

TRAQUEUR

0 point

0 point

TRAQUEUR



TRAQUEUR

0 point

0 point

TRAQUEUR

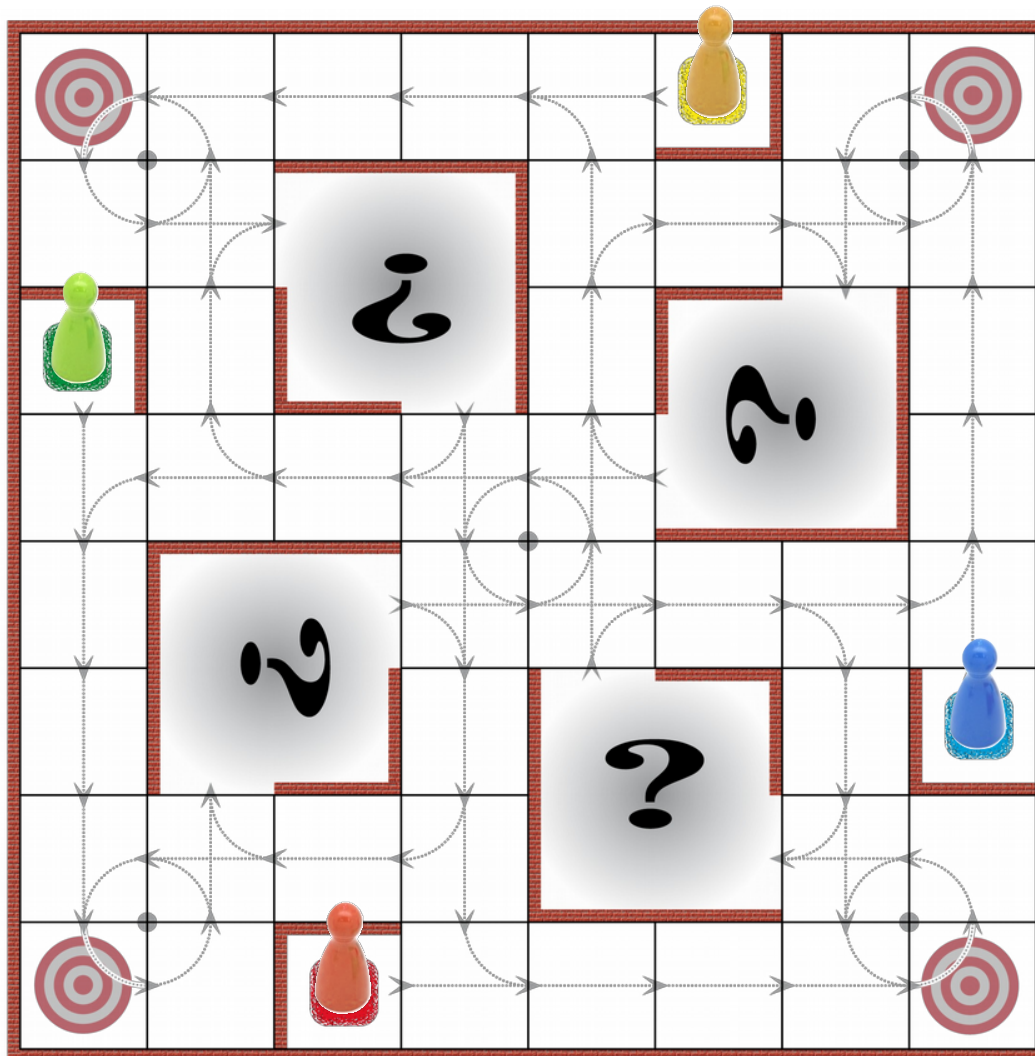
But du jeu du RELATRACK : s'emparer de l'ANNEAU et le rapatrier dans sa MAISON !

TRAQUEUR

0 point

0 point

TRAQUEUR



TRAQUEUR

0 point

0 point

TRAQUEUR

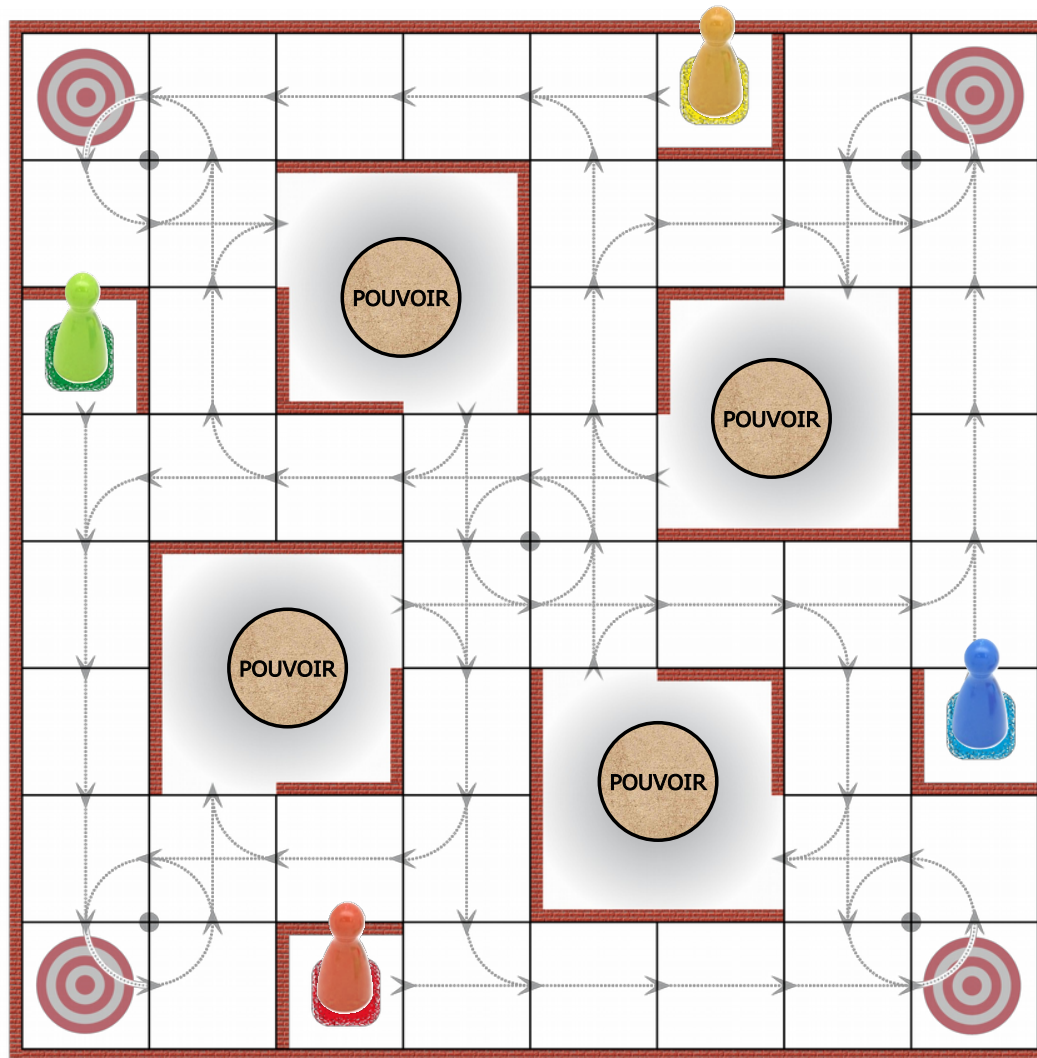
Les joueurs placent les pions de couleur dans leur MAISON respective.

TRAQUEUR

0 point

0 point

TRAQUEUR



TRAQUEUR

0 point

0 point

TRAQUEUR

Les 4 jetons POUVOIR sont mélangés et placés aléatoirement chacun dans un MAGASIN.

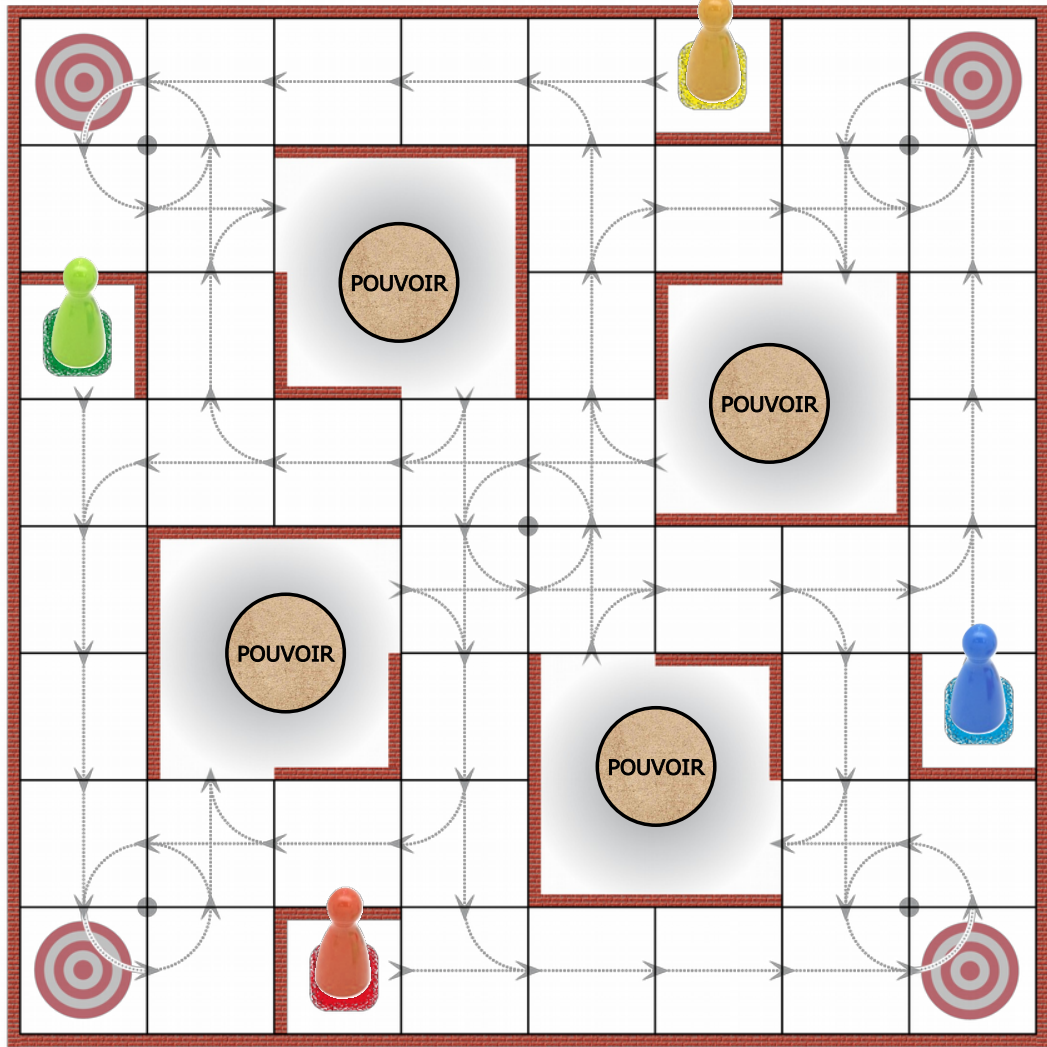


TRAQUEUR

0 point

0 point

TRAQUEUR



TRAQUEUR

0 point

0 point

TRAQUEUR

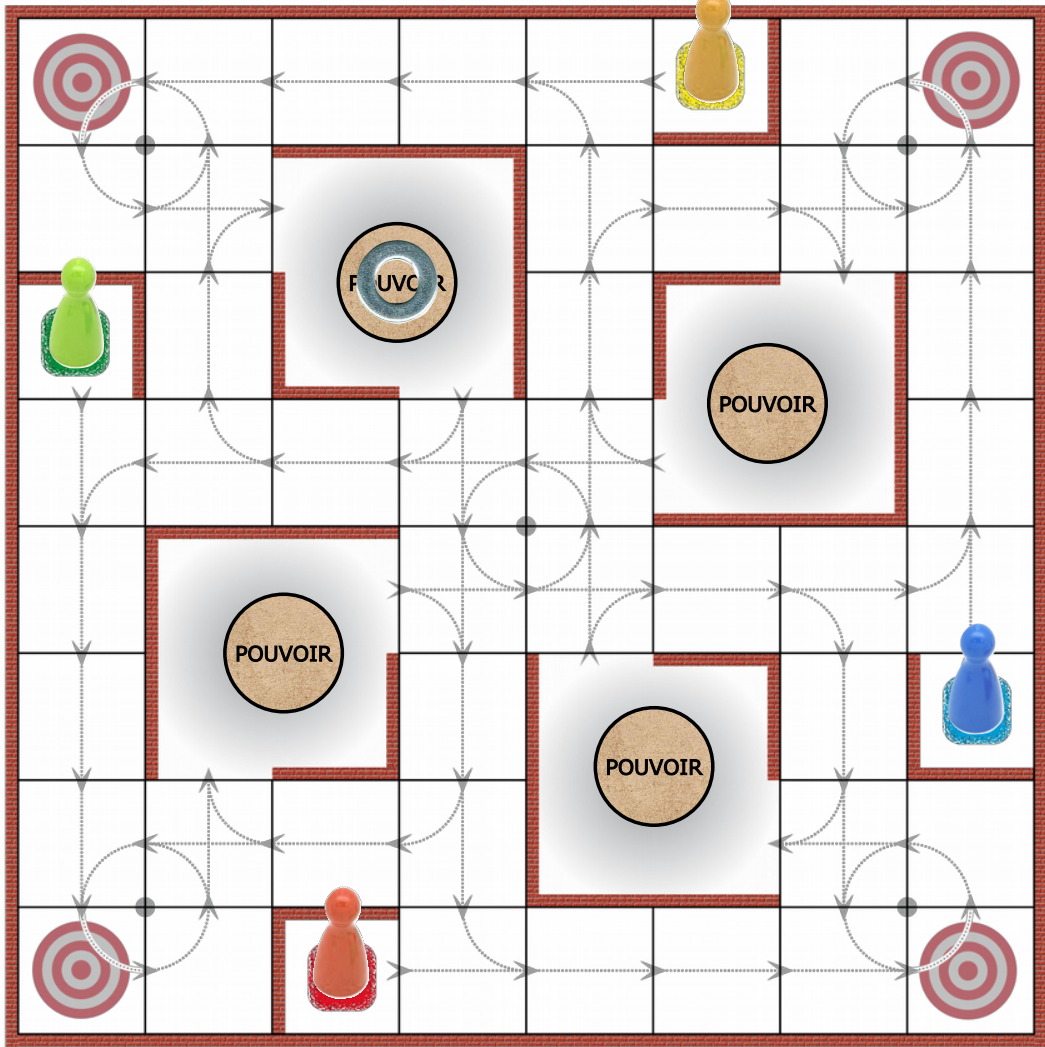


Les 4 joueurs lancent tour à tour un dé.



TRAQUEUR

0 point



0 point

TRAQUEUR



TRAQUEUR

0 point

0 point

TRAQUEUR



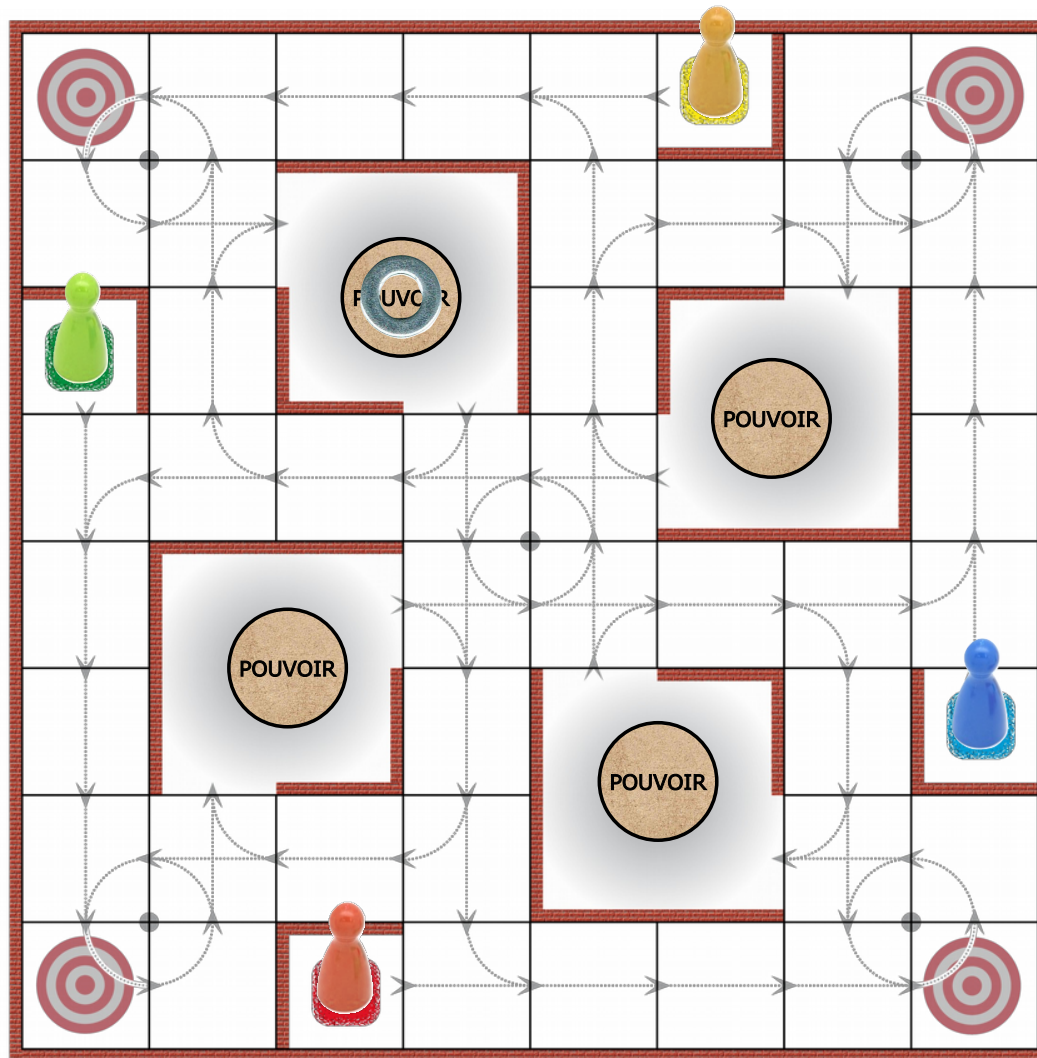
Vert obtient le plus grand nombre : il place l'ANNEAU dans le MAGASIN de son choix.

TRAQUEUR

0 point

0 point

TRAQUEUR



TRAQUEUR

0 point

0 point

TRAQUEUR

Tous les joueurs sont TRAQUEURS. Vert commence et lance les 3 dés.

