Vous venez de trouver cette règle et cela vous est bien utile. Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière dans votre grenier ou que vous avez dégotté sur un troc.

Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard.

Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site :

http://jeuxsoc.fr

Je ne reçois pour cela aucune aide publique ni privée. Je ne souhaite pas non plus dénaturer mon site avec des publicités.

Si vous appréciez de trouver cette règle sur jeuxsoc.fr, un site gratuit et libre de toute publicité, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- En m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir
- En m'envoyant une règle ou un jeu qui manquerait cruellement à ma collection
- En faisant un don pour me permettre de continuer ma collection et de payer une partie de mes frais

Vous trouverez mon adresse postale, mon adresse électronique ainsi qu'un lien permettant un don via *Paypal* sur la page contact de mon site :

http://jeuxsoc.fr/contact.php

Merci

François Haffner

jeuxSOC

AVANTI

Une course mythique pour 3 à 5 bons vivants à partir de 10 ans

Que seraient les concerts de rock, les conférences de presse, les événements sportifs ou les défilés de mode sans cappuccinos, canapés … et papier hygiénique ? Si rien n'avance assez vite, nos petits fouineurs d'entrepreneurs peuvent toujours sauver la fête à bord de leurs bolides mythiques. Alors vite, la machine à espressos fixée sur le toit, les baguettes dans le coffre et c'est parti ! La concurrence est déjà en route et bloque les routes. Pas de problème ! Il suffit d'embarquer les affaires des autres en les doublant sans oublier de se faire payer ses bons services « entre copains » … Les billets volent déjà tout autour du tableau de bord. Et celui qui arrive à l'heure sur les lieux de la fête gagnera du prestige à n'en plus finir. Le joueur qui aura le plus de succès pourra bientôt se balancer sur son hamac, sur son île paradisiaque. Mais avant cela, foncez ! Avanti !

CONTENU ET PRÉPARATION

(Illus. 1)
Exemple pour 4 joueurs

- Chaque joueur reçoit 2 billets de chaque couleur.
- Après avoir bien mélangé le paquet de 27 **cartes Vitesse,** chaque joueur reçoit 3 cartes en main. Les cartes restantes constituent la pioche et sont empilées sur la case vert clair au milieu du plateau.
- Chaque joueur choisit une voiture, pose le **permis de conduire** correspondant devant lui, face visible, et place le **pion** de sa couleur sur la **case Départ** du **chemin vers l'île paradisiaque.**

Le dernier à être monté en voiture **entame le premier tour de jeu.** Il place le marqueur Événement sur une case du parcours de son choix et fixe ainsi le point de **départ** et d'**arrivée** de la première **étape.** Tous les joueurs placent leur voiture sur cette case

La partie peut commencer.

But du jeu

Ramasser le plus d'oseille et à vous l'île paradisiaque !

Déroulement de la partie

La partie se déroule en **plusieurs étapes.**
Chaque étape se compose de deux phases qui se répètent sans arrêt : **déplacer sa voiture** et **encaisser l'argent.**

L'étape

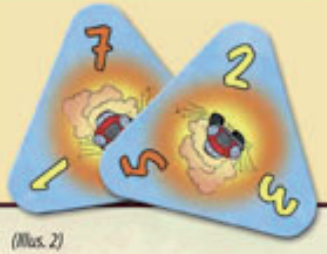
Déplacer sa voiture

Chaque joueur joue secrètement une carte Vitesse, le nombre orienté vers le plateau, pour indiquer le nombre de cases dont il souhaite déplacer sa voiture.

Les cartes Vitesse

Sur chaque carte Vitesse figurent 3 nombres entre 1 et 7. Ceux-ci indiquent la capacité de déplacement de la voiture.

Important : Seuls les joueurs qui jouent un **1, un 2 ou un 3** peuvent piocher une nouvelle carte Vitesse à la fin du tour.



