

Règles du jeu



But du jeu

Être le premier à amener deux de ses pions à l'arrivée.

Préparation

1. L'adulte assemble le plateau de jeu.
2. Chaque joueur prend trois pions de la même couleur et les place près de lui (et non sur le plateau de jeu).
3. L'adulte forme une pile avec les cartes-actions **bien mélangées**¹ et la place, face cachée, sur la table.

Mise en situation

Mesdames et messieurs! C'est aujourd'hui que sera déclaré le vainqueur du célèbre championnat de la passerelle de Tombe-à-l'Eau. Pour remporter les honneurs, tu dois te mesurer aux autres participants dans l'épreuve du parcours en hauteur. Un adversaire est dans le chemin? Pousse-le à l'eau et prends les devants! Qui sortira gagnant de cette course rocambolesque ?

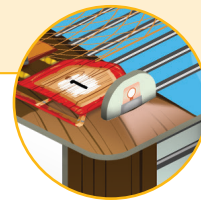
3

Pour terminer, insérer l'arche derrière les projecteurs du 4^e pilier.



2

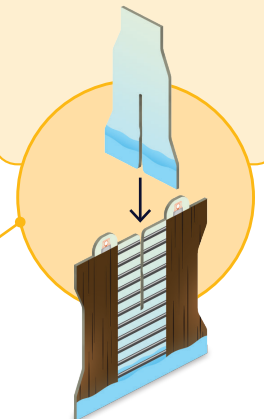
Déposer ensuite les 3 parties du plateau sur les piliers.



l'assemblage

1

Pour commencer, former les 4 piliers en emboîtant les 2 morceaux de chacun l'un dans l'autre.



1. Il est important de bien mélanger les cartes dans la pile afin que les mêmes actions ne se suivent pas.



Déroulement

1. Le joueur le plus jeune commence la partie. Il tourne la carte sur le dessus de la pile et effectue l'action indiquée, si applicable (voir la section «Les actions»). La carte est ensuite mise de côté (défaussée) et le tour du joueur se termine.

- Si l'action fait avancer l'un de ses pions, le joueur choisit le parcours sur lequel il souhaite faire avancer son pion (voir la section «Les déplacements»).
- Si une action ne peut être réalisée, elle est annulée et le tour du joueur se termine.
- Lorsqu'il est inscrit «Joue de nouveau!» sur la carte, le joueur réalise l'action indiquée puis il prend une autre carte sur la pile. S'il ne peut réaliser l'action indiquée, il peut tout de même tourner une autre carte.

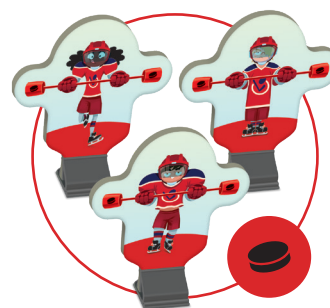
2. Le jeu se poursuit de la même façon, à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre!

- Lorsqu'un pion **s'arrête** sur la même case qu'un pion d'un adversaire ou qu'il en **dépasse** un sur un **même parcours**, le pion adverse se fait «pousser à l'eau» par celui du joueur. Le joueur pousse le pion en bas du plateau et le joueur à qui il appartient le récupère.

