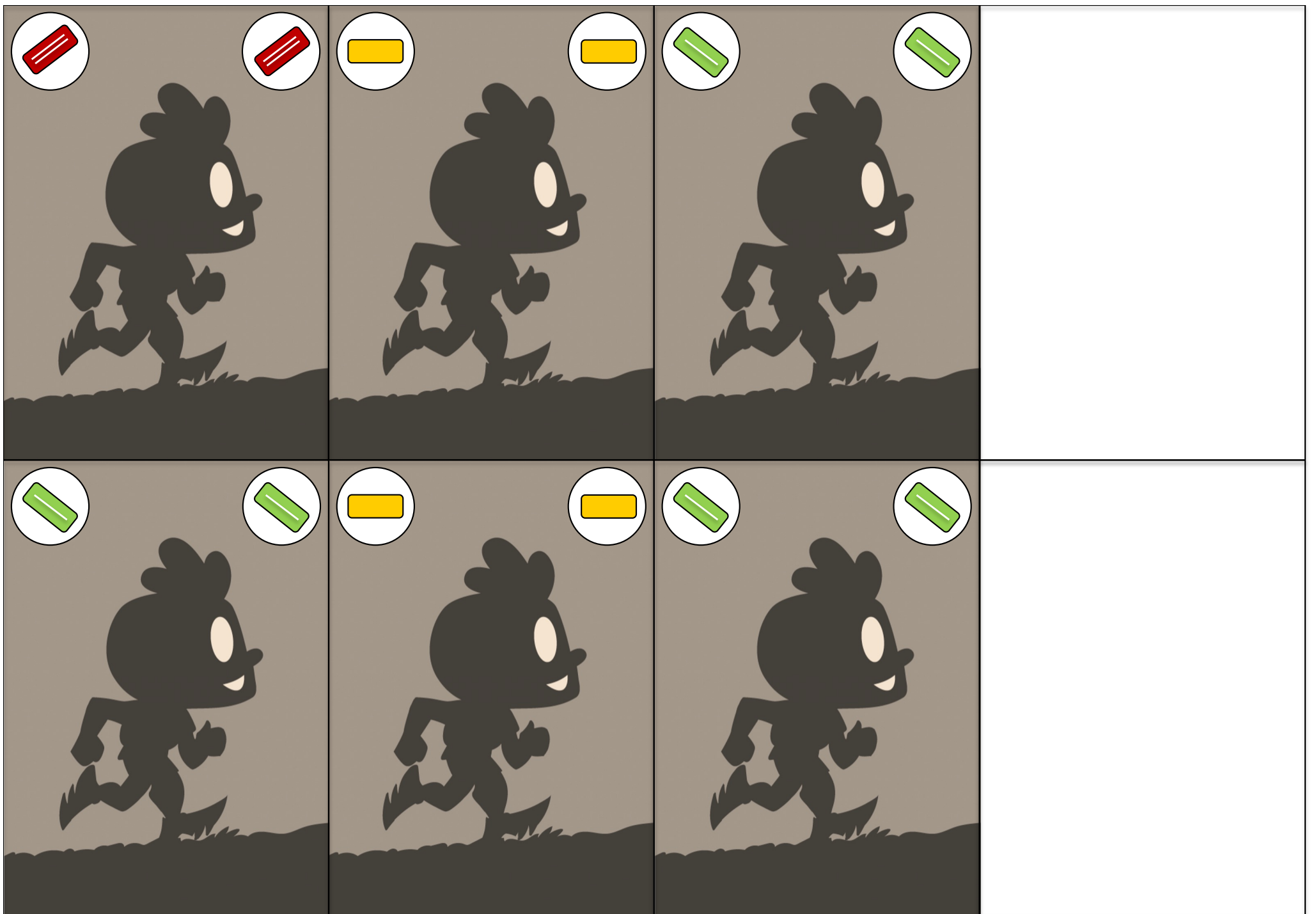
Oserez-vous affronter ces trois légendes en même temps en mode solo ??