(Illus. 2)

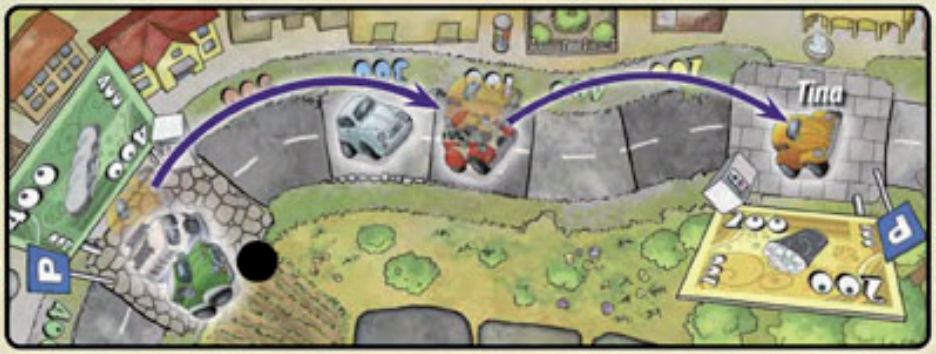
En commençant par le **premier joueur,** le tour se déroule dans le **sens des aiguilles d'une montre.** !

Premier joueur :

- **Au début de la partie,** le dernier à être monté dans une voiture commence.
- **Au cours** d'une étape, le premier à jouer est toujours celui **dont la voiture se trouve à la queue** (voir Illus. 9).
  Les « Éliminés de la semaine » (voir p. 16) ne sont **pas** pris en compte.
- Au début de chaque **nouvelle** étape, le **vainqueur** de l'étape précédente commence.

Quand vient son tour, le joueur retourne sa carte en gardant le nombre choisi au départ toujours vers le plateau de jeu. Il avance ensuite sa voiture du nombre correspondant de cases.

(Illus. 3) ***Exemple :*** *Jacques avance sa voiture de 3 cases ; Isabella, de 2 cases.*



(Illus. 4) Tina avance de 3 cases et tombe sur la voiture de Jacques ; elle avance donc de 3 cases supplémentaires.

Si elle est déjà occupée par une autre voiture, le joueur avance de nouveau sa voiture du même nombre de cases. Il continue ainsi jusqu'à ce qu'il atteigne une case libre. Son déplacement est alors terminé.

(Illus. 5) Stéphane joue un 6, rejoint Tina et avance de 6 nouvelles cases pour prendre la tête.

(Illus. 6) Enfin, William, avec son « 3 » rejoint d'abord Jacques, puis tombe sur Tina avant de terminer son déplacement 3 cases derrière Stéphane.

Les cartes Vitesse jouées sont placées **face visible,** au milieu du plateau, sur la pile de défausse. **Seuls les joueurs qui ont joué un 1, un 2 ou un 3 piochent une nouvelle carte Vitesse.**

Si la pioche est épuisée, la pile de défausse est mélangée pour en constituer une nouvelle.

Encaisser l'argent

Une fois que tous les joueurs ont déplacé leur voiture à tour de rôle, **le propriétaire de la voiture de tête** touche de l'argent des autres. Chacun d'eux lui verse la somme correspondant à la valeur indiquée à côté de sa propre voiture.
Le joueur qui se trouve sur un parking ne paye rien. L'argent que le joueur n'encaisse pas est perdu. La case sur laquelle se trouve la voiture de tête est sans importance. Celui qui ne peut pas payer doit **se procurer de l'argent** (voir encadré ci-contre) pour régler ses dettes.

(Illus. 7) ***Exemple :*** *À l'issue du premier tour de jeu, le bolide de Stéphane mène la course. William lui verse 1000 pépettes, Jack 100 et Isabella 300. Tina n'a rien à payer puisqu'elle est sur un parking.*

Se procurer de l'argent

Le joueur qui ne peut pas payer doit reculer son pion sur le chemin vers l'île paradisiaque. Pour chaque case qu'il quitte, la banque lui paye la moitié de la somme indiquée dessus. Celui qui ne peut pas reculer parce qu'il est déjà au départ, donne tout l'argent qu'il possède et la banque paye le reste.

