

Cas particuliers

Impasse : si personne n'arrive à réaliser un coup gagnant au bout d'une vingtaine de secondes, placez le cheval de queue à la tête du carrousel. Faites de même chaque fois que le jeu sera bloqué.

Coup de chance : si, au début de la partie, après une impasse ou après une erreur d'un adversaire, les trois chevaux de tête correspondent à une carte face visible posée devant vous, ne prenez pas la peine de déplacer des chevaux : vous marquez immédiatement un point si vous parvenez à désigner la carte qui correspond à la position des trois chevaux de tête avant qu'un adversaire déplace à nouveau les chevaux.

Règle expert

Dans cette version **TOUTES** les cartes peuvent servir à réaliser des figures gagnantes, même celles qui se trouvent face visible devant un de vos adversaires.



Carrousel est un jeu de Max Gerchambeau
illustré par Stéphane Poinot,
édité par Asmodee Éditions, ZAC Le Mérantais,
angle rue aux Fleurs, rue des Tilleuls
BP 00037 - 78960 Voisins le Bretonneux

8

www.asmodee.com

CARROUSEL



Un jeu de Max Gerchambeau



RÈGLE DU JEU

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 7 ans

1



Les chevaux de bois du manège n'en font qu'à leur tête. Votre but est de leur faire exécuter des figures imposées dont chaque joueur peut avoir une conception différente.

Matériel

60 cartes, 5 pions chevaux, 1 plateau de jeu comportant 7 cases.

But du jeu

Chaque joueur va s'efforcer d'être le plus rapide à positionner les trois chevaux de tête du carrousel dans l'ordre exact figurant sur une des cartes placées face visible devant lui. Chaque figure réussie fait gagner un point.

Préparation

Les 5 chevaux sont disposés sur 5 cases consécutives du plateau de jeu (peu importe l'ordre des couleurs). Le manège tourne dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (dans le sens des flèches).

Les 60 cartes sont mélangées.

À deux joueurs, chacun reçoit 9 cartes qu'il dispose, face visible, devant lui.

À trois joueurs, chacun reçoit 6 cartes qu'il dispose comme ci-dessus.

À quatre joueurs, chacun reçoit 5 cartes qu'il dispose comme ci-dessus.

Les cartes restantes sont disposées face cachée non loin du plateau de jeu afin de constituer la pioche.

2

Déroulement de la partie

Il n'y a pas d'ordre de jeu imposé dans une partie de *Carrousel*. Tous les joueurs jouent simultanément. Chaque joueur doit donc s'efforcer d'être le plus rapide à placer les trois chevaux de tête du *carrousel* dans l'ordre indiqué sur une des cartes placées face visible devant lui. Le fair play qui caractérise tout joueur de *Carrousel* veut que « pièce touchée en premier, vaut priorité ». Une fois qu'un joueur a pris en main un ou deux chevaux, il doit pouvoir terminer son déplacement sans être gêné par ses adversaires. Si après un déplacement la position des chevaux de tête ne correspond à

aucune carte face visible placée devant lui,

le joueur fautif perd un point (mettez immédiatement une des cartes

qu'il a gagnées depuis le début de la partie sous la pioche). L'ordre des 5 chevaux se définit dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (voir dessin ci-contre).



3

Déplacement des chevaux

Un déplacement implique toujours 1 ou 2 chevaux (pas plus). À la fin de chaque déplacement, les 5 chevaux doivent être adjacents les uns aux autres sans espace libre entre eux. Les déplacements des chevaux ne se font pas de façon anarchique. Il faut respecter une des méthodes suivantes :

- **Déplacement simple :** intervertissez la position de deux chevaux sur le carrousel.



AVANT



APRÈS

4



AVANT



APRÈS

5



- **Les premiers seront les derniers (et le contraire) :**

placez le cheval de tête à la queue du carrousel **OU** placez le cheval de queue à la tête du carrousel.



AVANT



• **Un cheval chasse l'autre** : le dernier cheval du carrousel prend la place de l'un des autres chevaux que l'on place ensuite à la tête de l'ensemble **OU** le premier cheval du carrousel prend la place de l'un des autres chevaux que l'on place ensuite en queue de l'ensemble.



• **Chaos total !** : prenez deux chevaux adjacents et placez-les dans l'ordre de votre choix sur les deux autres cases libres du carrousel (voir l'exemple page suivante).



APRÈS

6

AVANT



APRÈS

Coup gagnant

Si, après avoir déplacé un ou deux chevaux, l'ordre des trois chevaux de tête correspond à une carte face visible posée devant vous, vous marquez un point (symbolisé par la carte en question que vous retournez et placez devant vous pour constituer votre pile de cartes gagnées). Remplacez immédiatement la carte ainsi récupérée par une carte de la pioche (toujours face visible). Si votre déplacement ne permet pas de marquer un point, vous êtes pénalisé (voir paragraphe « Déroulement de la partie »).

Victoire

Le gagnant de la partie est le joueur qui, le premier, totalise : 20 points à 2 joueurs, 15 points à 3 joueurs, 10 points à 4 joueurs.

7