Verso Joueur Noir



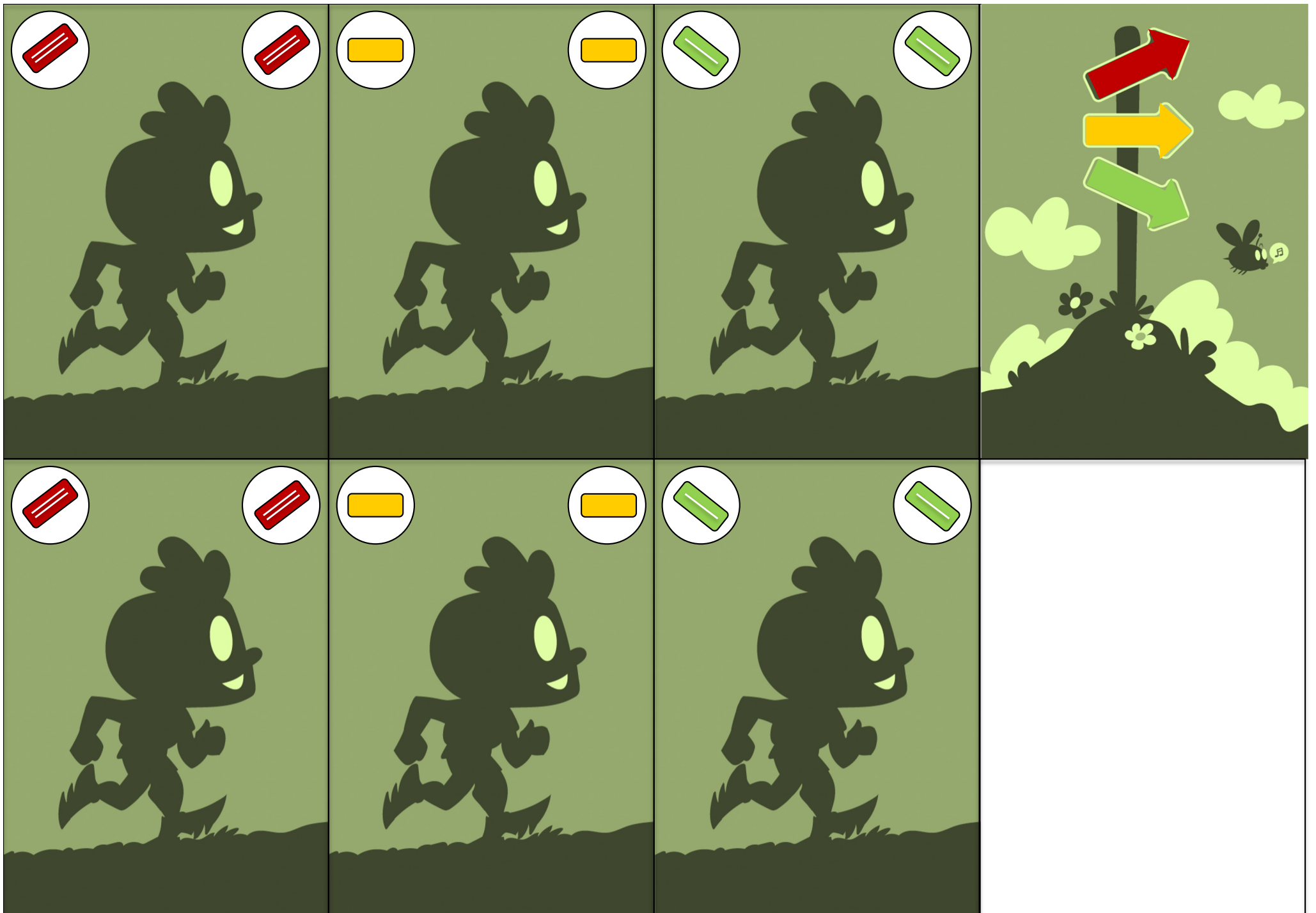
Recto Joueur Noir