(Illus. 8) ***Exemple :*** *Stéphane doit payer 1000 pépettes à Isabella. Comme il ne possède plus que 300 pépettes, il doit reculer sur le chemin menant à l'île et reçoit ainsi 500 pépettes. Il les donne, ainsi que ses 300 pépettes, à Isabella. Les 200 pépettes qu'il doit encore à Isabella sont payées directement par la banque car Stéphane ne peut pas reculer plus loin sur le chemin.*

Après que le meneur de la course a encaissé son argent, l'étape continue en jouant de nouvelles cartes Vitesse. (➡ déplacement des voitures ➡ encaissement de l'argent ➡ Adéplacement des voitures …)

(Illus. 9) Isabella, en dernière position, est la première à retourner sa nouvelle carte Vitesse et à déplacer sa voiture. Le tour continue ***dans le sens des aiguilles d'une montre*** *avec Tina …*

Les éliminés de la semaine

- Le joueur qui ne **peut** plus avancer au cours de cette étape parce qu'il ne lui reste aucune carte Vitesse, doit en informer ses adversaires.
- Le joueur qui **décide** d'abandonner l'étape en cours l'annonce uniquement à son tour de jeu. Il jette alors sa carte Vitesse sur la pile de défausse sans l'utiliser et ne participe plus à l'étape en cours.

Celui qui abandonne …

- **tourne sa voiture d'un quart de tour.** (voir Illus. 10) Cette voiture occupe cette case jusqu'à la fin de l'étape ;
- peut continuer à encaisser de l'argent tant qu'il reste en tête ;
- continue de payer au meneur la somme indiquée à côté de sa case jusqu'à la fin de l'étape en cours.

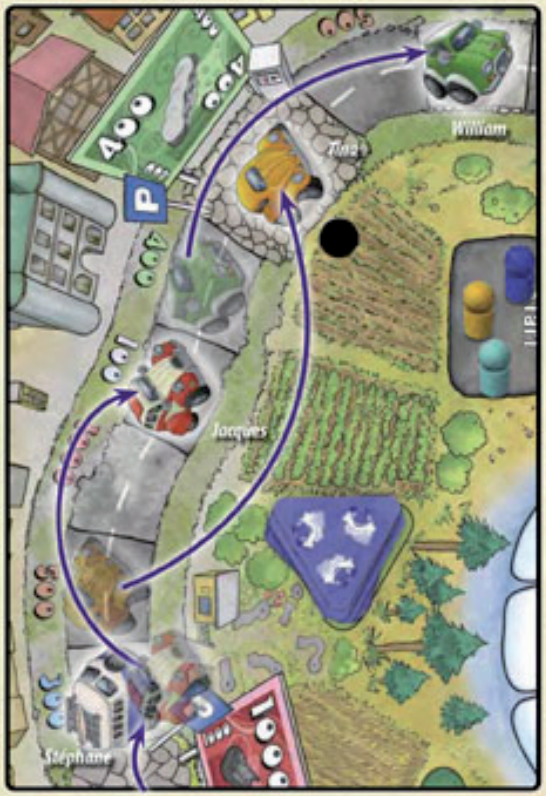
(Illus. 10)

Après l'encaissement de l'argent, **l'étape est terminée ...**

- si au moins 1 joueur a atteint le marqueur Événement ; ***ou***
- si **plus aucun** joueur ne peut ou ne veut jouer de carte Vitesse ; ***ou***
- si le joueur en tête est le seul à posséder encore des cartes Vitesse.

VOYAGE VERS L'ÎLE PARADISIAQUE

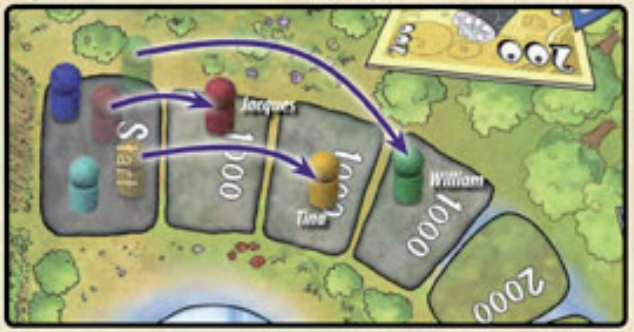
PLACEMENT VICTORIEUX



(Illus. 11) ***Exemple :*** *Tina atteint le marqueur Événement avec sa voiture. Puis William lui passe devant et prend la tête. Enfin, Jacques profite de la voiture arrêtée de Stéphane pour prendre la troisième place. William touche 100 pépettes de Jacques et 300 de Stéphane. L'étape est ensuite terminée.*