TRAQUEUR

0 point

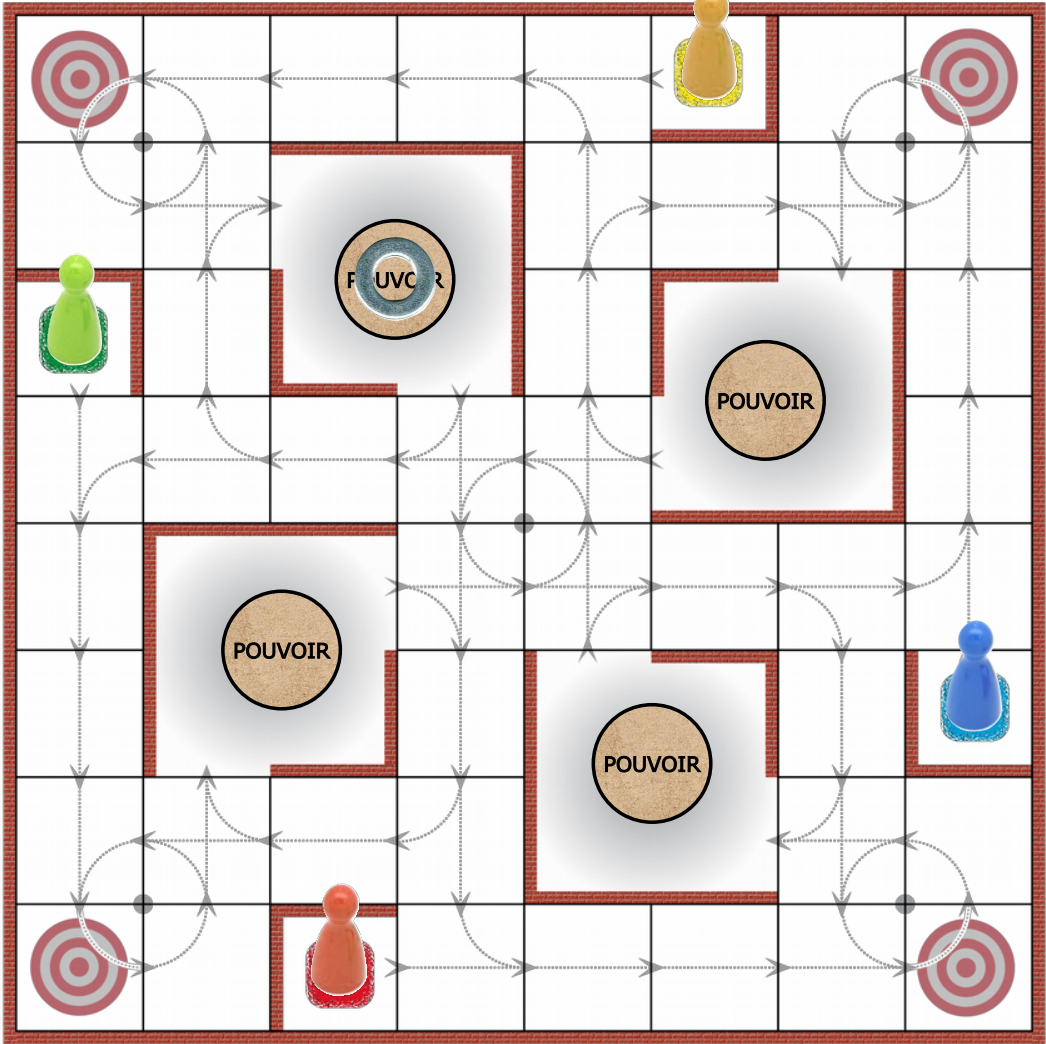
0 point

TRAQUEUR

+1

+2

+1



TRAQUEUR

0 point

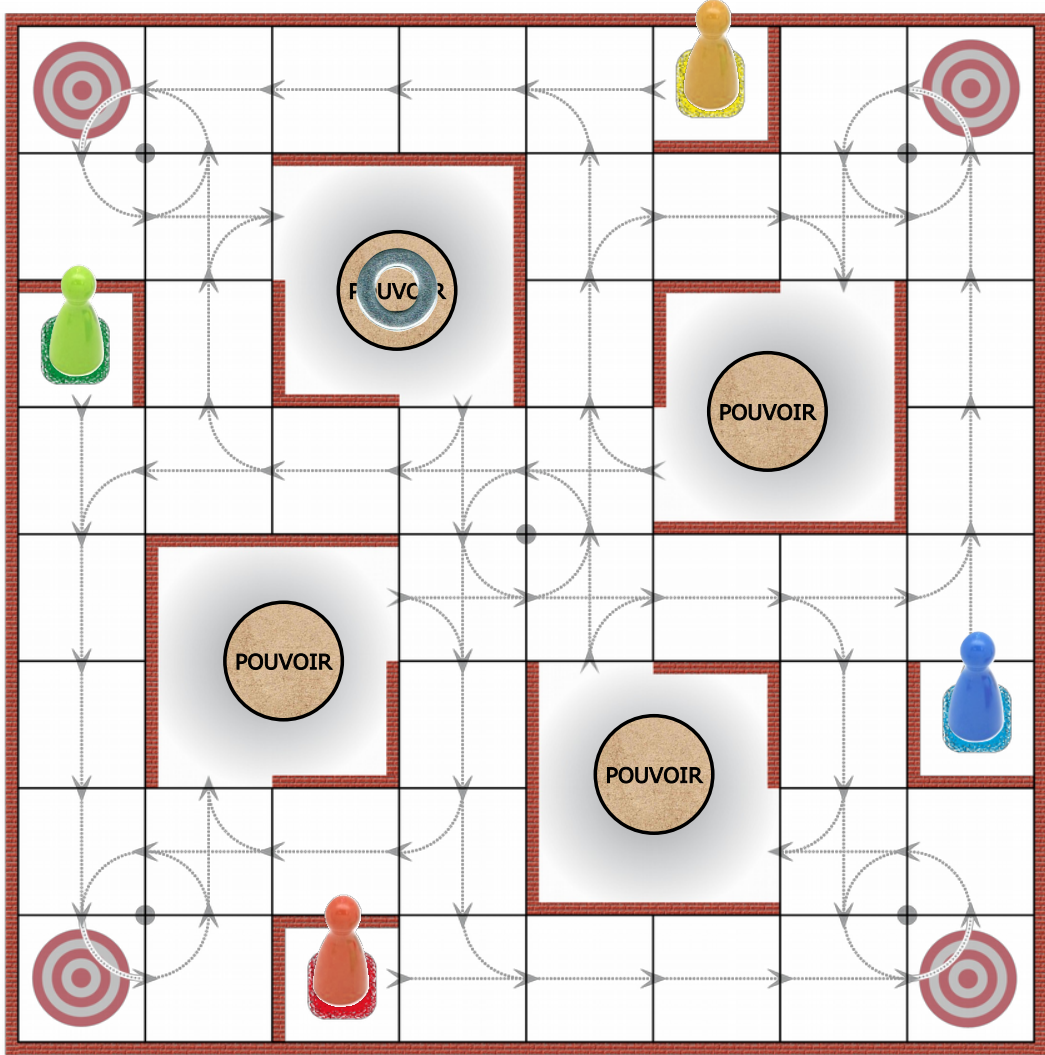
0 point

TRAQUEUR

Vert propose  $(+2) \div [(+1) + (+1)] = (+2) \div (+2) = (+1)$ .

TRAQUEUR

0 point



0 point

TRAQUEUR

+1

+2

+1

TRAQUEUR

0 point

0 point

TRAQUEUR

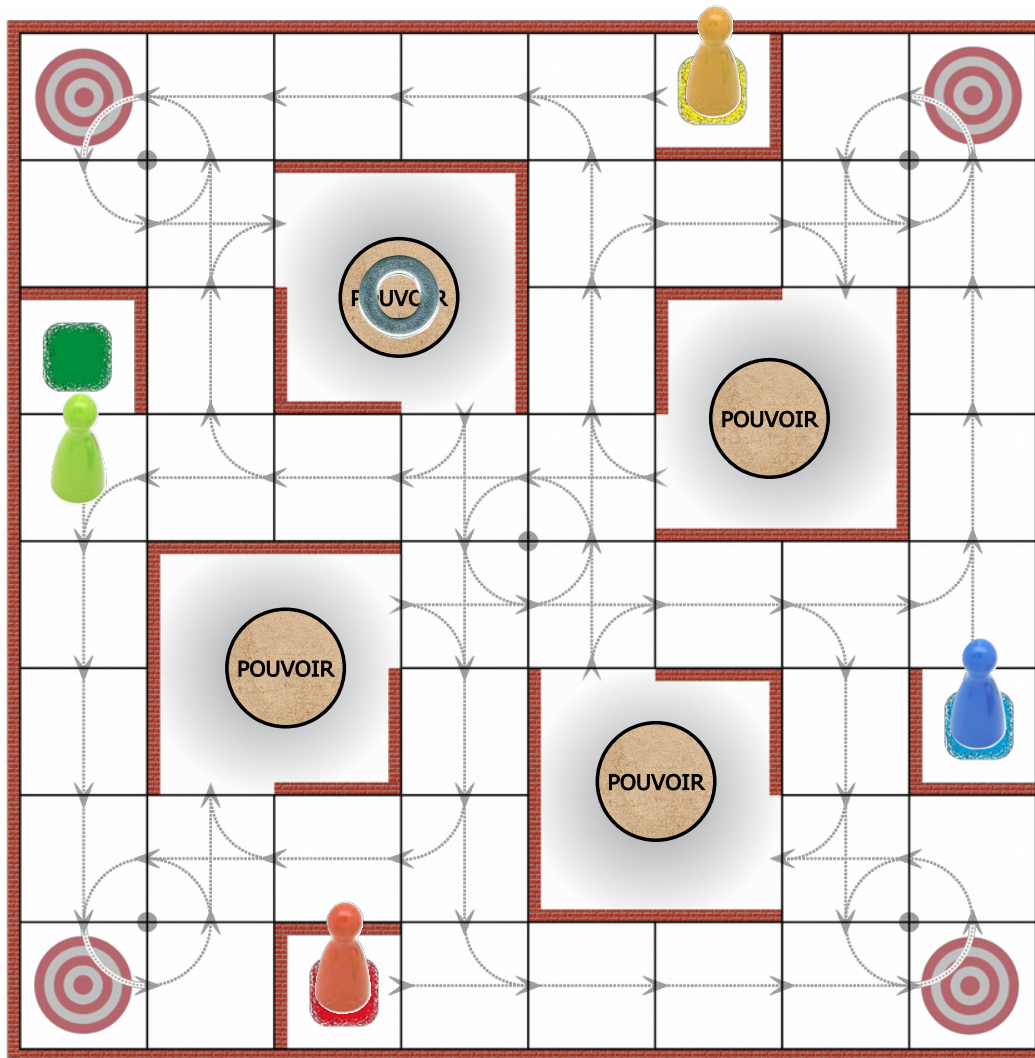
Les autres joueurs valident le résultat (+1).

TRAQUEUR

0 point

0 point

TRAQUEUR



TRAQUEUR

0 point

0 point

TRAQUEUR

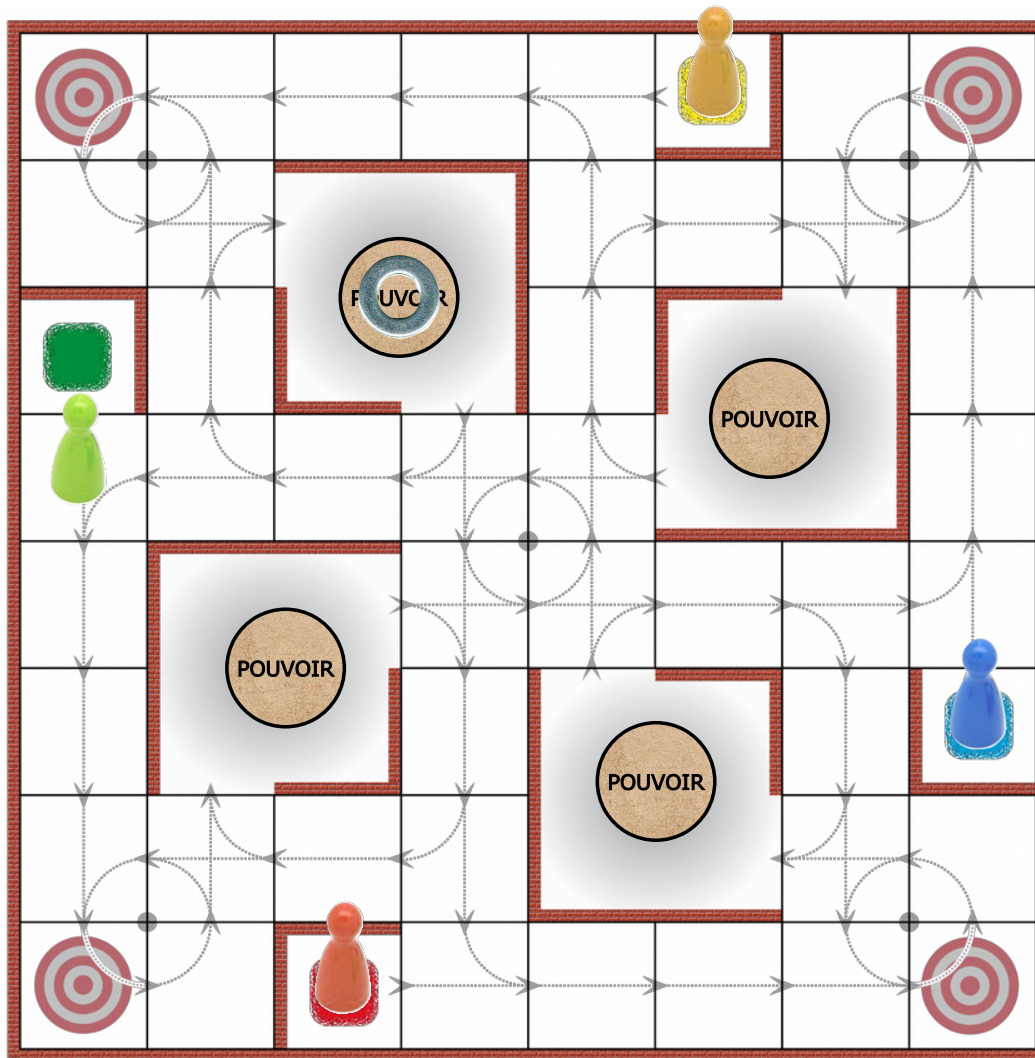
Le résultat de **Vert** est POSITIF : il déplace son pion dans le SENS des flèches.

TRAQUEUR

0 point

0 point

TRAQUEUR



TRAQUEUR

0 point

0 point

TRAQUEUR



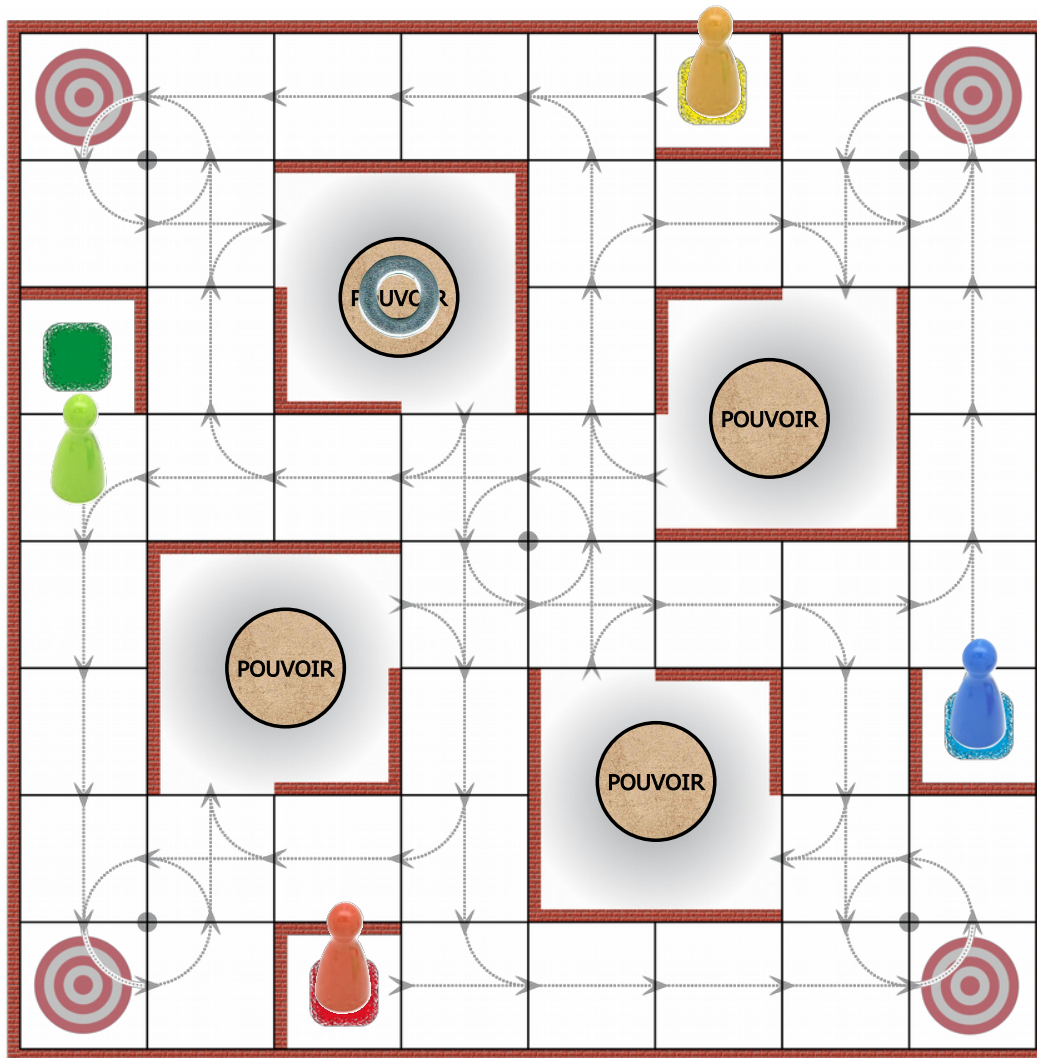
Rouge lance les 3 dés et propose  $[(-3) - (+1)] \times (-2) = (-4) \times (-2) = (+8)$ .

TRAQUEUR

0 point

0 point

TRAQUEUR



TRAQUEUR

0 point

0 point

TRAQUEUR



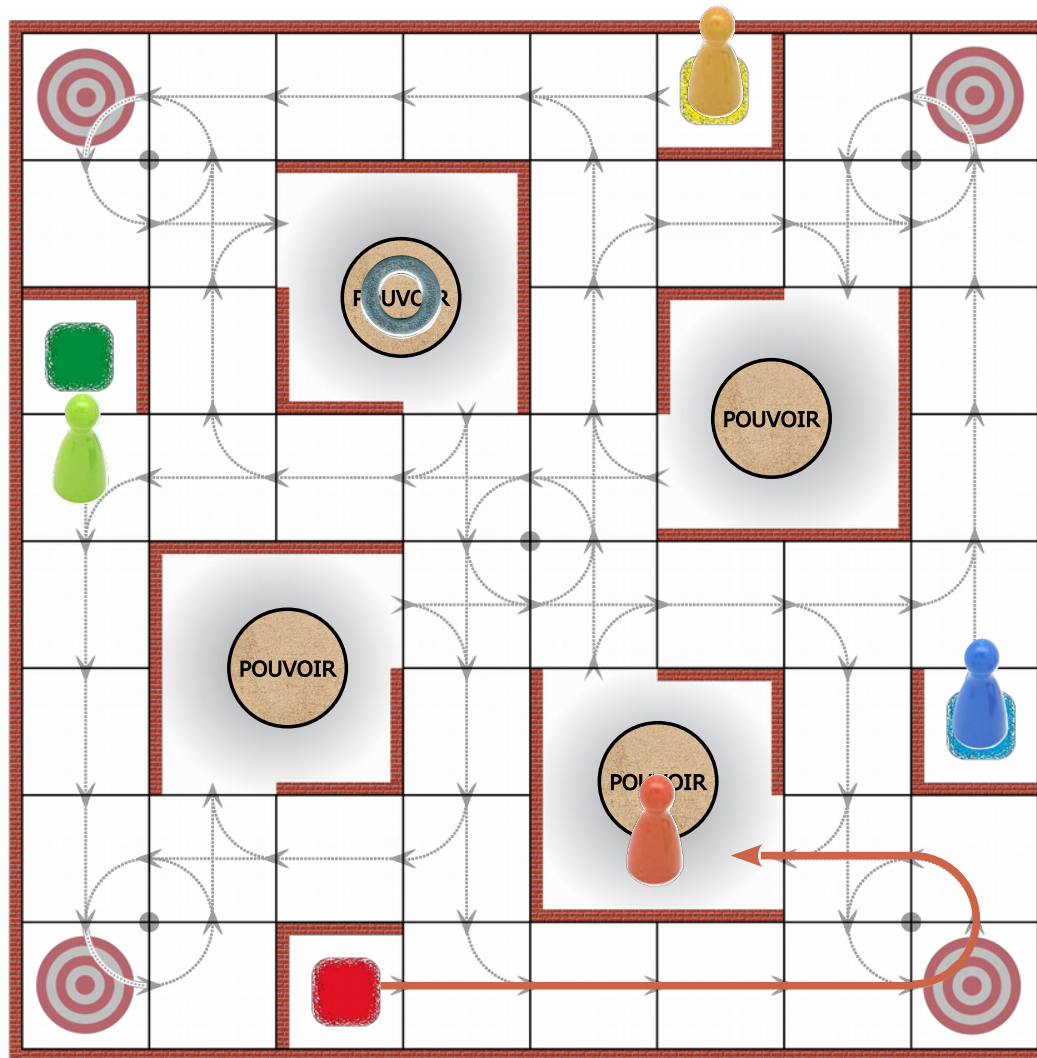
Les autres joueurs valident le résultat (+8).

TRAQUEUR

0 point

0 point

TRAQUEUR



TRAQUEUR

0 point

0 point

TRAQUEUR



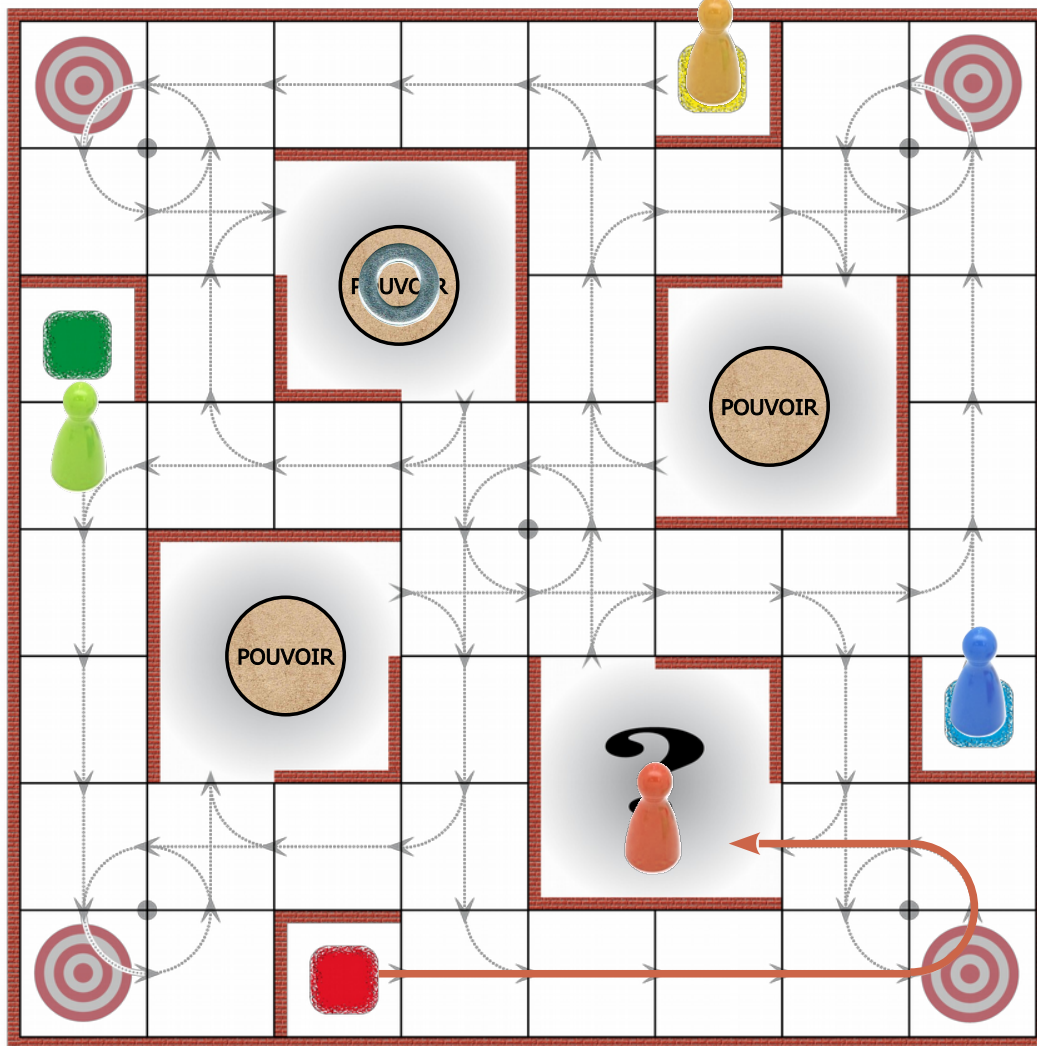
Le résultat de Rouge est POSITIF : il déplace son pion dans le SENS des flèches.