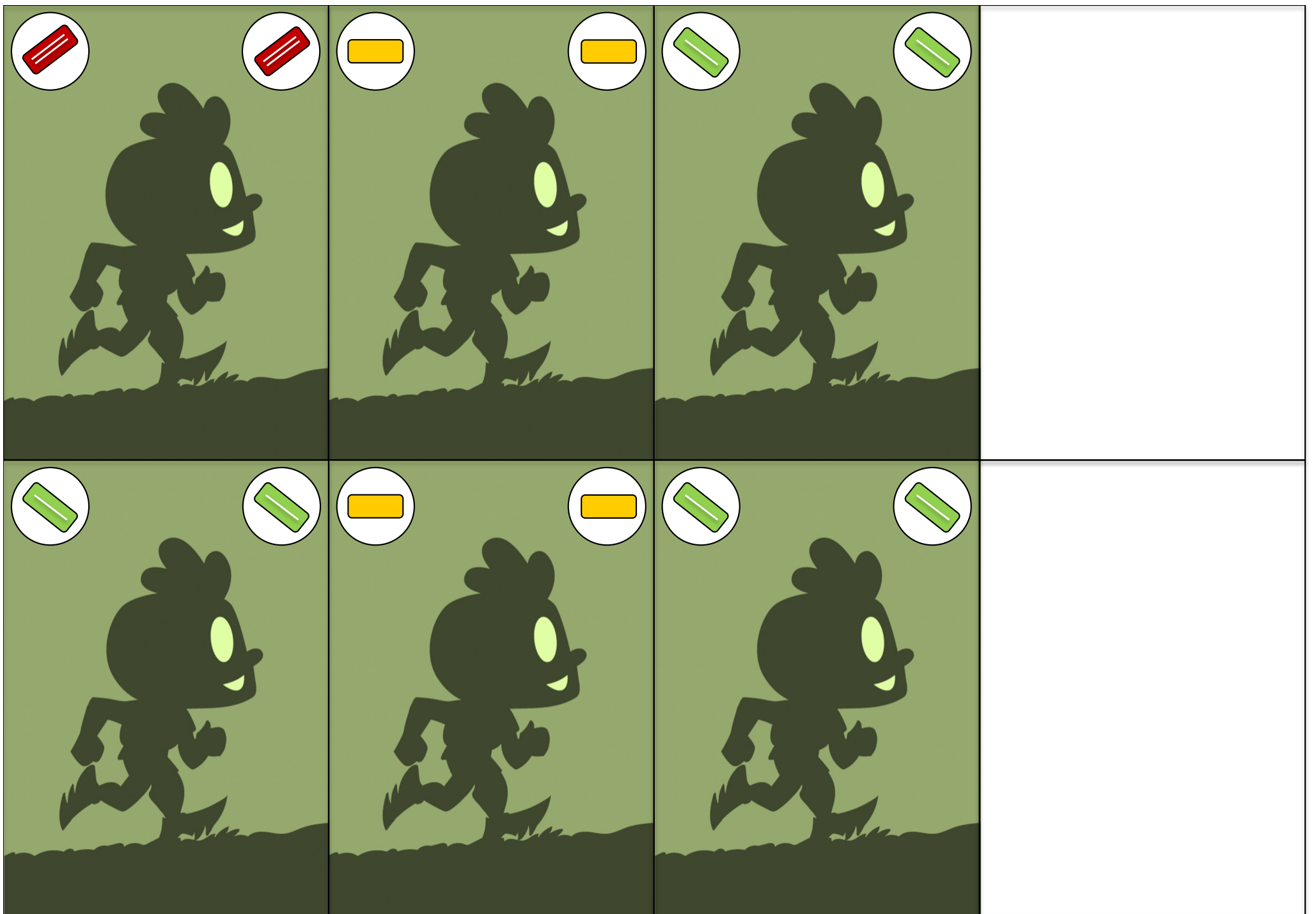
Recto Joueur Noir



Verso Joueur Vert

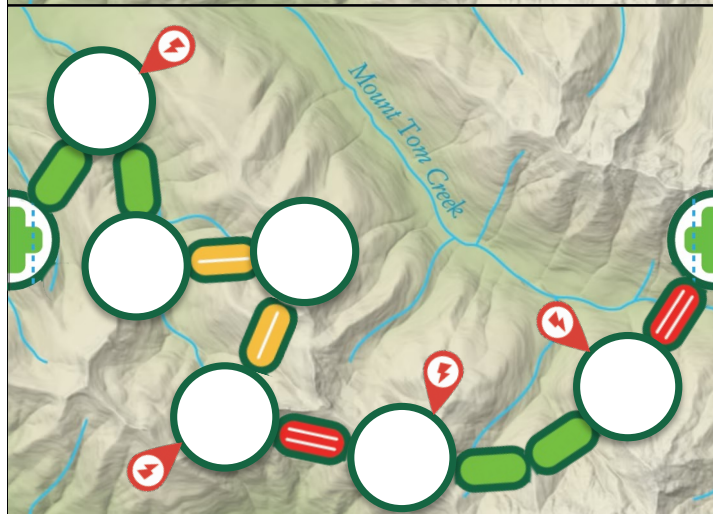
