



# Croque-Carotte

## la course des licornes

4+



2-4



20'



Une course dans les nuages jusqu'au cristal magique ! Au pays enchanté des licornes a lieu chaque année une course où chacune tente d'atteindre la première le cristal magique. Avec vos licornes, vous êtes enfin prêts à relever le défi. Sautez de case nuage en case nuage. Mais attention, le chemin qui y mène vous réserve bien des surprises. Il vous faudra souvent tourner le cristal magique, faisant apparaître des trous dans lesquels vos licornes risquent de tomber...

Ne vous laissez pas distraire et soyez le premier à atteindre le sommet du cristal avec l'une de vos licornes !

### Contenu

- ◆ 1 montagne de nuages (une colline avec des trous)
- ◆ 1 cristal magique à tourner
- ◆ 16 licornes de 4 couleurs
- ◆ 48 cartes Action



Ravensburger

## Mise en place

- Placer la montagne de nuages au milieu de la table et insérer le cristal magique au sommet.
- Chaque joueur choisit une couleur et place ses 4 licornes devant lui. À 2 ou 3 joueurs, les licornes restantes sont remises dans la boîte.
- Mélanger les cartes Action et placer le paquet, face cachée, à côté de la montagne.

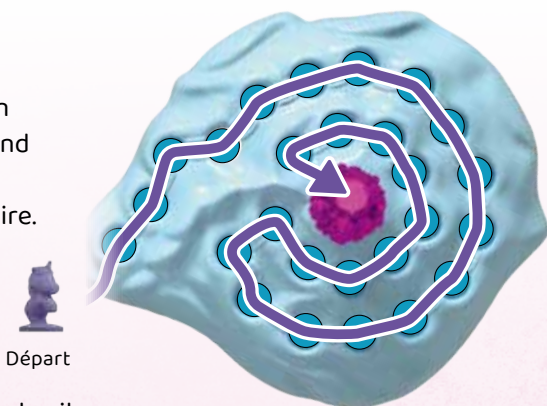


## But du jeu

Il s'agit d'atteindre le premier la case au sommet du cristal magique avec l'une de ses licornes.

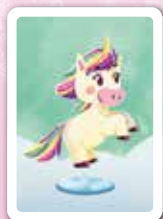
## La course dans les nuages peut commencer !

Placez vos licornes au début du chemin menant au cristal magique. Le plus grand fan de licornes parmi vous commence. La partie se poursuit dans le sens horaire.



Le joueur retourne la première carte de la pile.

Si elle représente une licorne, il peut alors avancer une de ses licornes sur la montagne de nuages du nombre de cases indiqué.



**Avancer d'1 case.**



**Avancer de 2 cases.**



**Avancer de 3 cases.**

Un joueur peut toujours **choisir** avec laquelle de ses licornes il se déplace.

Un joueur peut décider d'amener une nouvelle licorne sur le parcours ou de déplacer une licorne déjà présente sur le chemin de nuages.

Il ne peut y avoir **qu'une seule** licorne par case.

**Les cases** occupées **sont sautées et ne comptent pas dans le déplacement.**

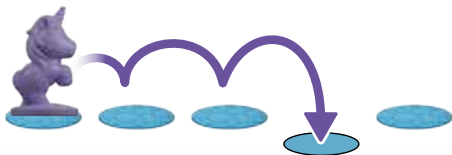
Un trou compte comme une case. Mais une licorne ne tombe dedans que si elle **termine** son déplacement dessus.



Avancer de 2 cases.



Avancer de 3 cases.



Trou

Une fois que le joueur a déplacé sa licorne, il défausse la carte.

## Sur quelle case ma licorne est-elle en sécurité ?

Chacun doit toujours faire attention à la case sur laquelle atterrit sa licorne.

Il existe de nombreuses cases sur lesquelles il ne peut rien lui arriver.

D'autres, en revanche, peuvent s'ouvrir, lorsque le cristal magique est tourné.

## Quand le cristal magique est-il tourné ?

Lorsqu'un joueur retourne une carte Cristal, il tourne doucement le cristal de la montagne de nuages dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'il entende un « CLIC ! ». Si une case s'ouvre, un trou apparaît. Si une licorne se trouve dessus, pas de chance, elle tombe dedans. Elle disparaît dans la mer de nuages et ne joue plus. Si, au cours de la partie, un joueur perd sa quatrième licorne, il devra malheureusement attendre la prochaine partie pour rejouer.



## Que se passe-t-il lorsque la pioche est épuisée ?

Si le paquet est épuisé, mélanger les cartes et les remettre, face cachée, à côté de la montagne de nuages.

### Fin de la partie

Pour remporter la partie, il faut être le premier à atteindre le sommet du cristal magique avec l'une de ses licornes. Les éventuels points de déplacement restants sont ignorés. La partie est alors immédiatement terminée.



**Licence :** © 1998 Seven Towns Ltd.  
**Direction artistique :** Elena McMillin  
**Illustrations :** Giorgia Broseghini  
**Conception des pions :** MAD Toy Design, Inc.  
**Design :** Alan Echison  
**Photos :** Melesh Studio

© 2024

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 2460  
D-88194 Ravensburg

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

FR01

Ravensburger

241891