TRAQUEUR

0 point

0 point

TRAQUEUR



TRAQUEUR

0 point

POUVOIR

0 point

TRAQUEUR

-3

+1

-2

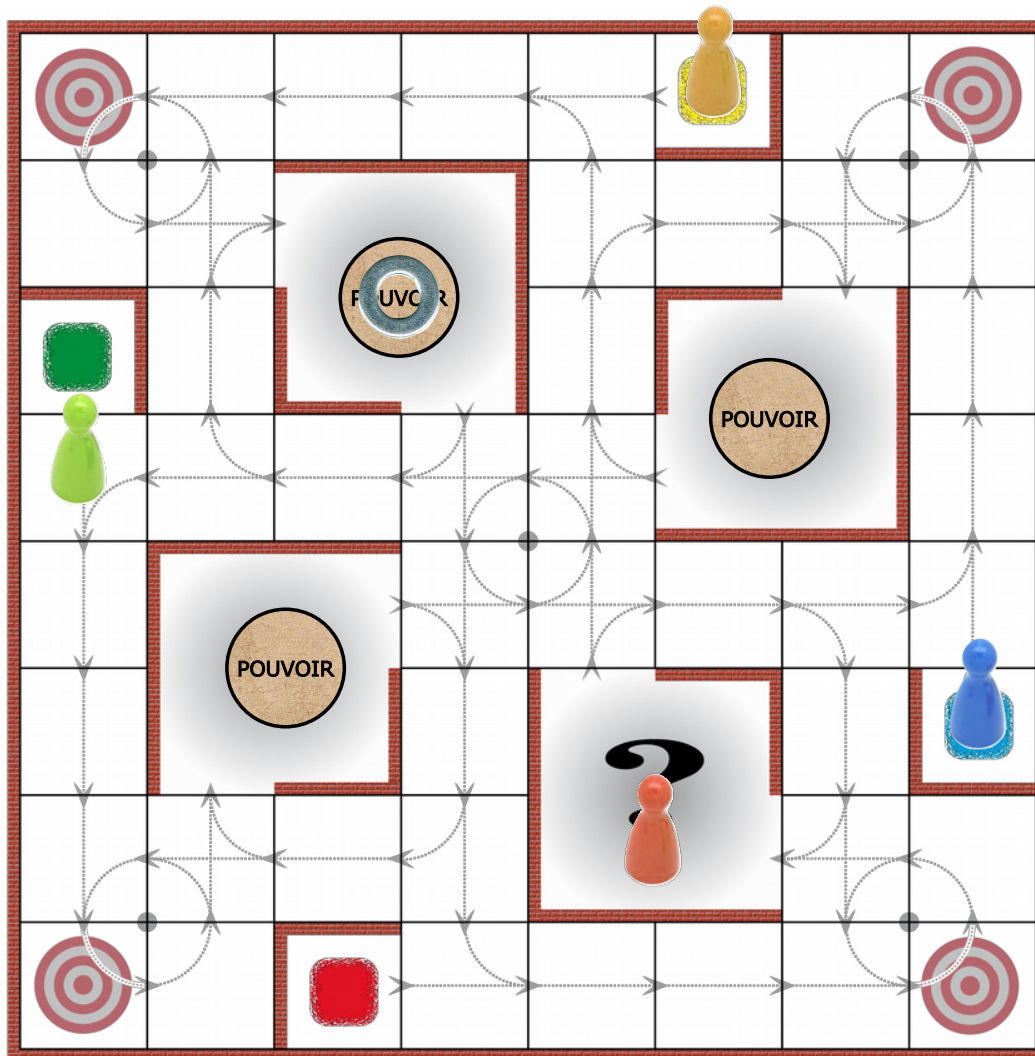
Rouge s'arrête dans un MAGASIN : il s'empare du POUVOIR et le consulte discrètement.

TRAQUEUR

0 point

0 point

TRAQUEUR



TRAQUEUR

0 point

POUVOIR

0 point

TRAQUEUR

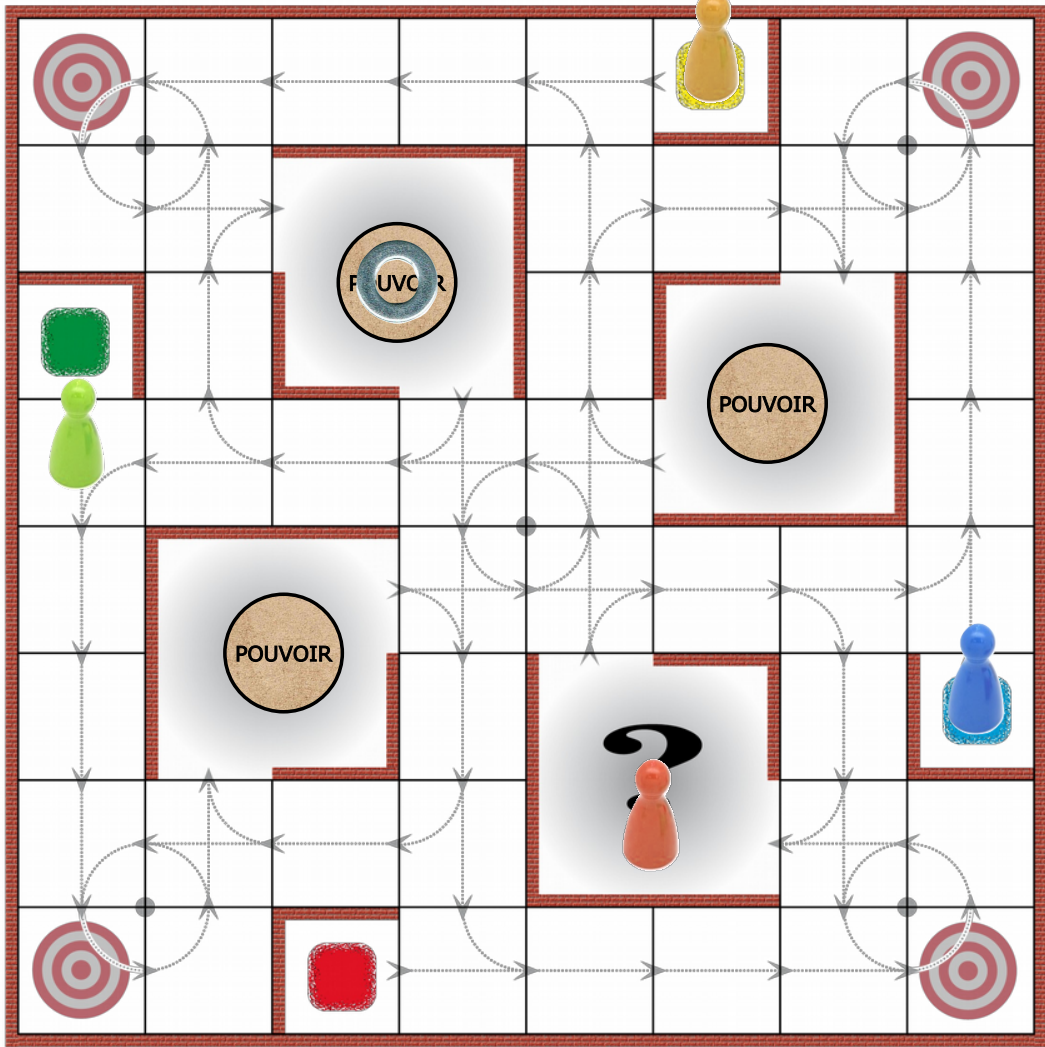
Bleu lance les 3 dés et propose  $(+3)^{(+2)} - (-3) = (+9) + (+3) = (+12)$ .

TRAQUEUR

0 point

0 point

TRAQUEUR



TRAQUEUR

0 point



0 point

TRAQUEUR

Les autres joueurs valident le résultat (+12).

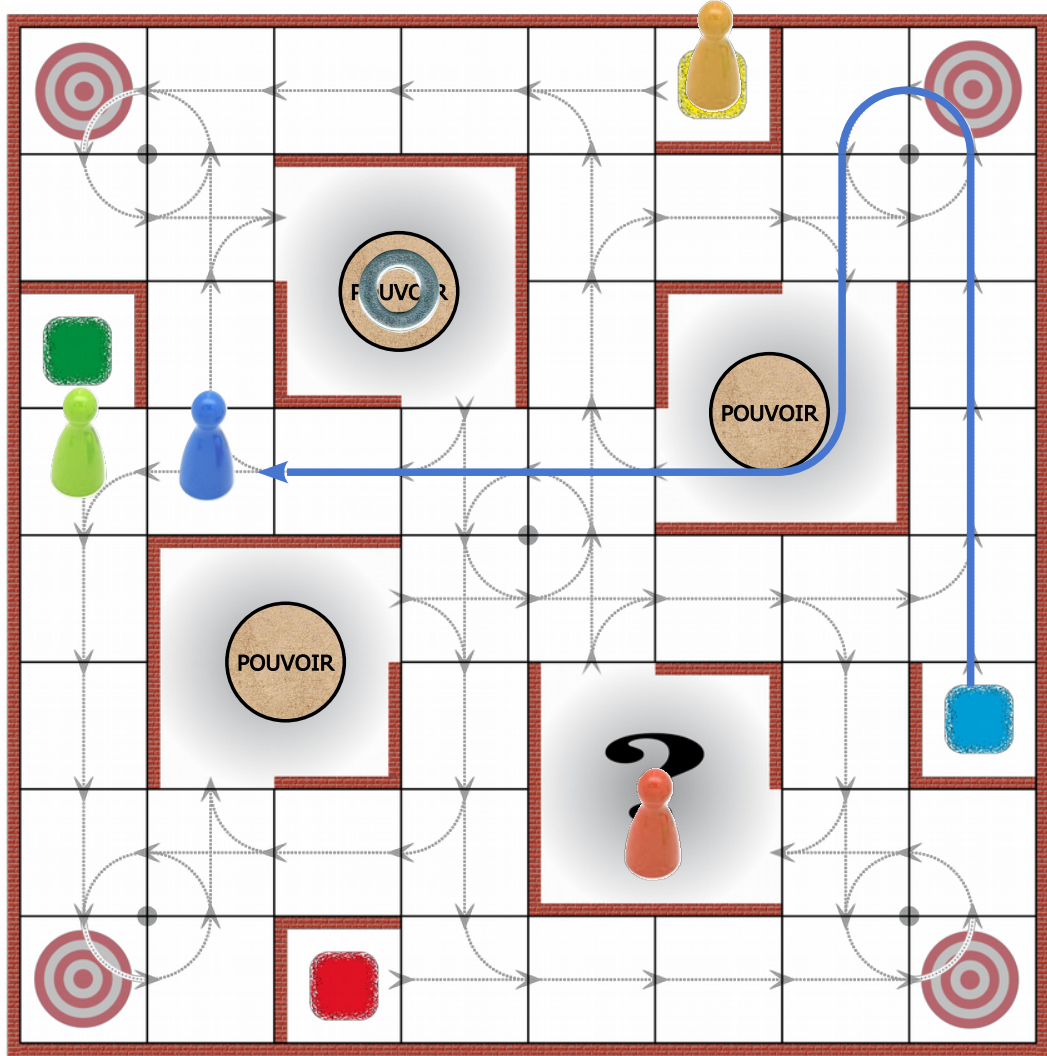


TRAQUEUR

0 point

0 point

TRAQUEUR



TRAQUEUR

0 point



0 point

TRAQUEUR

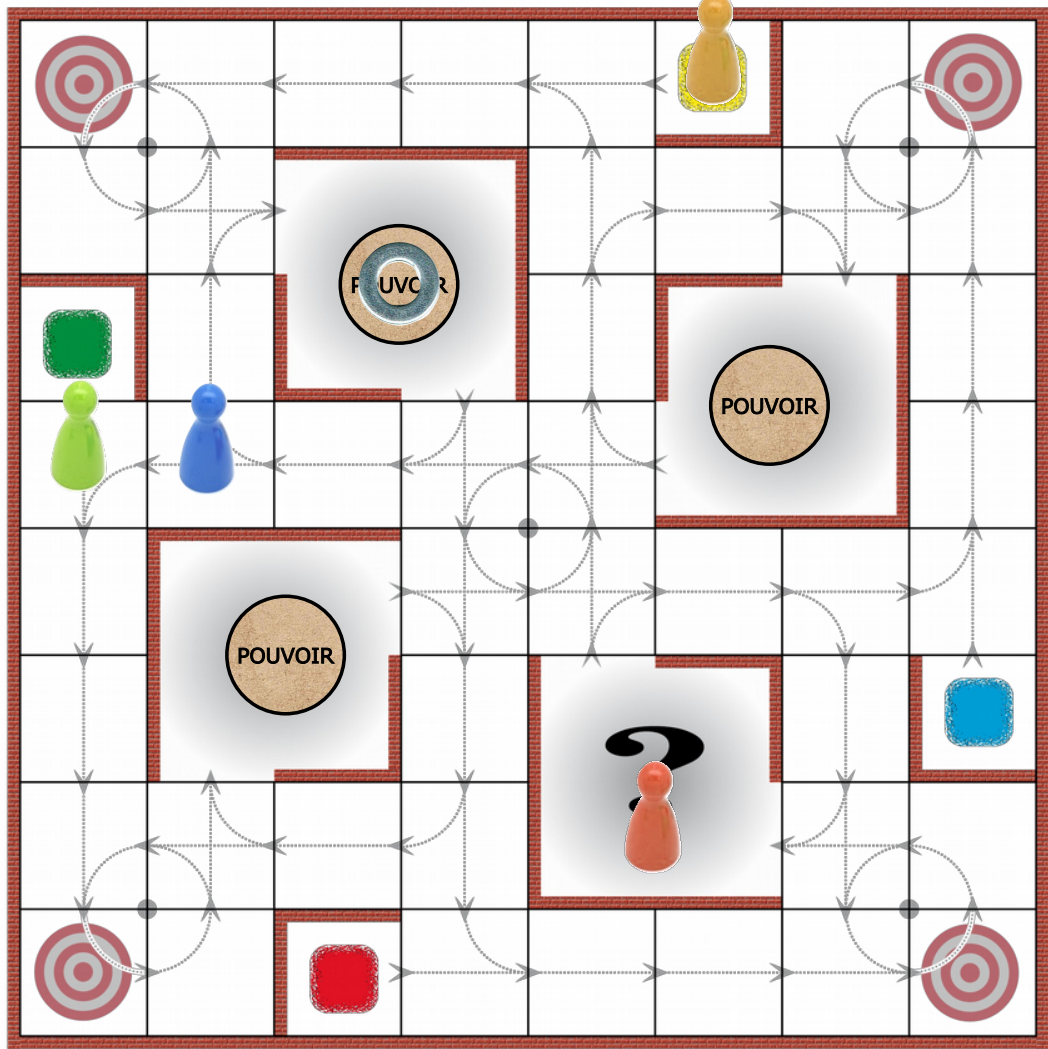
Le MAGASIN (comptant comme 1 case) est traversé, Bleu ne s'empare pas du POUVOIR.



TRAQUEUR

0 point

0 point  
TRAQUEUR



TRAQUEUR  
0 point



0 point

TRAQUEUR

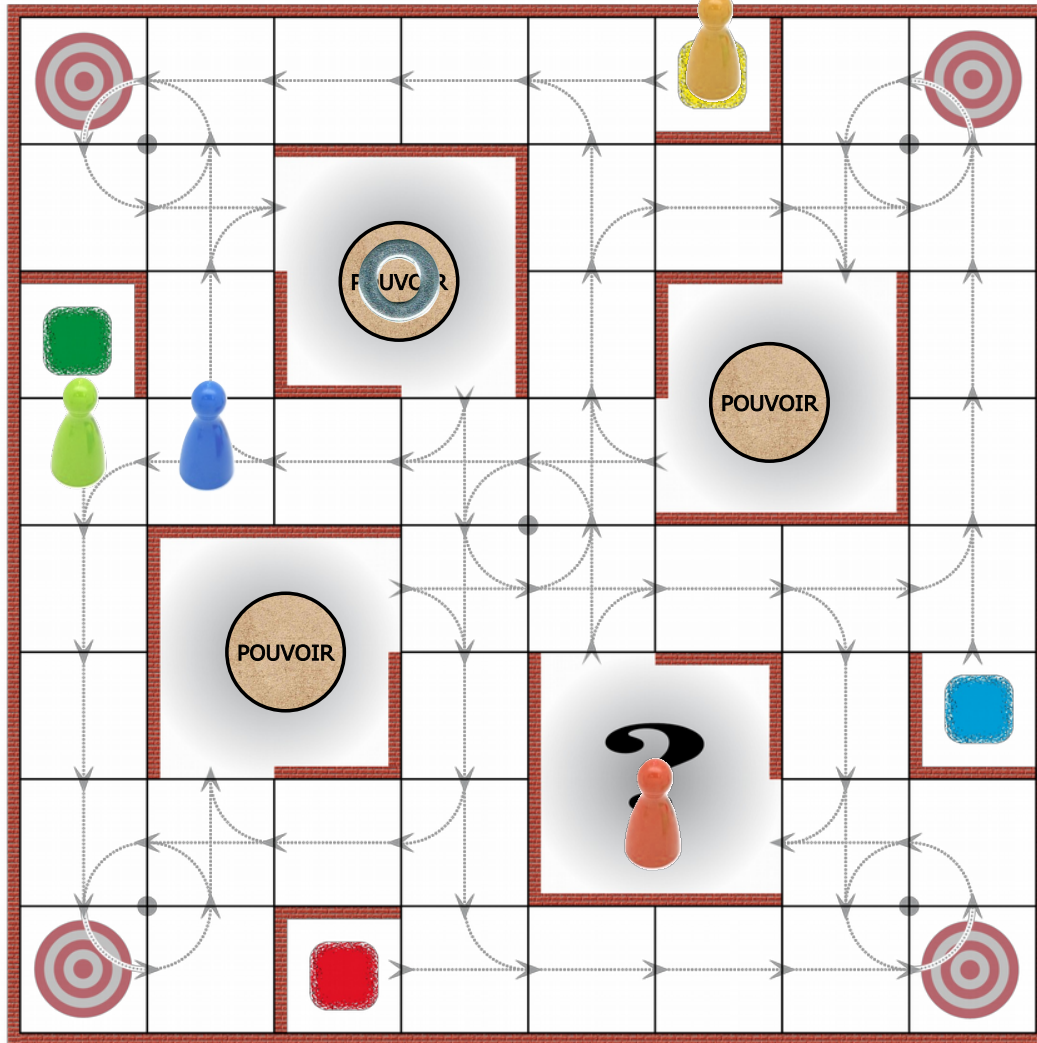
Jaune lance les 3 dés et propose  $(+2) + (-2) + (-1) = (+5)$ .



TRAQUEUR

0 point

0 point  
TRAQUEUR



TRAQUEUR  
0 point



0 point

TRAQUEUR

Les autres joueurs NE valident PAS le résultat (+5).