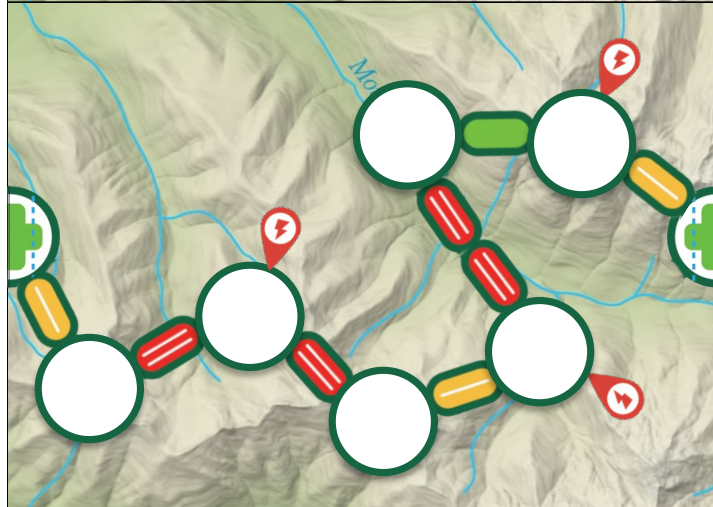
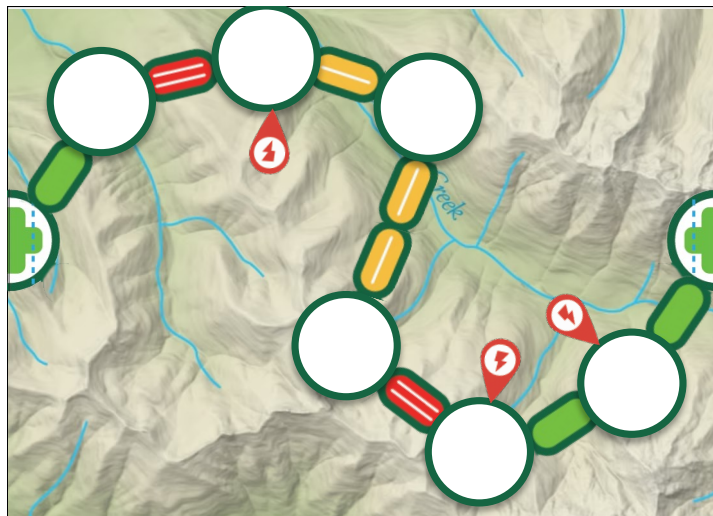