Le joueur dont la voiture se trouve en tête **à la fin** remporte cette étape et avance son pion de **3 cases sur le chemin conduisant à l'île.** Le joueur en deuxième position avance de **2 cases** et le troisième d'**1 case. À 3 joueurs, seuls les deux premiers avancent leur pion sur le chemin.**

Si un ou plusieurs joueurs ont atteint l'île de rêve, la partie est **immédiatement** terminée (voir ***FIN DE LA PARTIE ET VAINQUEUR***). Sinon, l'argent est encaissé.



(Illus. 12) William avance maintenant son pion de 3 cases sur le chemin. La deuxième, Tina, avance le sien de 2 cases et Jacques, troisième, d'1 case.

(Illus. 13) ***Exemple :*** *William et Jacques ne reçoivent pas d'argent. La banque verse 400 pépettes à Tina et 1100 à Stéphane. Isabella reçoit l'argent des Parkings soit « 300 », « 500 » et « 200 ».*

Départ d'une nouvelle étape

- Placer le **marqueur Événement** sur le parcours, sur la case atteinte par **la dernière voiture** de l'étape précédente.
- Y placer toutes les voitures.
- Remélanger **toutes les cartes Vitesse.** Chaque joueur en reçoit de nouveau 3 en main. Les cartes Vitesse restantes constituent la pioche et sont empilées sur la case vert clair au milieu du plateau.

La nouvelle étape peut commencer.

© 2011 Zoch GmbH, Briennerstr. 54a, 80333 München
Auteur: Heinz Meister
Illustrations: Victor Boden
Mise en page: Oliver Richtberg, Color Gruppe München
Traduction: Eric Bouret

Distributeur en Suisse :
CARLETTO AG
Moosacherstraße 14,
Postfach – CH-8820 Wädenswil,
www.carletto.ch

Encaissement de l'argent

Une fois que les premiers se sont déplacés sur le chemin vers l'île paradisiaque, les joueurs touchent de l'argent :
Sur chaque parking se trouve un distributeur de billets avec une pancarte indiquant la somme qui peut y être retirée. Chaque joueur touche de l'argent **des** distributeurs qui se trouvent entre sa voiture et celle qui la suit. L'argent des parkings occupés est touché par le propriétaire de la voiture qui s'y trouve. Cet argent est versé par la banque.

Investir dans le bonheur

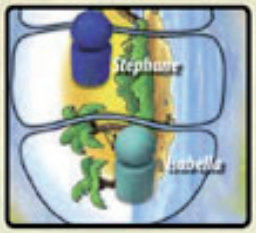
Un investissement financier permet aux joueurs de se rapprocher de leur île de rêve : pour atteindre la case suivante de l'île, le joueur paye à la banque la somme indiquée sur celle-ci. Un joueur peut avancer de plusieurs cases à condition de payer la somme indiquée pour chacune d'elles. **Les cases sur lesquelles ne figure aucun somme d'argent ne peuvent pas être atteintes de cette manière.**

(Illus. 14) Les cases sur lesquelles ne figure aucun somme d'argent ne peuvent pas être atteintes de cette manière.

(Illus. 15) ***Exemple :*** *Tina désire avancer de deux cases sur le chemin vers l'île. Pour la première case, elle paie 1000 pépettes. Pour la seconde, elle doit payer 2000 pépettes supplémentaires à la banque.*

Fin de la partie et vainqueur

Si un ou plusieurs joueurs ont atteint l'île de rêve, la partie est terminée. Les joueurs ne peuvent plus ***toucher d'argent*** ni ***investir dans le bonheur.*** Le vainqueur est le joueur qui a le plus progressé vers l'île de rêve. En cas d'égalité, le mieux placé lors de la **dernière** étape l'emporte.



(Illus. 16) ***Exemple :*** *Isabella et Stéphane atteignent l'île de rêve tous les deux dans le même tour. Stéphane est en tête et remporte donc la partie.*