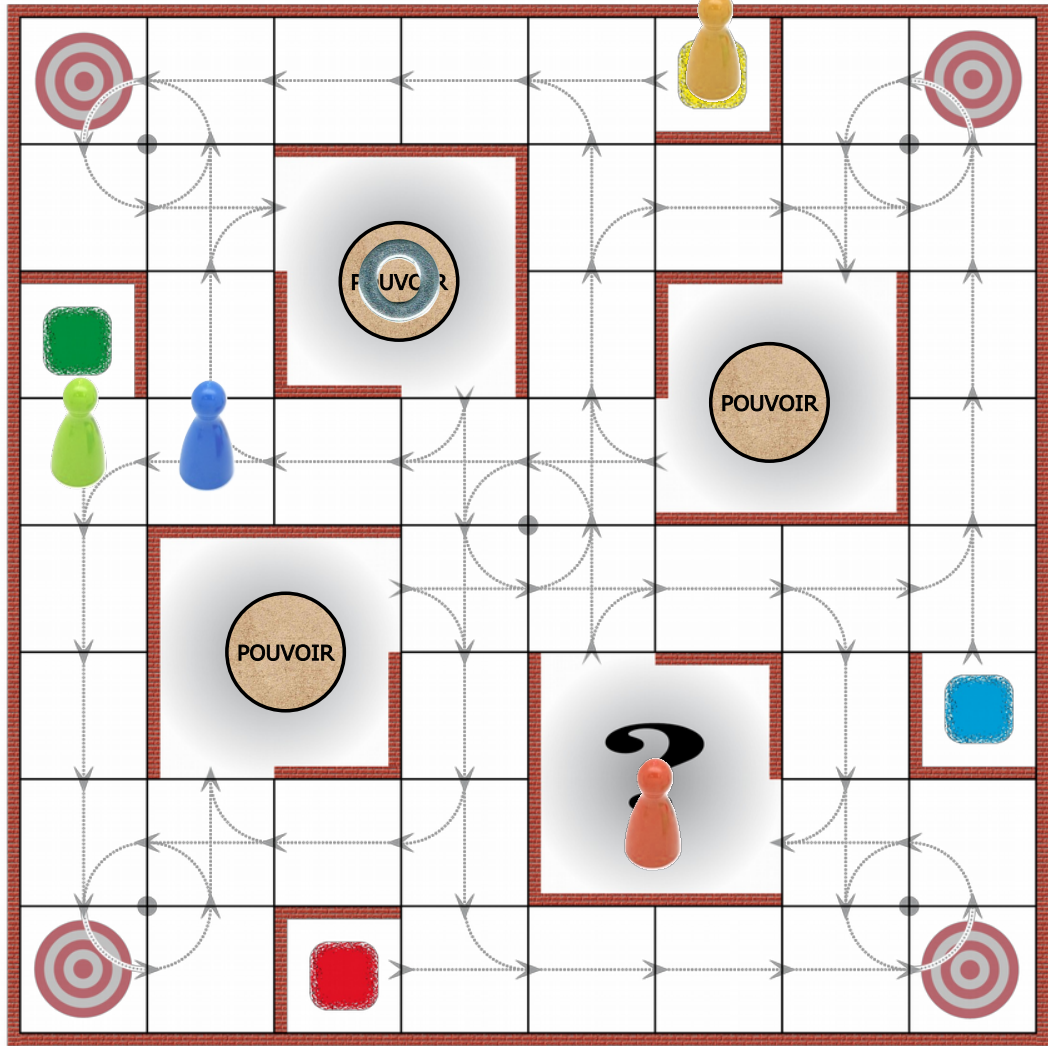


TRAQUEUR

-1 point

0 point

TRAQUEUR



TRAQUEUR

0 point



0 point

TRAQUEUR

Jaune ne déplace pas son pion et perd 1 point pour son erreur de calcul.

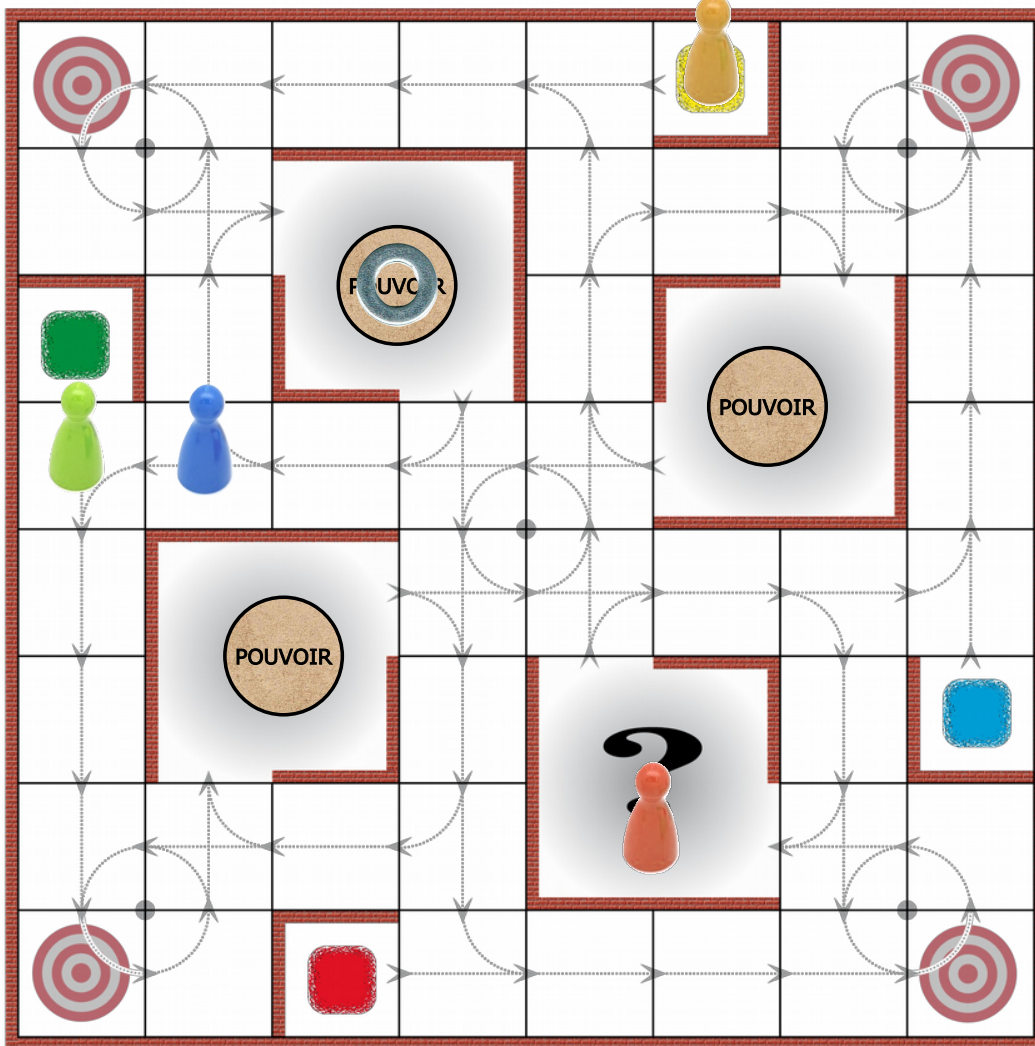


TRAQUEUR

-1 point

0 point

TRAQUEUR



TRAQUEUR

0 point

POUVOIR

0 point

TRAQUEUR

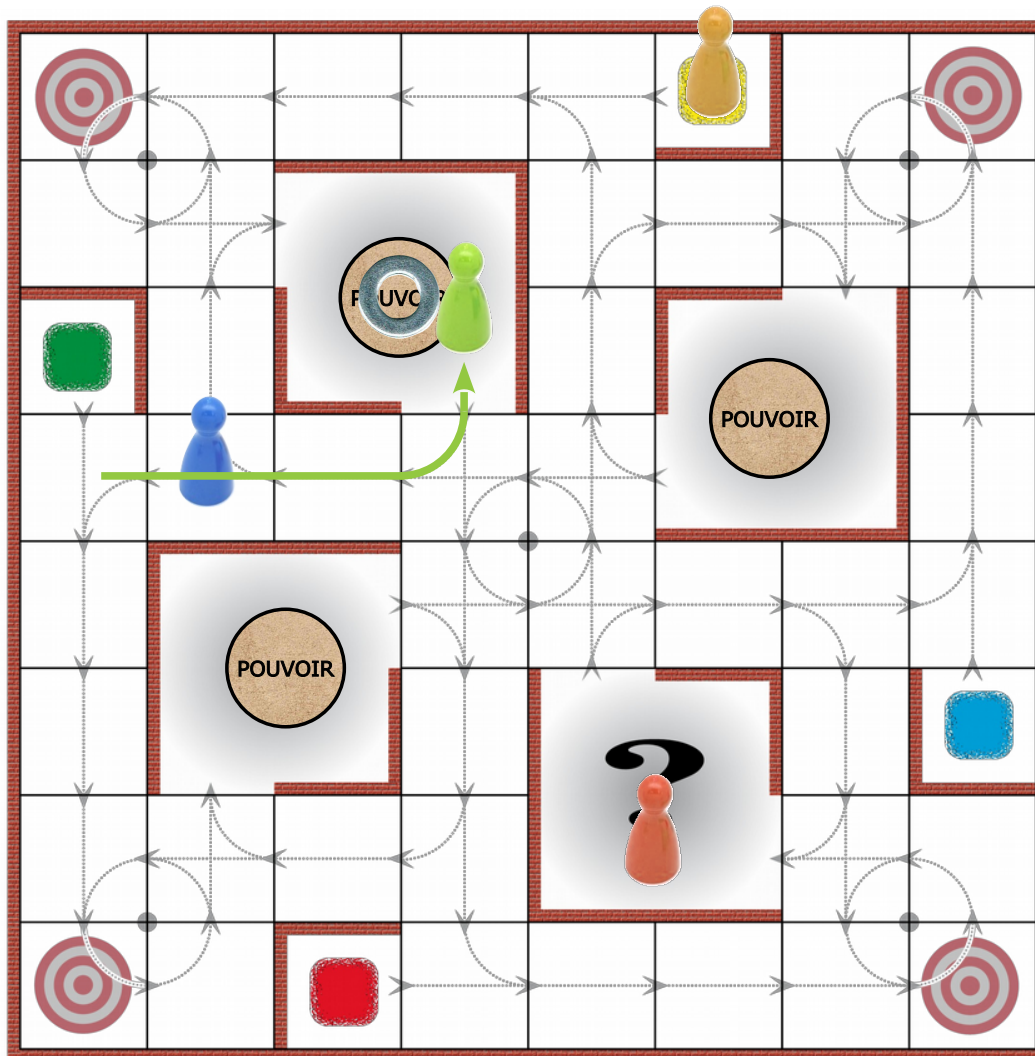
Les autres joueurs valident le résultat (-4).

TRAQUEUR

-1 point

0 point

TRAQUEUR



TRAQUEUR

0 point

POUVOIR

0 point

TRAQUEUR

Le résultat de Vert est NÉGATIF : il déplace son pion dans le SENS CONTRAIRE des flèches.

TRAQUEUR

-1 point

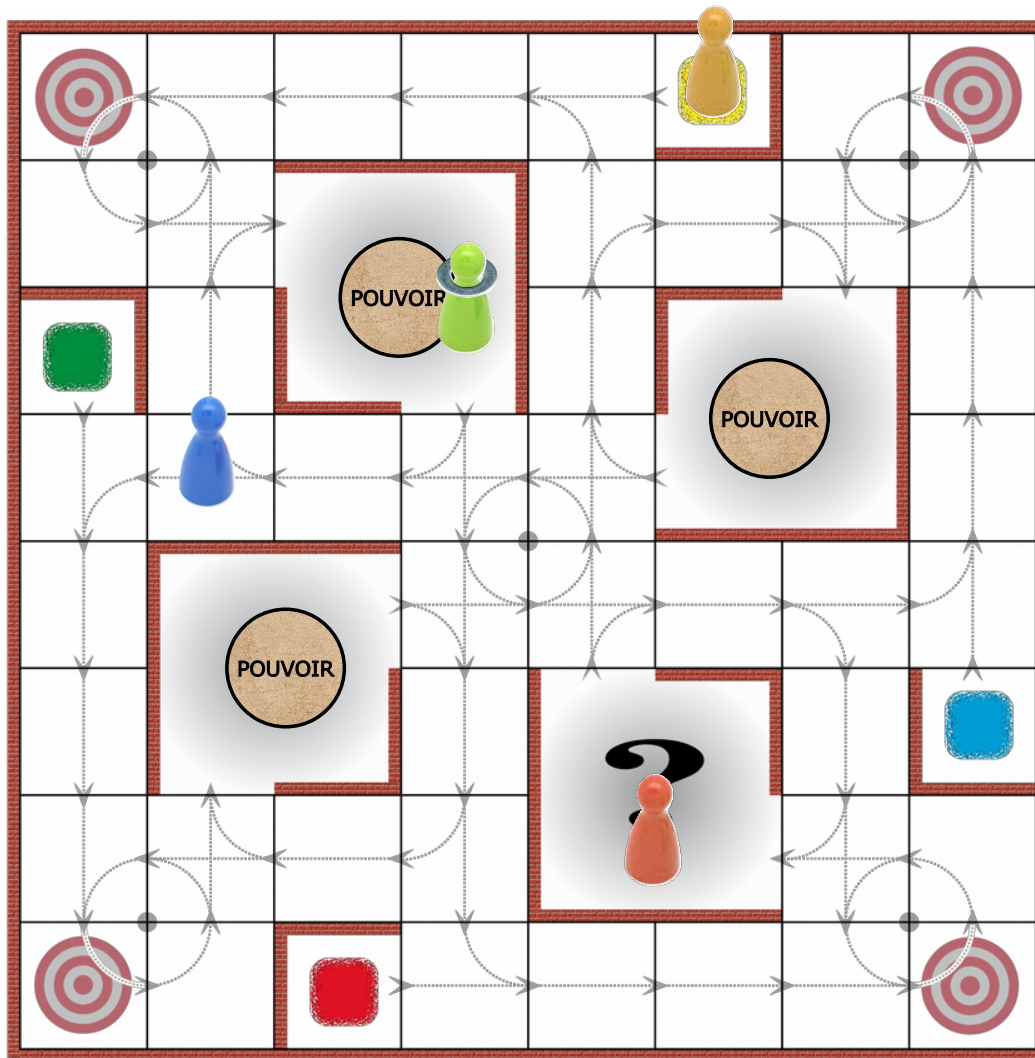
1 point

TRAQUEUR

-2

+2

+1



TRAQUEUR

0 point

POUVOIR

0 point

TRAQUEUR

Vert s'empare de l'ANNEAU et marque 1 point pour sa prise.

TRAQUEUR

-1 point

POUVOIR

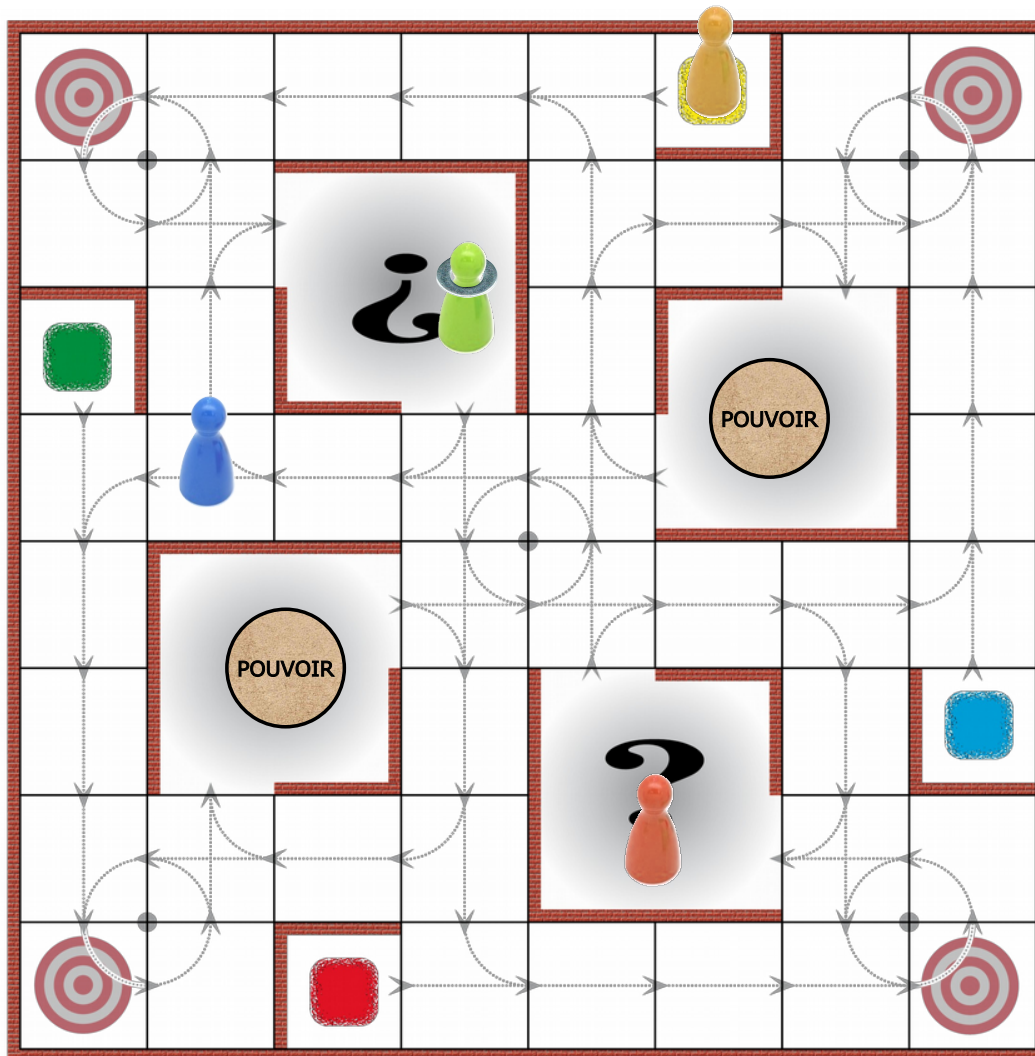
1 point

TRAQUEUR

-2

+2

+1



TRAQUEUR

0 point

POUVOIR

0 point

TRAQUEUR

Vert s'empare aussi du POUVOIR qu'il consulte discrètement.

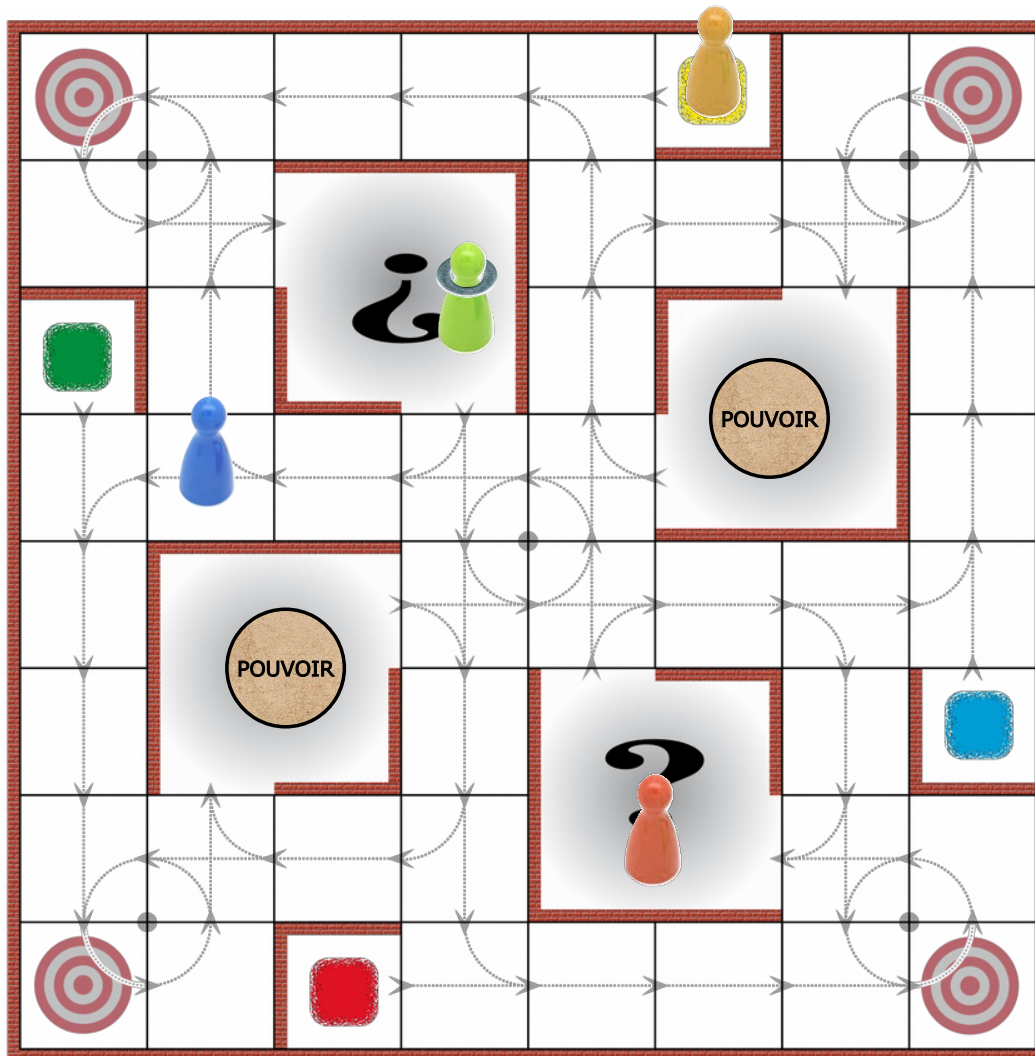
TRAQUEUR

-1 point

POUVOIR

1 point

TRAQUÉ



TRAQUEUR

0 point

POUVOIR

0 point

TRAQUEUR

Vert devient TRAQUÉ, les autres joueurs toujours TRAQUEURS devront l'intercepter.