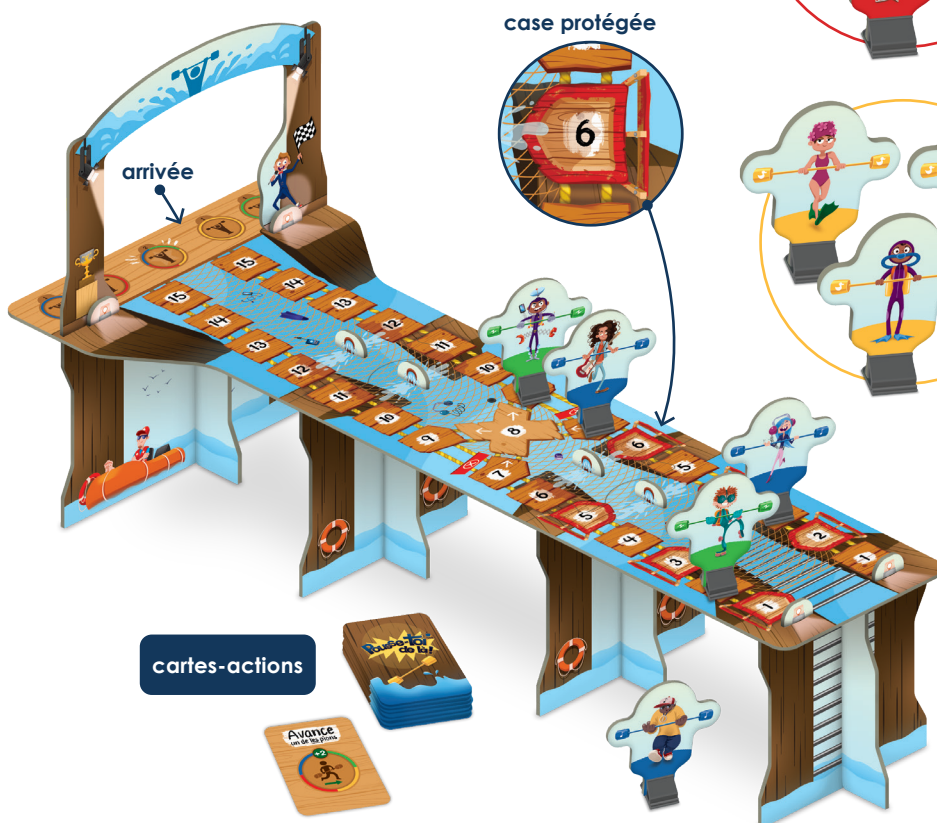
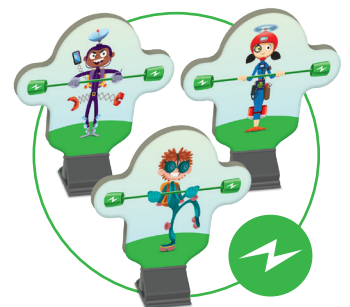
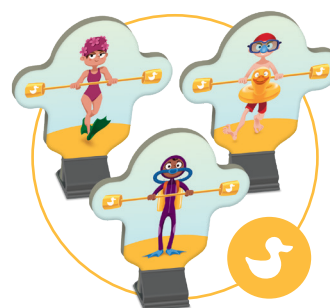
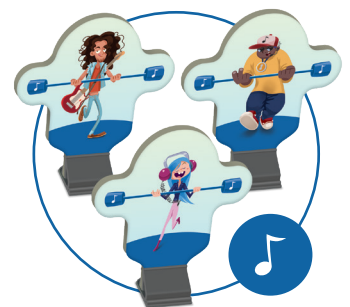
- Un pion sur une **case protégée** ne peut pas se faire pousser à l'eau. Dans ce cas, le pion passe sur la case protégée sans faire tomber à l'eau le pion qui s'y trouve. Si le pion doit terminer son déplacement sur une case protégée occupée par un autre pion, il continue jusqu'à la case suivante (en respectant le sens du déplacement).

- Un pion ne fait pas tomber à l'eau les autres pions de son équipe. Il passe à côté en se déplaçant et s'il arrive sur une case déjà occupée par un pion de son équipe, il continue sur la case suivante (en respectant le sens du déplacement).

3. Le premier joueur qui amène **deux** de ses trois pions à l'arrivée gagne la partie. Il pousse à l'eau tous les pions sur le plateau de jeu qui n'ont pas franchi la ligne d'arrivée!



les équipes



case protégée

arrivée

cartes-actions



1. Si à un moment durant la partie il n'y a plus de cartes-actions dans la pile, un des joueurs prend les cartes défaussées, les mélange et forme une nouvelle pile pour continuer la partie.

Les actions

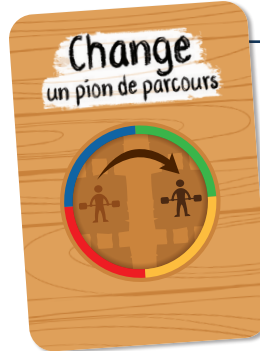
Avance



Le joueur avance l'un de ses pions du nombre de cases indiqué.

+1 +2 +3 +4

Change de parcours



Le joueur déplace un pion de son choix (un des siens ou un pion adverse, incluant un pion sur une case protégée) sur la case ayant le même numéro dans l'autre parcours.

Recule



Le joueur recule un pion adverse du nombre de cases indiqué.

-1 -2 -3

Tombe à l'eau



Le pion le plus avancé sur le parcours tombe à l'eau, même s'il s'agit du pion du joueur qui a pris la carte. Si deux pions sont les plus avancés à distance égale sur leur parcours respectif, l'action est annulée et le tour du joueur se termine.