Recto Joueur Vert



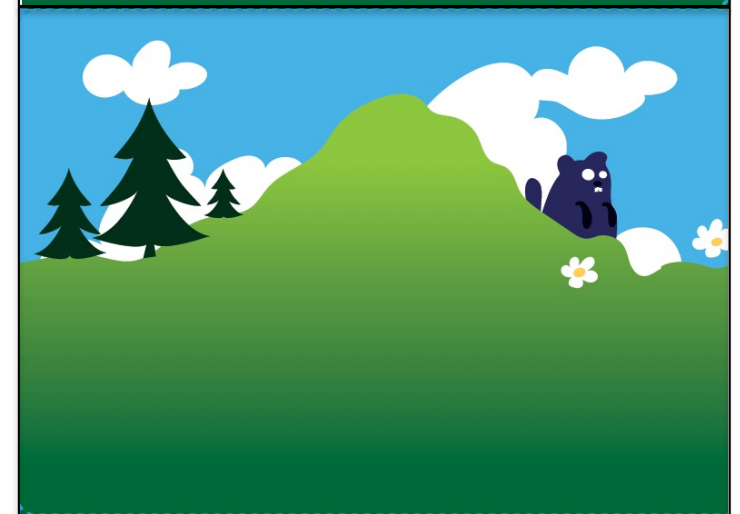
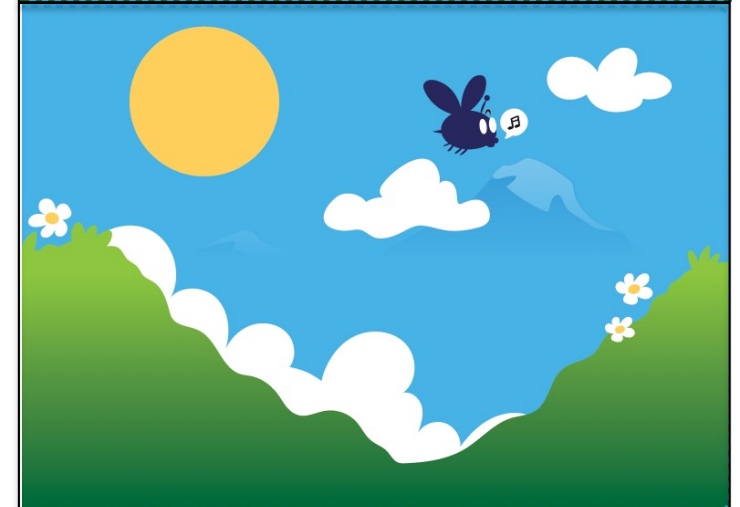
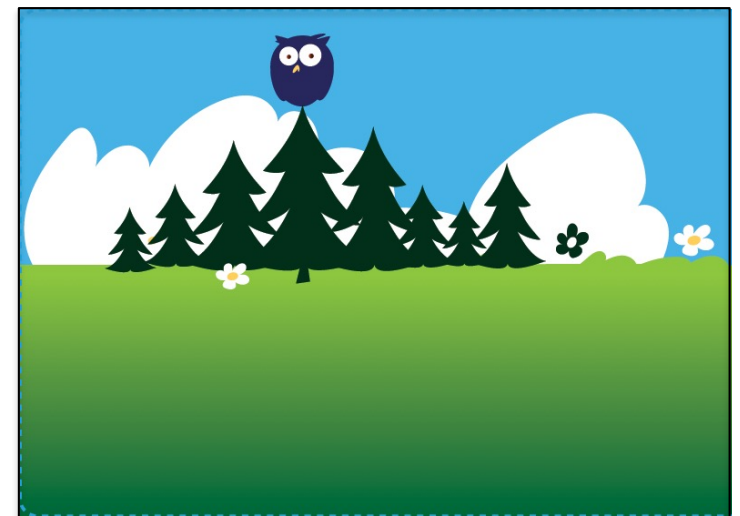
Recto Joueur Vert

Cartes Parcours



Recto

Verso

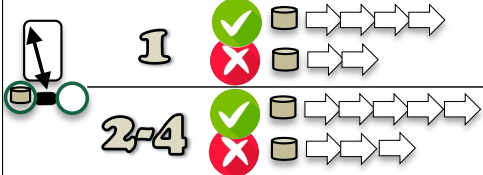


Légendes du Trail

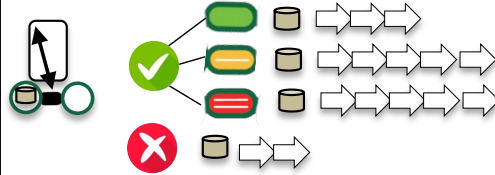
Recto



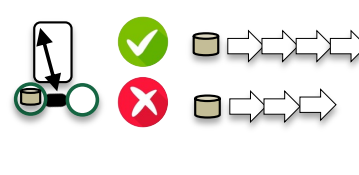
Blandine



Killian



Tim



Légendes
du
Trail

Légendes
du
Trail

Légendes
du
Trail

Verso