TRAQUEUR

-1 point

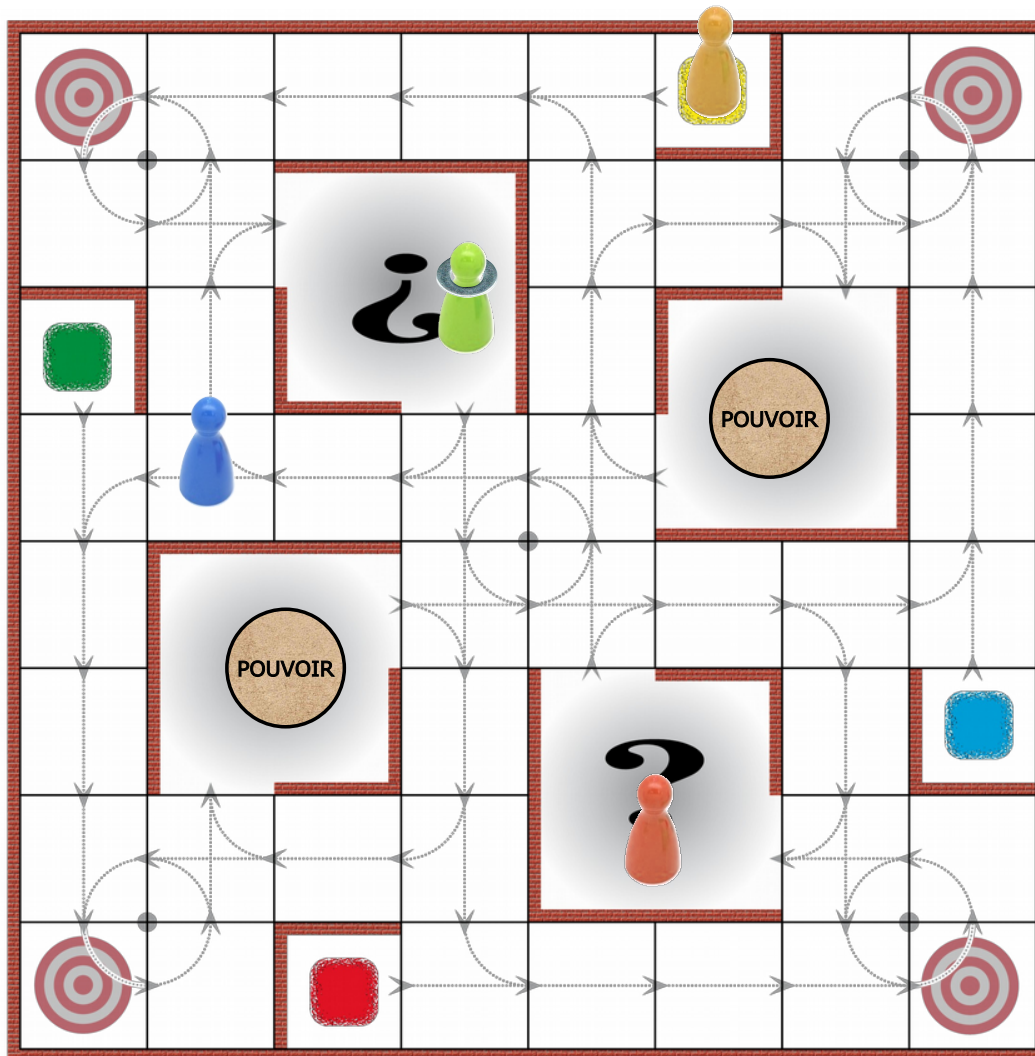
POUVOIR

1 point

TRAQUÉ

2

3



TRAQUEUR

0 point

POUVOIR

0 point

TRAQUEUR

Vert rejoue aussitôt avec seulement 2 dés pour rejoindre sa MAISON.

TRAQUEUR

-1 point

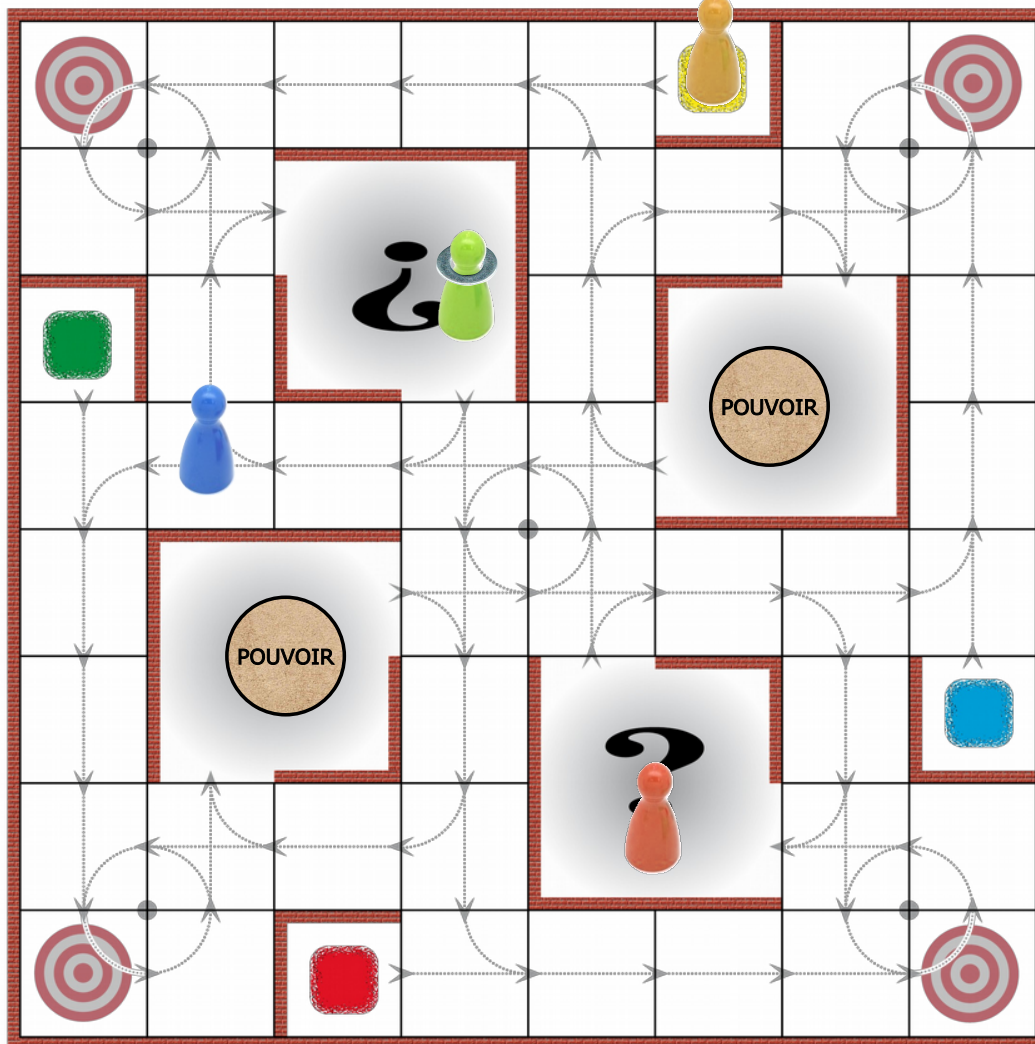
POUVOIR

1 point

TRAQUÉ

-2

-3



TRAQUEUR

0 point

POUVOIR

0 point

TRAQUEUR

Vert propose  $(-2) \times (-3) = (+6)$ .

TRAQUEUR

-1 point

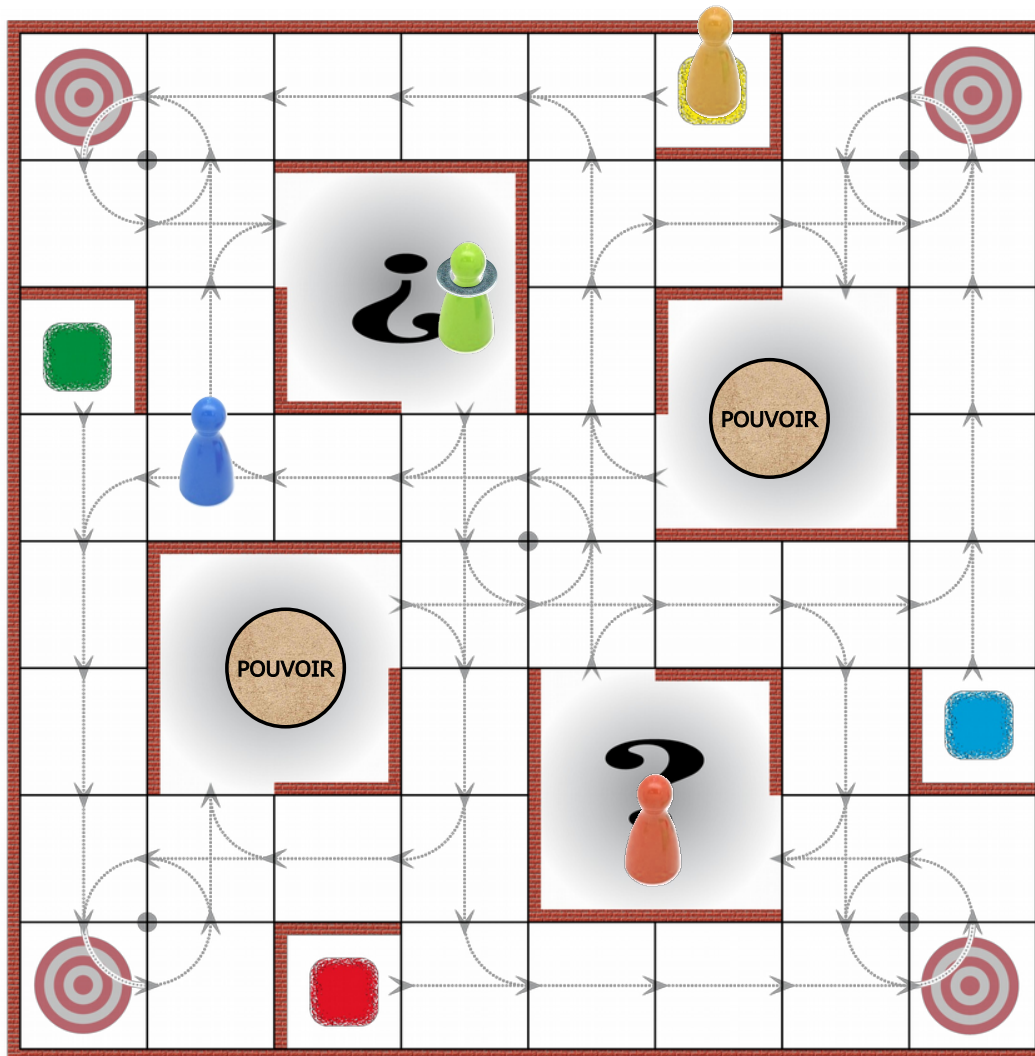
POUVOIR

1 point

TRAQUÉ

-2

-3



TRAQUEUR

0 point

POUVOIR

0 point

TRAQUEUR

Les autres joueurs valident le résultat (+6).

TRAQUEUR

-1 point

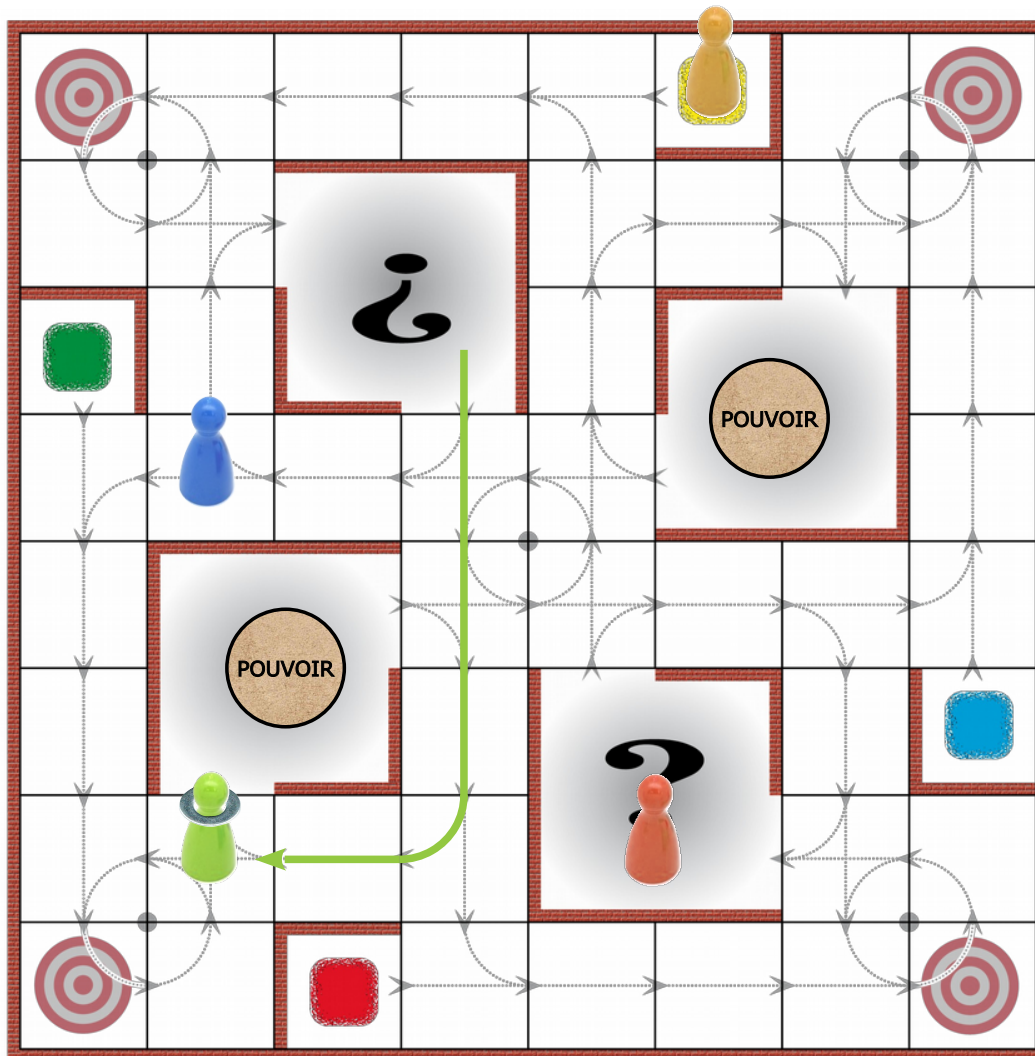
POUVOIR

1 point

TRAQUÉ

-2

-3



TRAQUEUR

0 point

POUVOIR

0 point

TRAQUEUR

Le résultat de Vert est POSITIF : il déplace son pion dans le SENS des flèches.

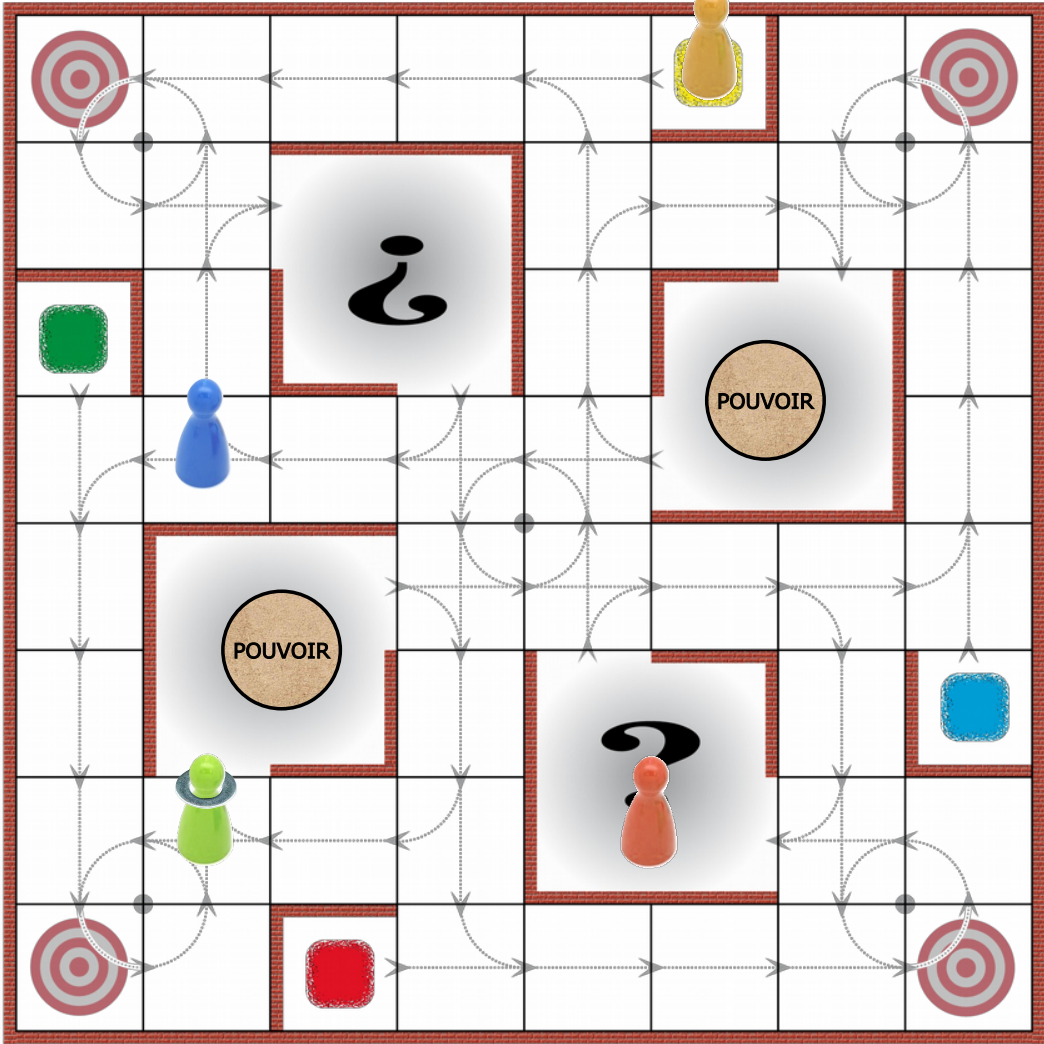
TRAQUEUR

-1 point

POUVOIR

1 point

TRAQUÉ



TRAQUEUR

0 point

POUVOIR

0 point

TRAQUEUR



Rouge lance les 3 dés et propose  $(+1) + (+3) \times (-3) = (+1) + (-9) = (-8)$ .

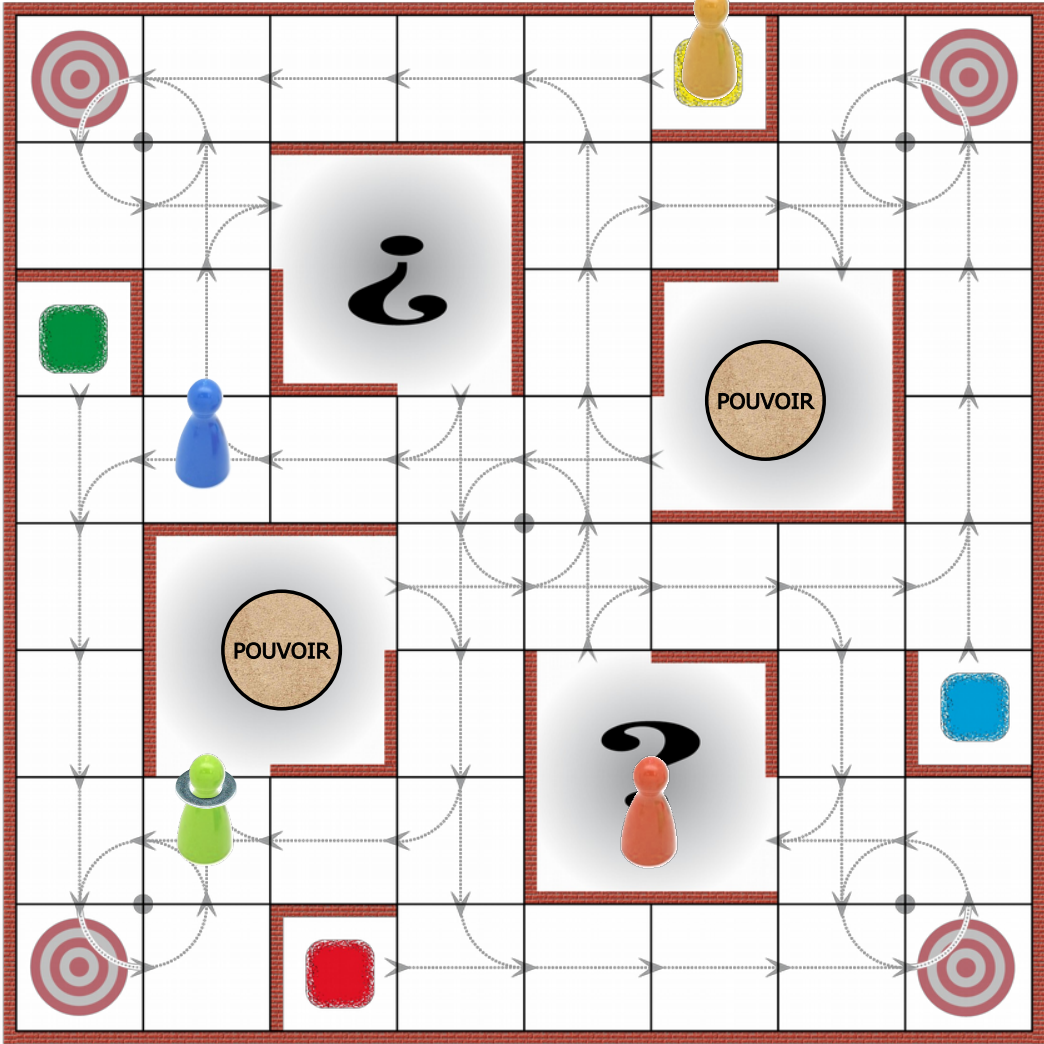
TRAQUEUR

-1 point

POUVOIR

1 point

TRAQUÉ



TRAQUEUR

0 point

POUVOIR

0 point

TRAQUEUR



Les autres joueurs valident le résultat (-8).