Joue de nouveau

Lorsqu'il est inscrit «Joue de nouveau!» au bas de carte, le joueur réalise l'action indiquée puis il prend une autre carte sur la pile. S'il ne peut réaliser l'action indiquée, il peut tout de même tourner une autre carte.



Les déplacements

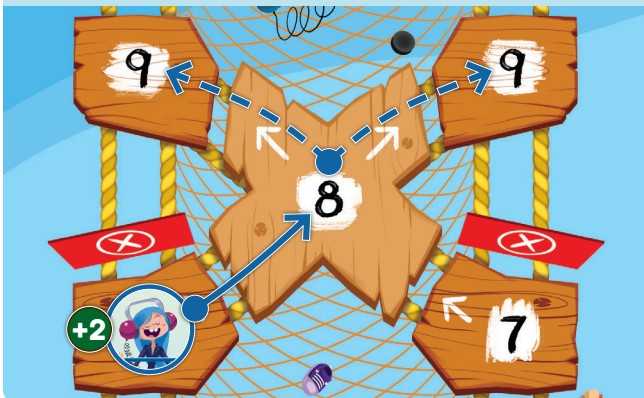


Avancer un de ses pions

- Lorsqu'un joueur tourne une carte-action qui fait avancer un pion, il choisit lequel de ses pions il avance. Il ne peut déplacer qu'un seul pion par carte. Il peut mettre en jeu plus d'un pion sur le même parcours ou sur des parcours différents.
- Au début du parcours et à la **case 8**, le joueur choisit le parcours sur lequel il souhaite poursuivre le déplacement de son pion. Les pions d'un joueur peuvent être sur des parcours différents.

Exemple:

Un pion est sur la case 7 et le joueur le fait avancer de 2 cases. Ce joueur peut choisir de poursuivre le déplacement de son pion à gauche sur la case 9, ou d'aller à droite sur la case 9 de l'autre parcours.



- Si le nombre de cases indiqué sur la carte dépasse le nombre de cases séparant le pion de l'arrivée, le pion termine le parcours et le tour du joueur s'arrête; il n'avance pas un autre pion du nombre de cases restant.

- Un pion passe à côté des pions de son équipe sans les faire tomber à l'eau. Lors d'un déplacement, le joueur compte chaque case, même si elle est occupée par un autre pion.

Exemple:
Le joueur qui a l'équipe des verts tourne cette carte:



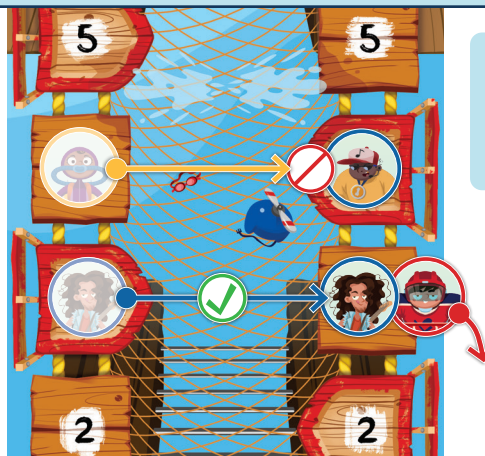
Il choisit de déplacer son pion le moins avancé et fait tomber le pion jaune seulement.

- Si un pion qui avance termine son déplacement sur une case occupée par un pion de son équipe ou sur une case protégée occupée par un pion adverse, il avance sur la case suivante. Si un pion adverse se trouve sur cette case, il le pousse à l'eau.



Changer un pion de parcours

- Au moment de changer un pion de parcours, s'il y a déjà un pion adverse sur la case d'arrivée du déplacement, ce pion se fait pousser à l'eau, sauf s'il se trouve sur une case protégée (un pion sur une case protégée ne peut pas se faire pousser à l'eau). Dans ce cas, le joueur doit choisir un autre pion à changer de parcours. Le changement est aussi impossible lorsqu'un pion de la même équipe occupe la case d'arrivée du déplacement. S'il n'y a pas de possibilités, le changement de parcours ne peut pas s'effectuer et le tour du joueur se termine.



Exemple:
Le pion jaune ne peut pas être changé de parcours, car la case d'arrivée du déplacement est une case protégée déjà occupée.