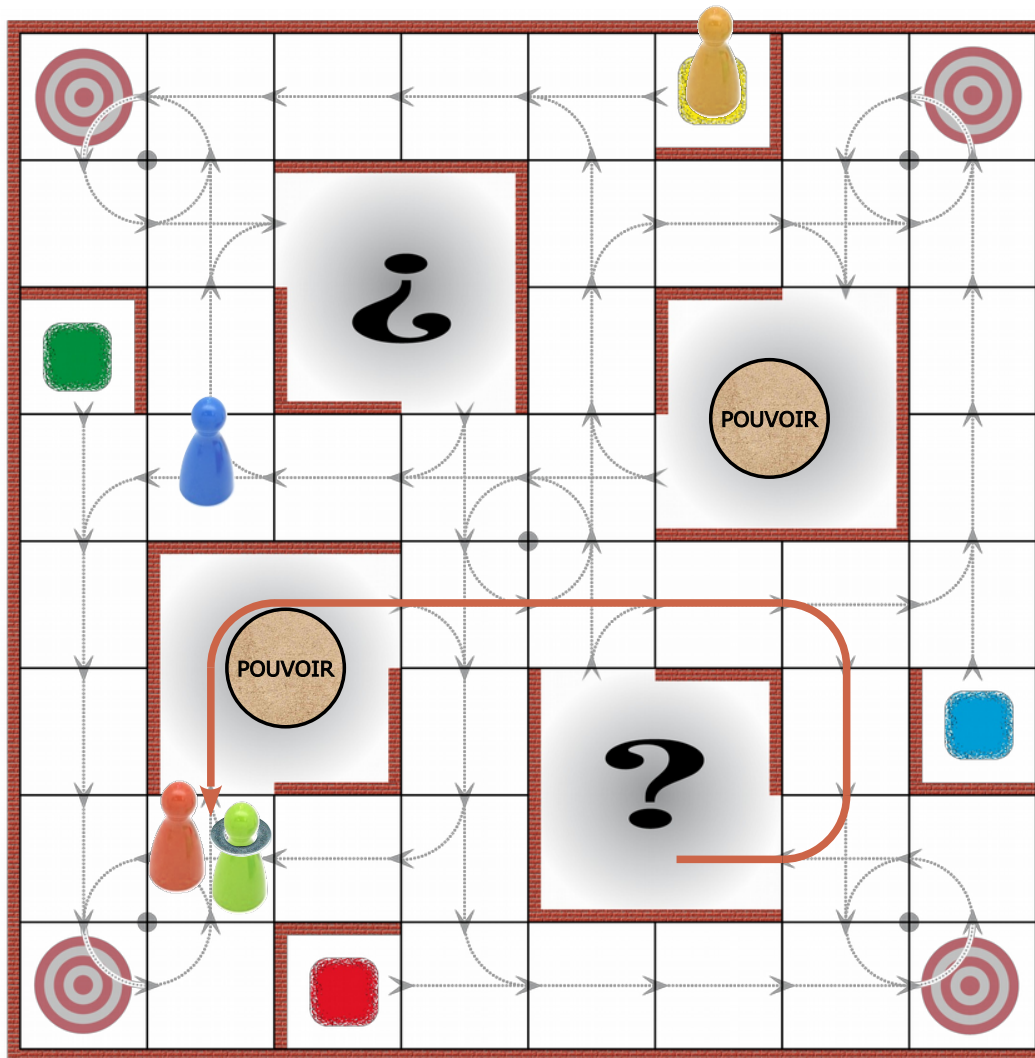
TRAQUEUR

-1 point

POUVOIR

1 point

TRAQUÉ



TRAQUEUR

0 point

POUVOIR

0 point

TRAQUEUR

+3

-3

+1

Le résultat de Rouge est NÉGATIF : il déplace son pion dans le SENS CONTRAIRE des flèches.

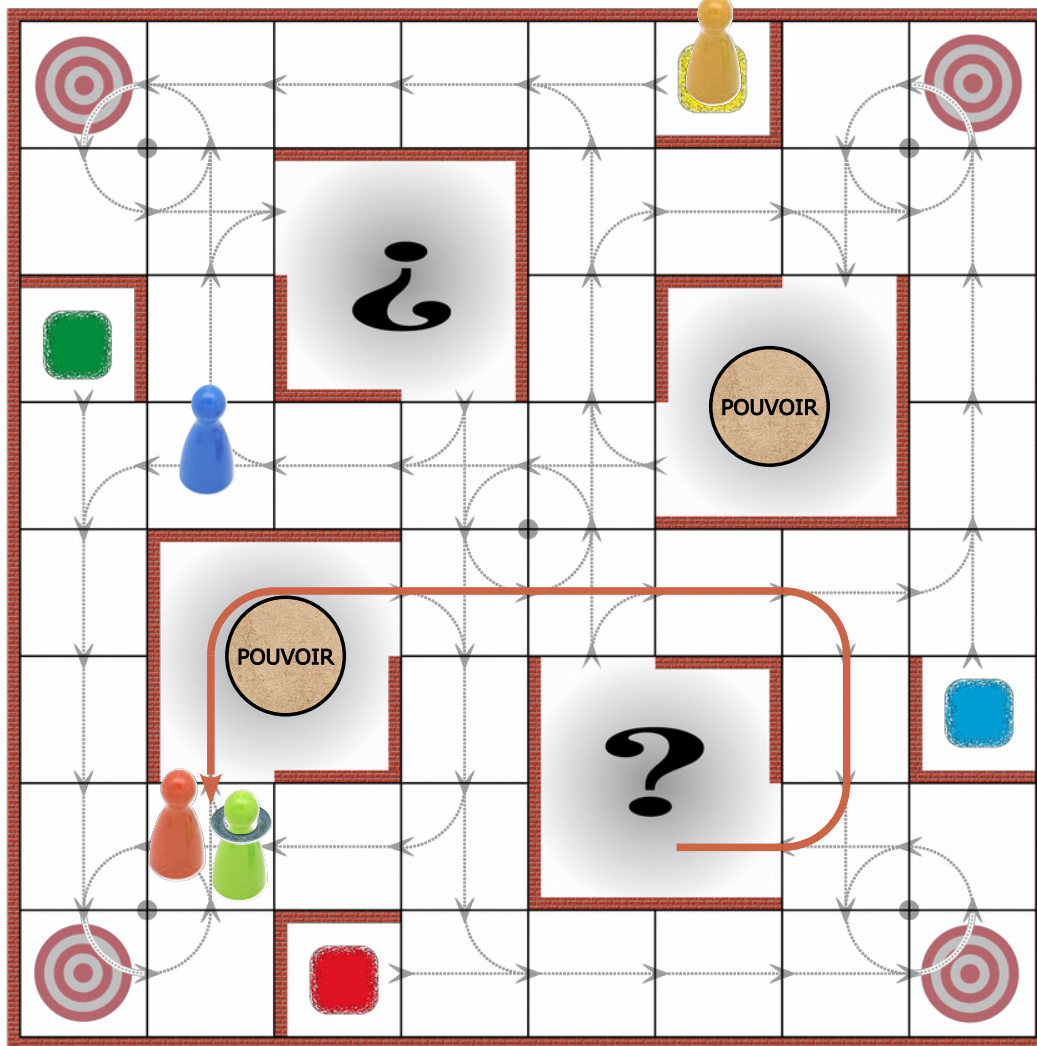
TRAQUEUR

-1 point

POUVOIR

1 point

TRAQUÉ



TRAQUEUR

0 point

POUVOIR

0 point

TRAQUEUR

+3

-3

+1

Rouge intercepte Vert en s'arrêtant exactement sur sa case.

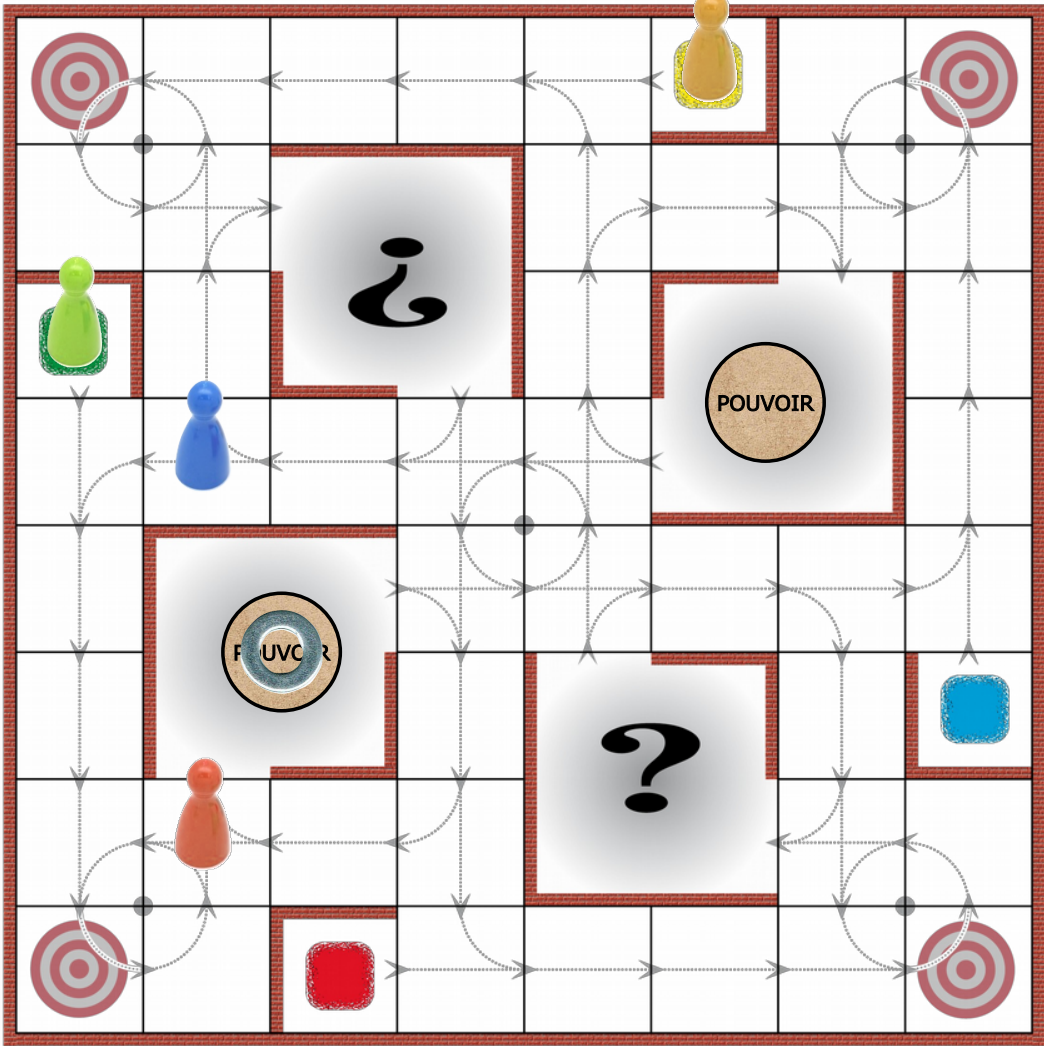
TRAQUEUR

-1 point

POUVOIR

1 point

TRAQUÉ



TRAQUEUR

0 point

POUVOIR

0 point

TRAQUEUR

+3

-3

+1

Rouge replace l'ANNEAU dans le MAGASIN de son choix et renvoie Vert dans sa MAISON.

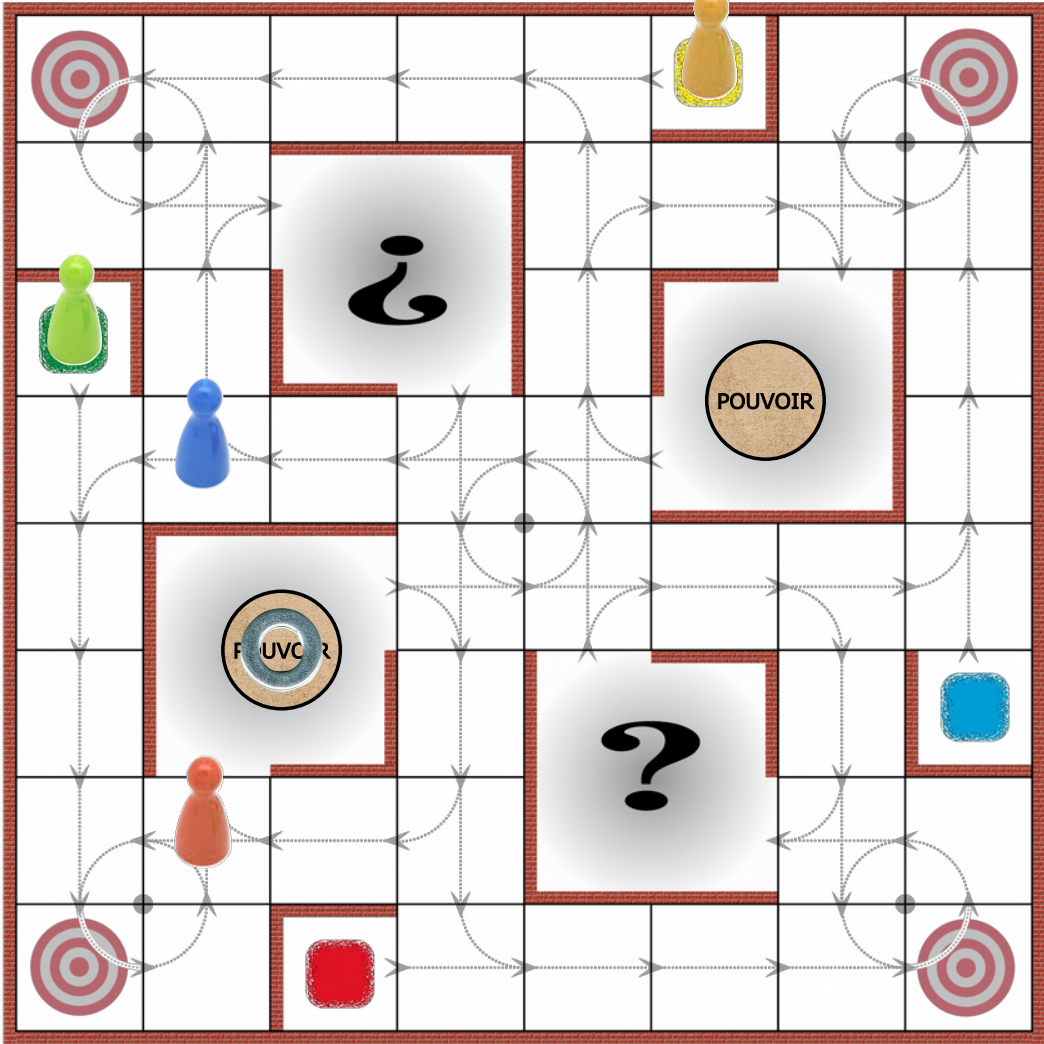
TRAQUEUR

1 point

POUVOIR

1 point

TRAQUÉ



TRAQUEUR

2 points

POUVOIR

2 points

TRAQUEUR

+3

-3

+1

Chaque TRAQUEUR marque 2 points pour l'interception de l'ANNEAU.

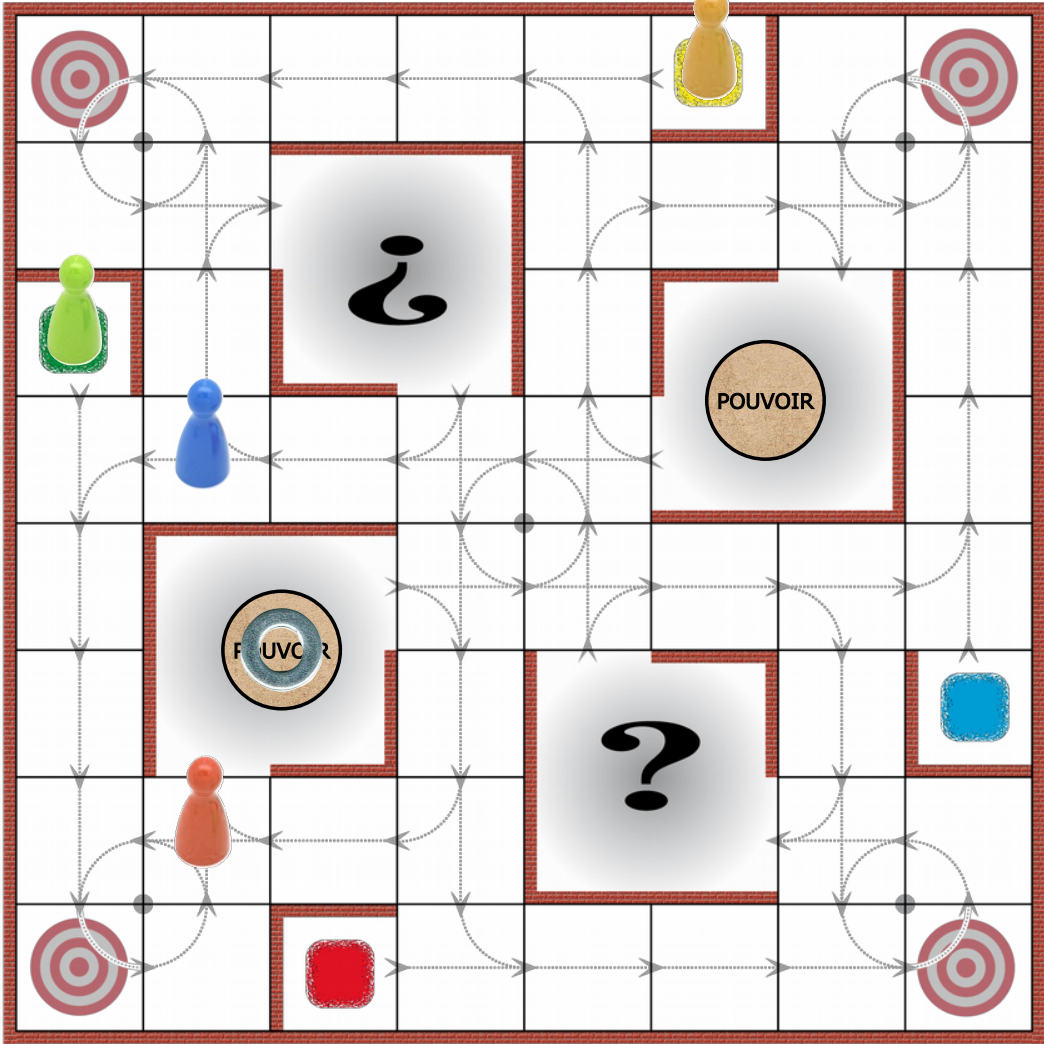
TRAQUEUR

1 point

POUVOIR

1 point

TRAQUEUR



TRAQUEUR

2 points

POUVOIR

2 points

TRAQUEUR

+3

-3

+1

C'est le tour de **Bleu**, la partie continue avec les 4 joueurs à nouveau tous TRAQUEURS.

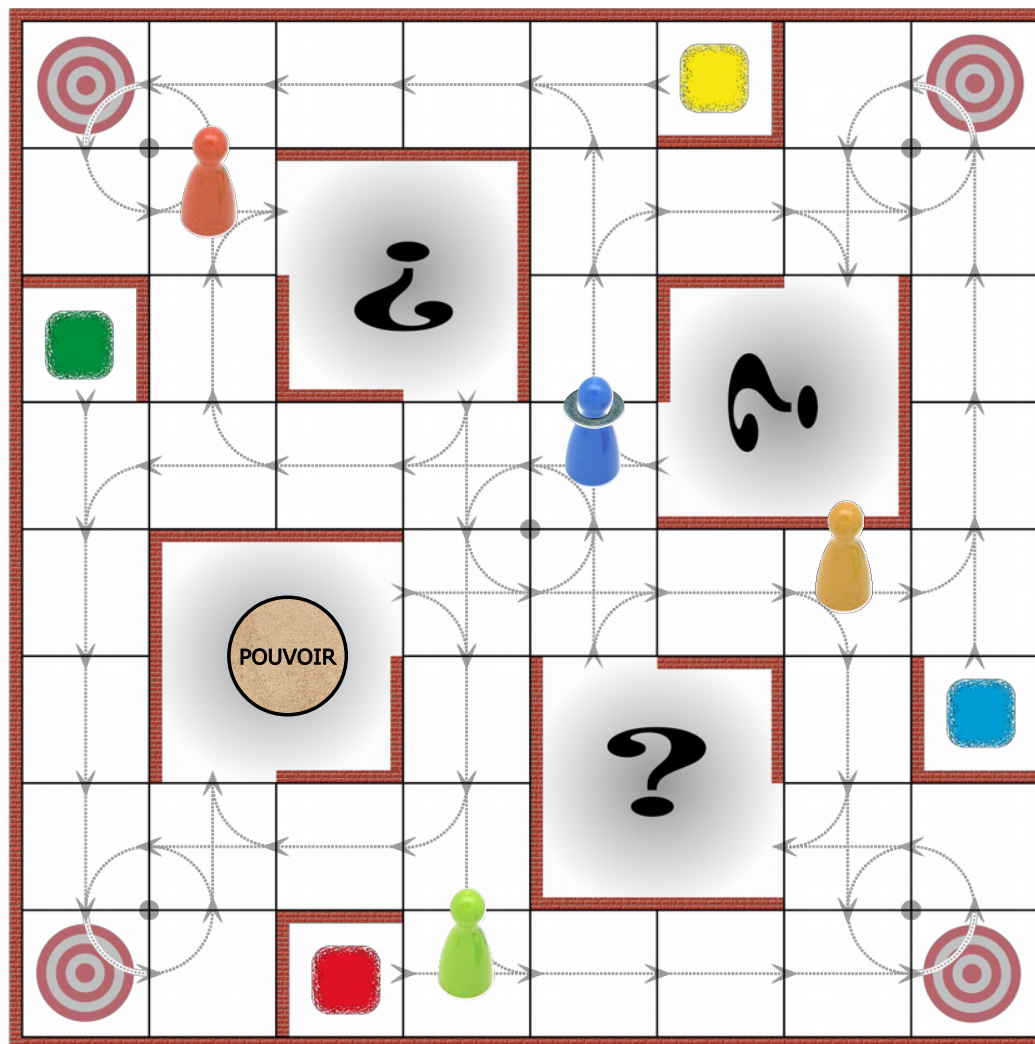
TRAQUEUR

1 point

POUVOIR

1 point

TRAQUEUR



POUVOIR

TRAQUÉ

3 points

POUVOIR

POUVOIR

2 points

TRAQUEUR

Plus tard dans la partie, c'est le tour de **Jaune**.



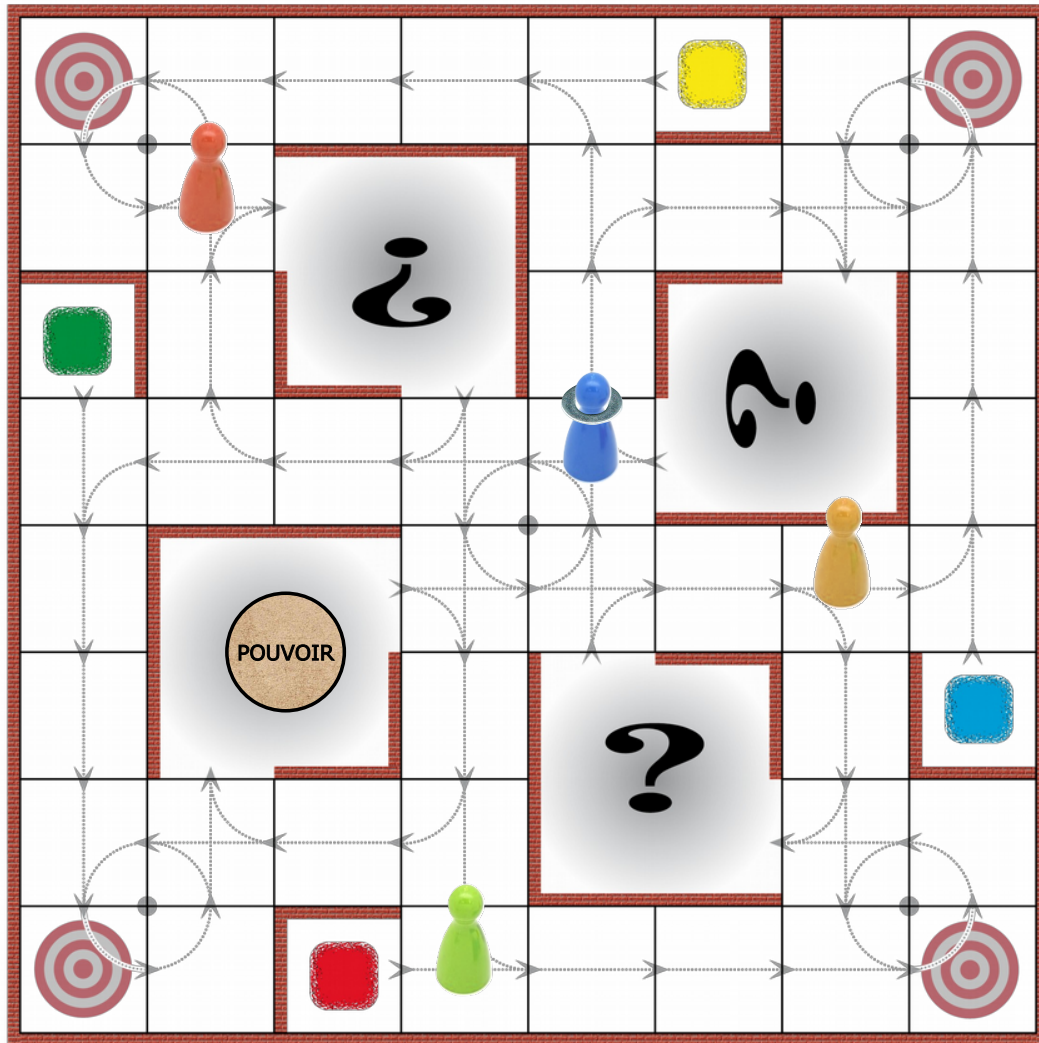
TRAQUEUR

1 point



1 point

TRAQUEUR



TRAQUÉ

3 points



2 points

TRAQUEUR

Jaune lance les 3 dés et propose  $(-3) - (+2) + (+1) = (-4)$ .



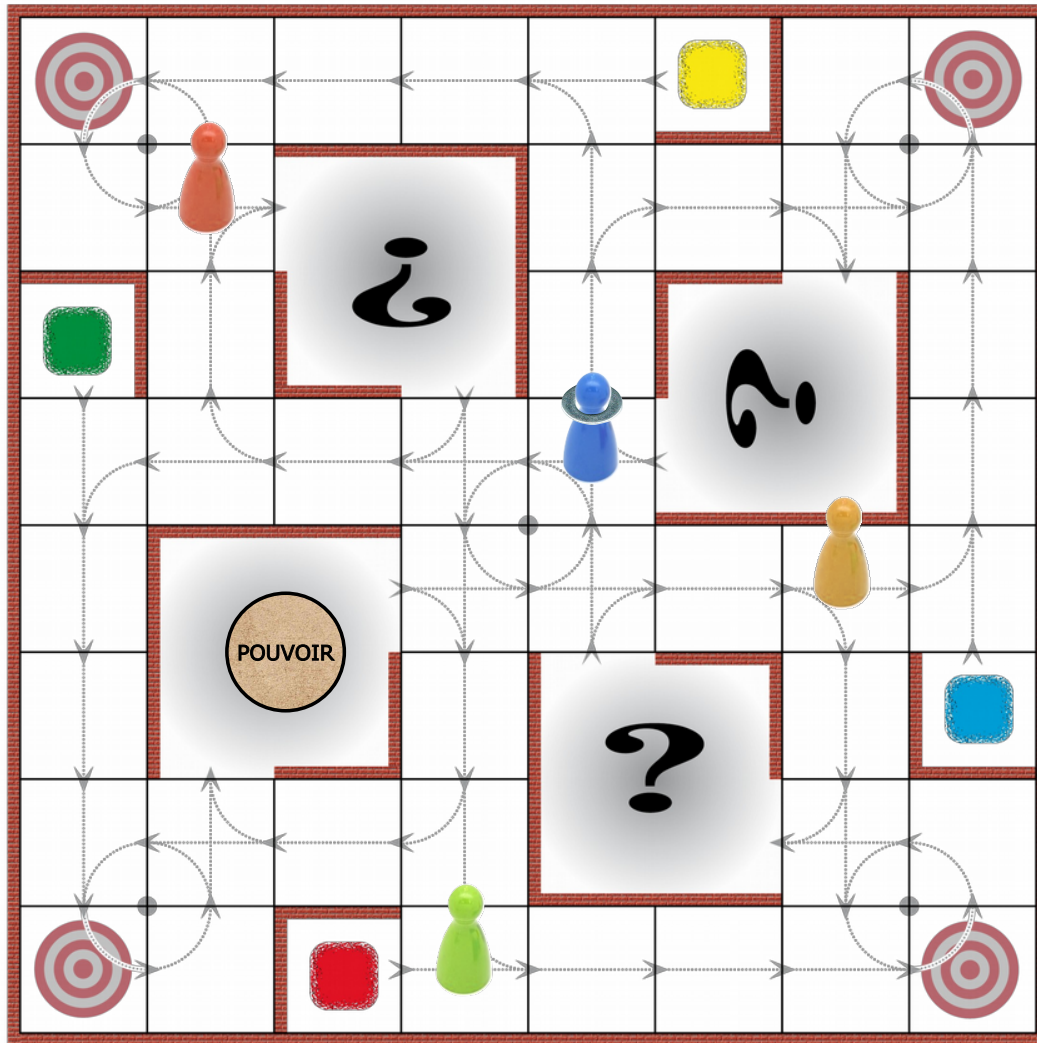
TRAQUEUR

1 point



1 point

TRAQUEUR



TRAQUÉ

3 points



2 points

TRAQUEUR

Les autres joueurs valident le résultat (-4).





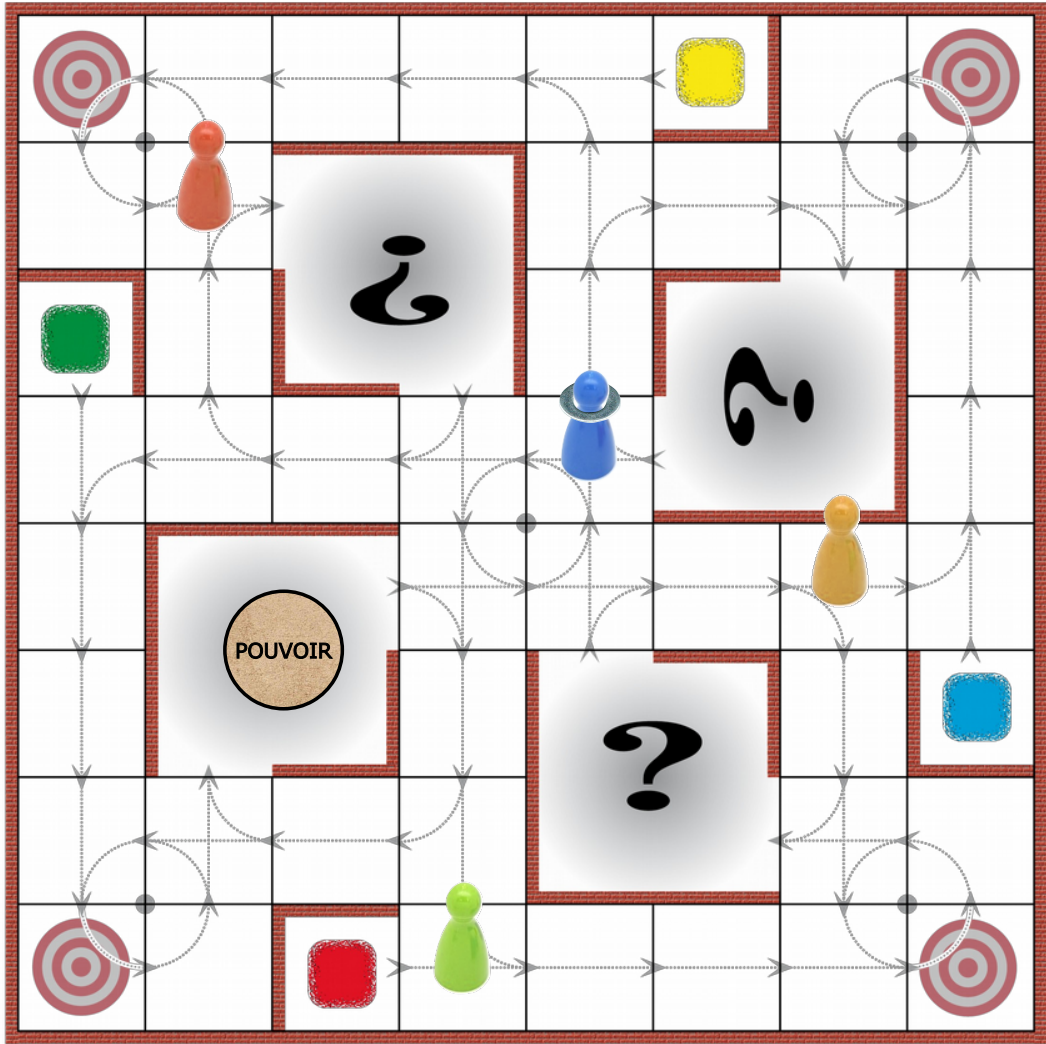
TRAQUEUR

1 point



1 point

TRAQUEUR



TRAQUÉ

3 points



2 points

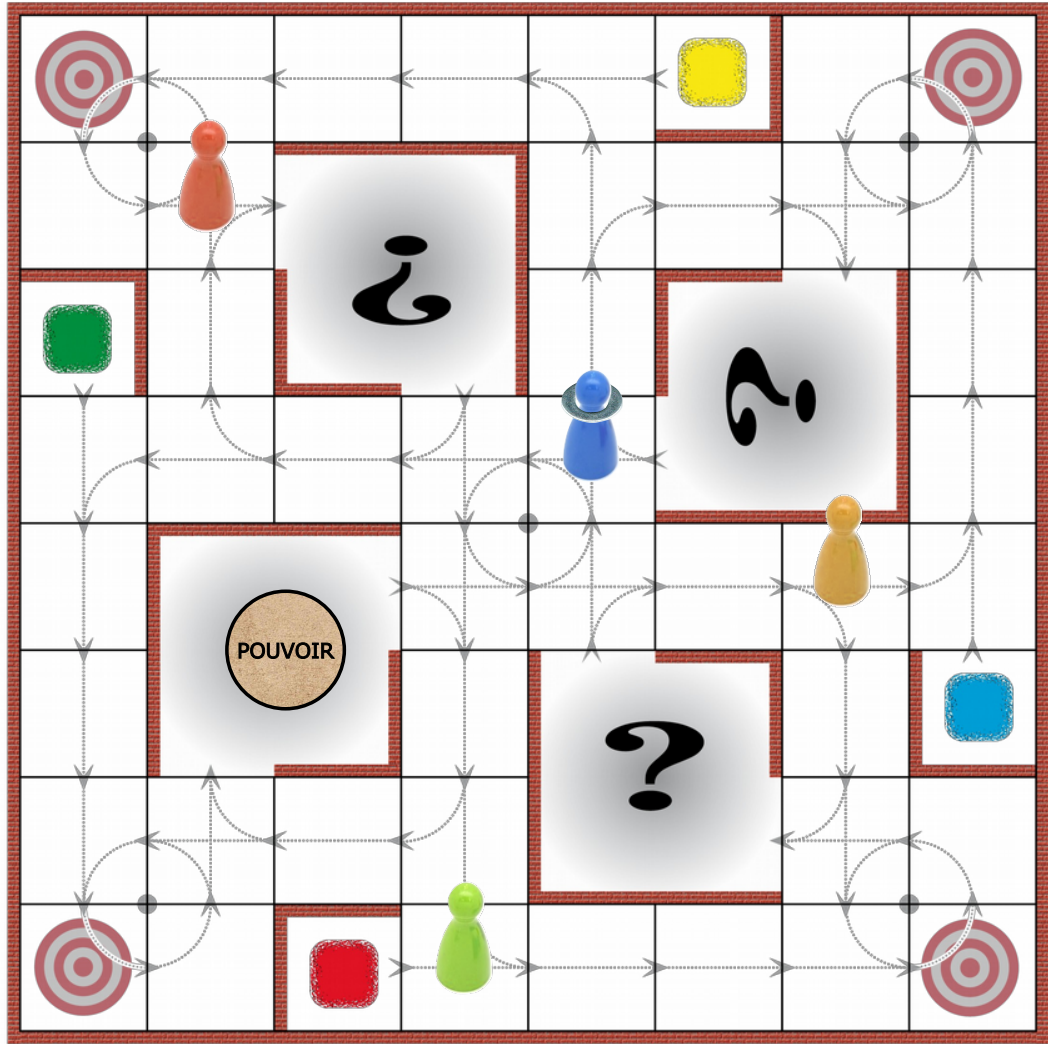
TRAQUEUR

Mais Vert utilise son pouvoir NON : le déplacement de Jaune est annulé !



TRAQUEUR

1 point



1 point

TRAQUEUR

TRAQUÉ

3 points



2 points

TRAQUEUR

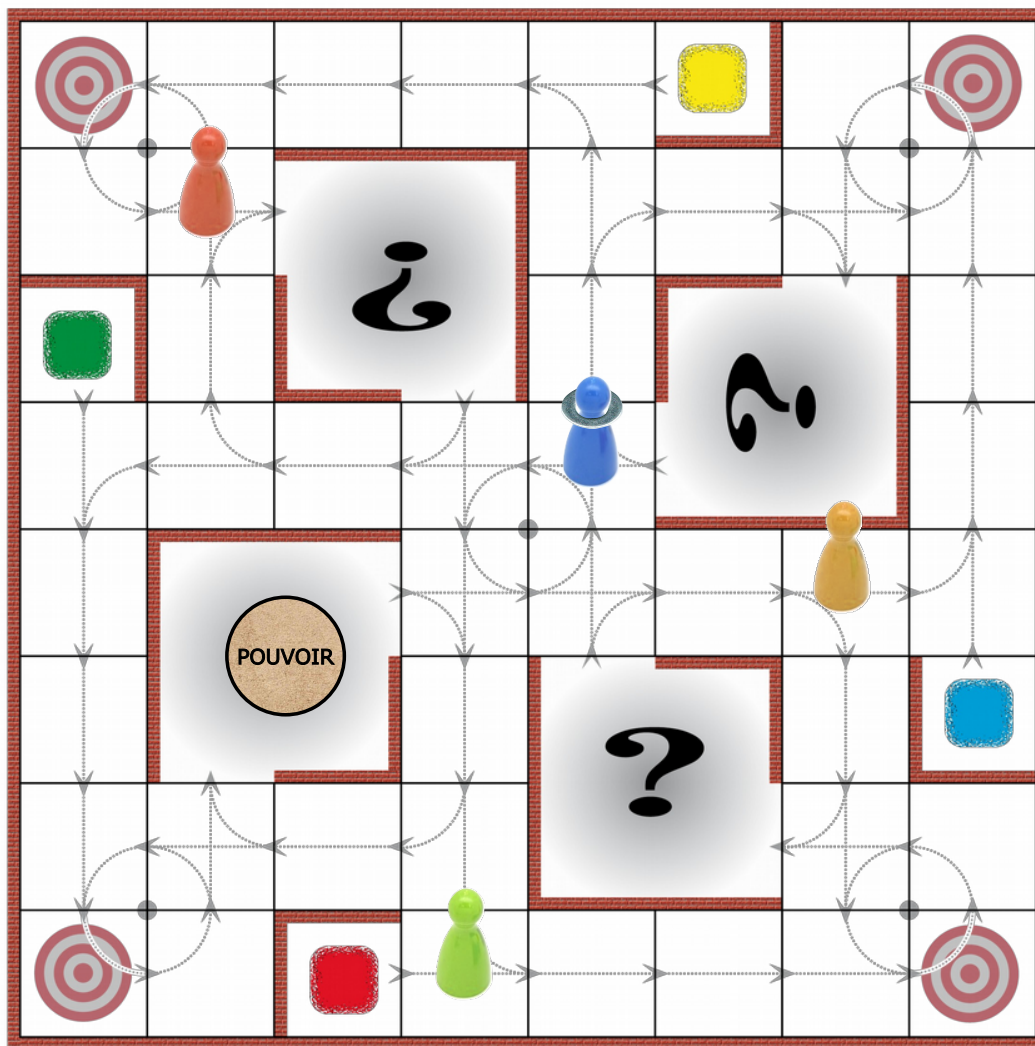
Le POUVOIR utilisé est retiré du jeu.