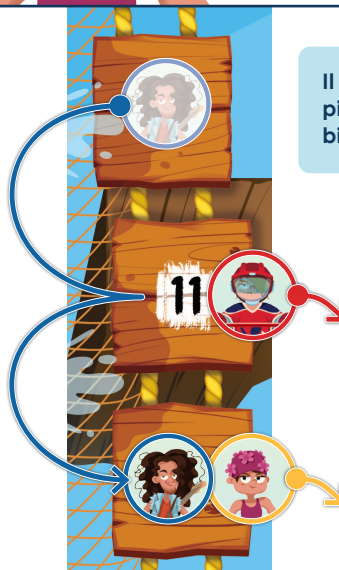
Le pion bleu peut être changé de parcours, car la case d'arrivée du déplacement est occupée, mais non protégée. Il pousse à l'eau le pion adverse qui se trouve sur cette case.



Reculer un pion adverse

- Lorsqu'un joueur tourne une carte qui fait reculer un pion, il choisit un pion d'un adversaire. Il peut faire reculer un pion adverse qui se trouve sur une case protégée.
- En reculant, si le pion rencontre un pion adverse, le joueur le pousse à l'eau, même si ce pion lui appartient (sauf si le pion se trouve sur une case protégée).
- Si le pion qui recule termine son déplacement sur une case occupée par un pion de son équipe ou sur une case protégée déjà occupée par un pion adverse, il recule sur la case précédente. Si un pion adverse se trouve sur cette case, il le pousse à l'eau.

Exemple:
Le joueur qui a l'équipe des rouges tourne cette carte:



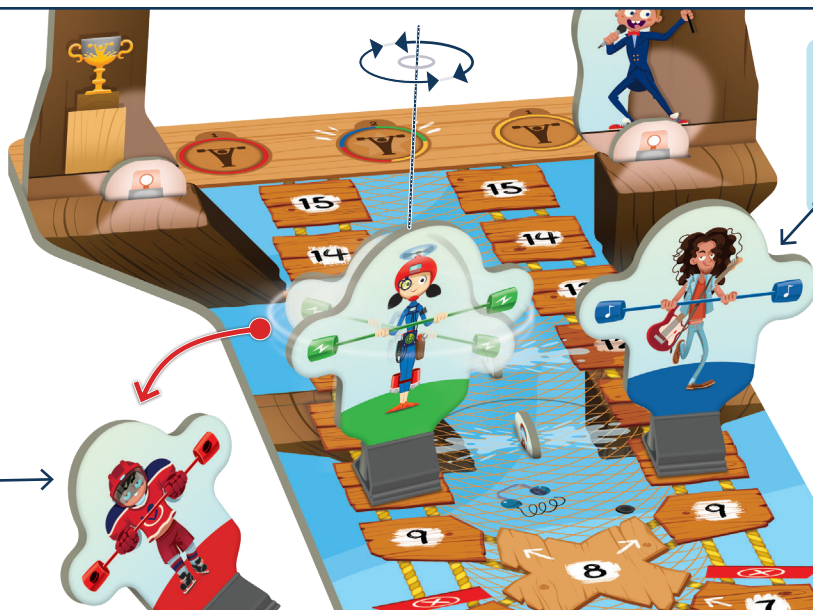
Il décide de faire reculer un pion bleu, car celui-ci était bien avancé sur le parcours.

Le pion bleu fait tomber à l'eau tous les pions sur son passage, même le pion rouge du joueur qui a tourné la carte.

Faire tomber un pion à l'eau

- Un joueur peut faire tomber un ou plusieurs pions adverses à l'eau lors d'un même déplacement. Ces pions doivent être sur le même parcours pour se faire pousser à l'eau (deux pions qui sont chacun sur leur parcours ne se poussent pas à l'eau lorsqu'ils sont vis-à-vis).

Ce pion tombe, parce que le pion vert arrive sur la case où le pion rouge se trouve.



Ce pion ne tombe pas, car il est sur l'autre parcours.

L'équipe de Pousse-toi de là!

Auteur: Simon Tobin

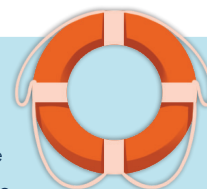
Illustratrice: Geneviève Lafleur-Laplante

Révisseuse linguistique: Caroline Laflamme

Directrice artistique: Anne-Marie Lévesque

Assistante à la direction artistique: Vanessa Dionne

Graphistes: Vanessa Dionne et Émilie Côté



Ce produit est conforme à la nouvelle orthographe.