TRAQUEUR

1 point

1 point

TRAQUEUR



TRAQUÉ

3 points



POUVOIR

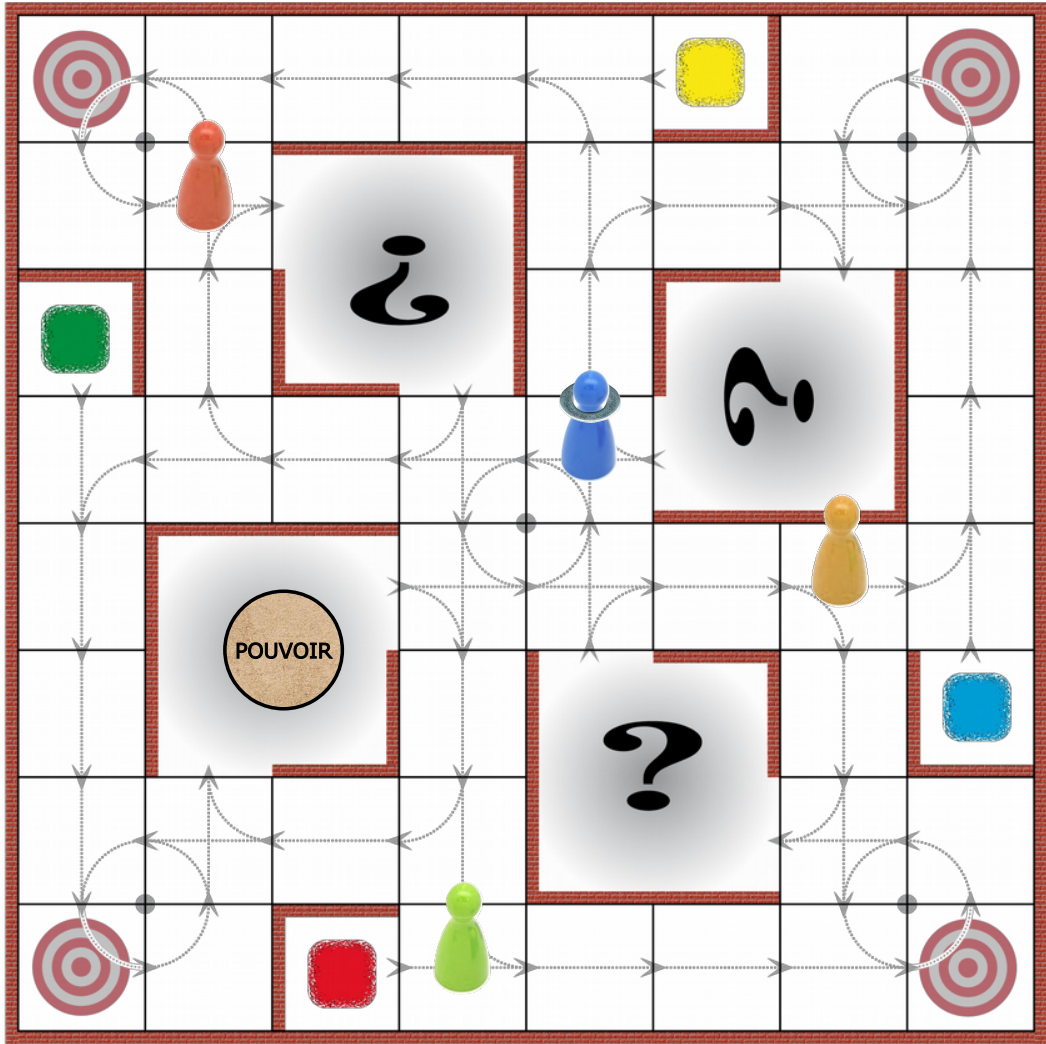
2 points

TRAQUEUR

Vert lance les 3 dés et propose  $(+3) + (+3) + (+2) = (+8)$ .

TRAQUEUR

1 point



1 point

TRAQUEUR

+3

+3

+2

TRAQUÉ

3 points

POUVOIR

POUVOIR

2 points

TRAQUEUR

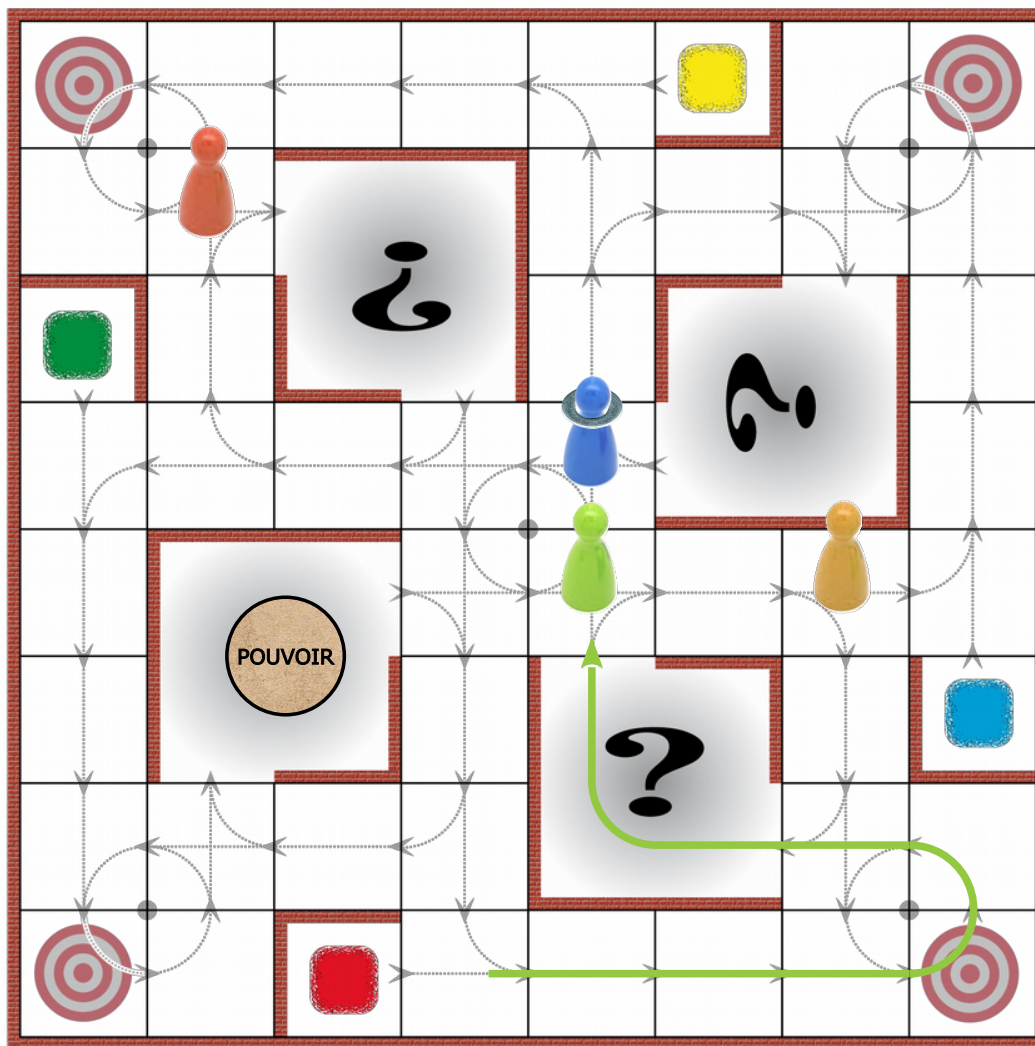
Les autres joueurs valident le résultat (+8).

TRAQUEUR

1 point

1 point

TRAQUEUR



TRAQUÉ

3 points



POUVOIR

2 points

TRAQUEUR

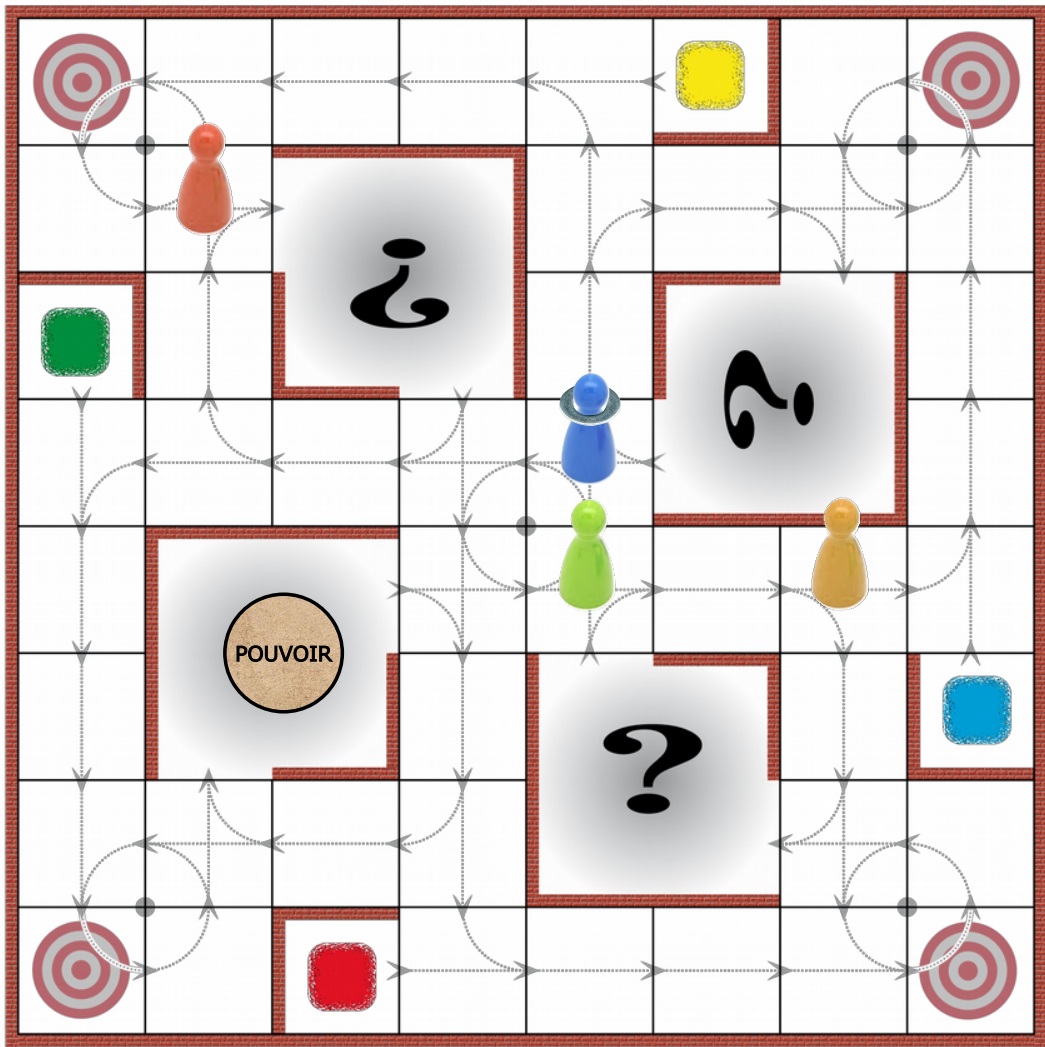
Le résultat de **Vert** est POSITIF : il déplace son pion dans le SENS des flèches.

TRAQUEUR

1 point

1 point

TRAQUEUR



TRAQUÉ

3 points



2 points

TRAQUEUR



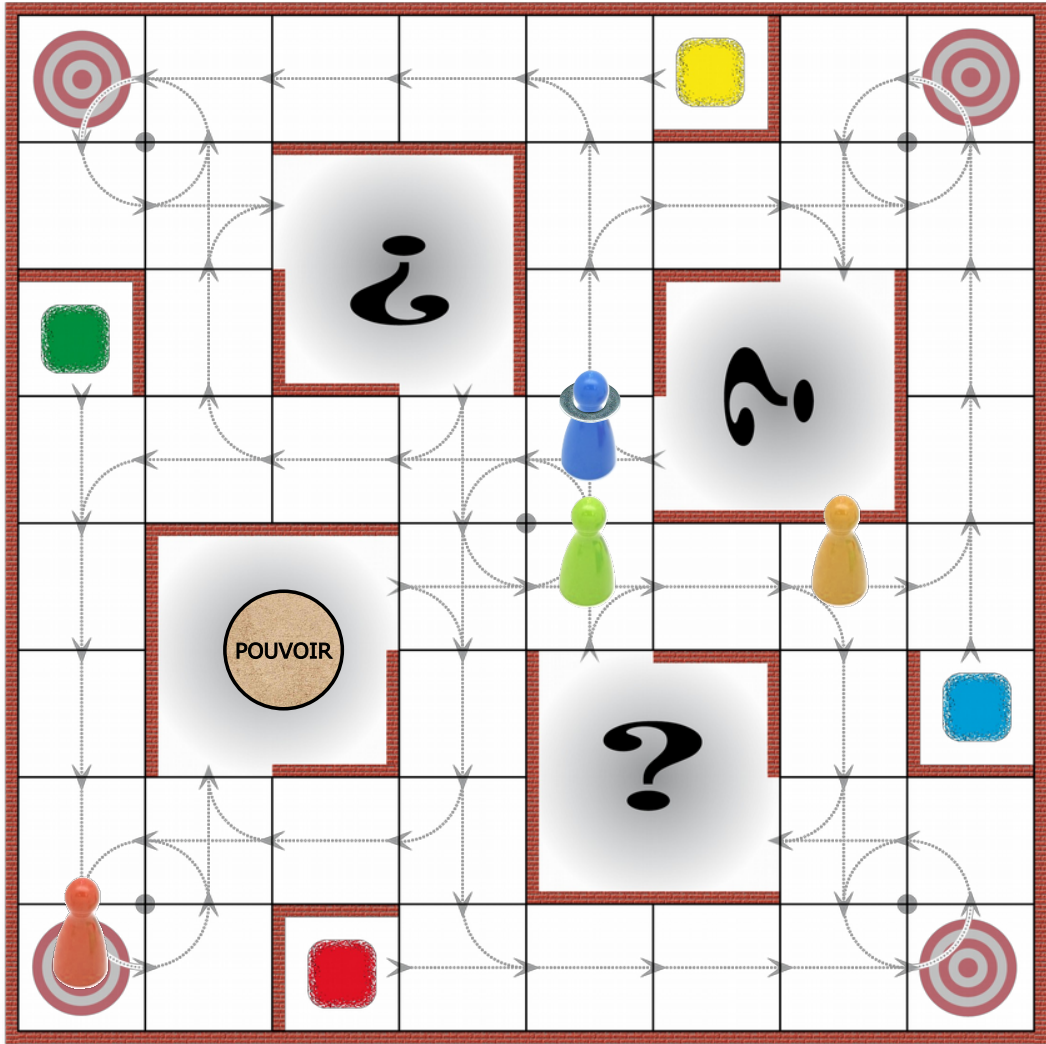
Rouge lance les 3 dés mais utilise son pouvoir PARACHUTE.

TRAQUEUR

1 point

1 point

TRAQUEUR



TRAQUÉ

3 points



2 points

TRAQUEUR



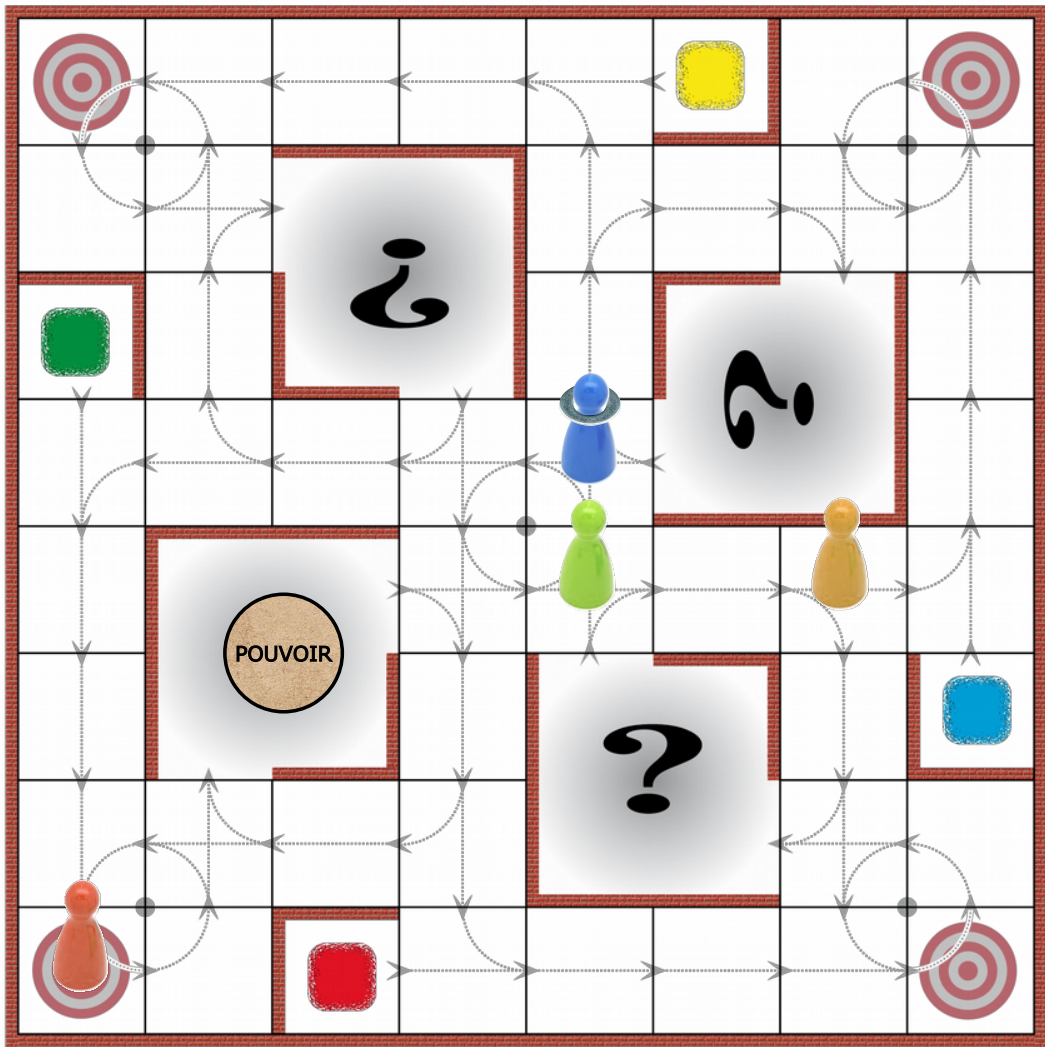
Rouge se déplace sur la CIBLE de son choix et propose  $(+1) + (+1) + (+1) = (+3)$ .

TRAQUEUR

1 point

1 point

TRAQUEUR



TRAQUÉ

3 points



2 points

TRAQUEUR



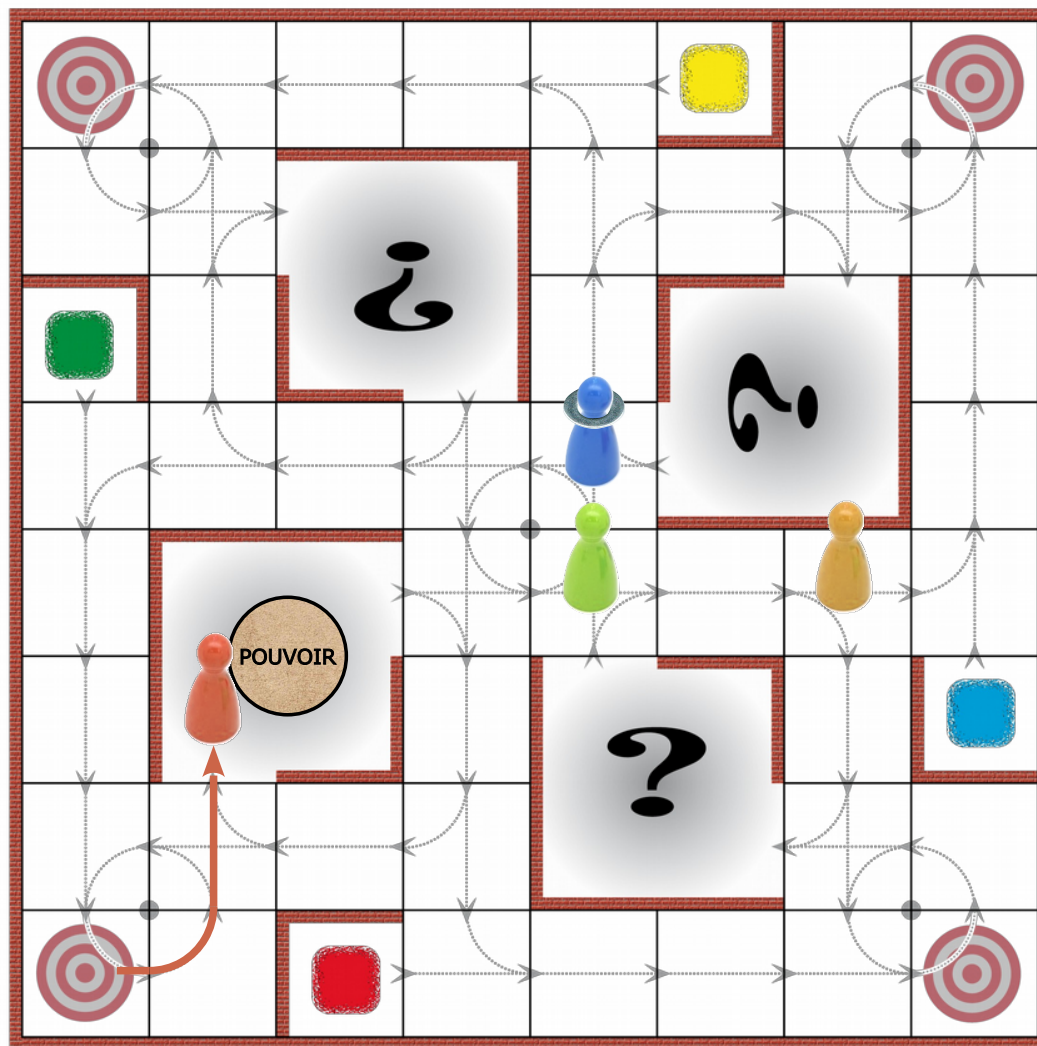
Les autres joueurs valident le résultat (+3).

TRAQUEUR

1 point

1 point

TRAQUEUR



TRAQUÉ

3 points

POUVOIR



2 points

TRAQUEUR



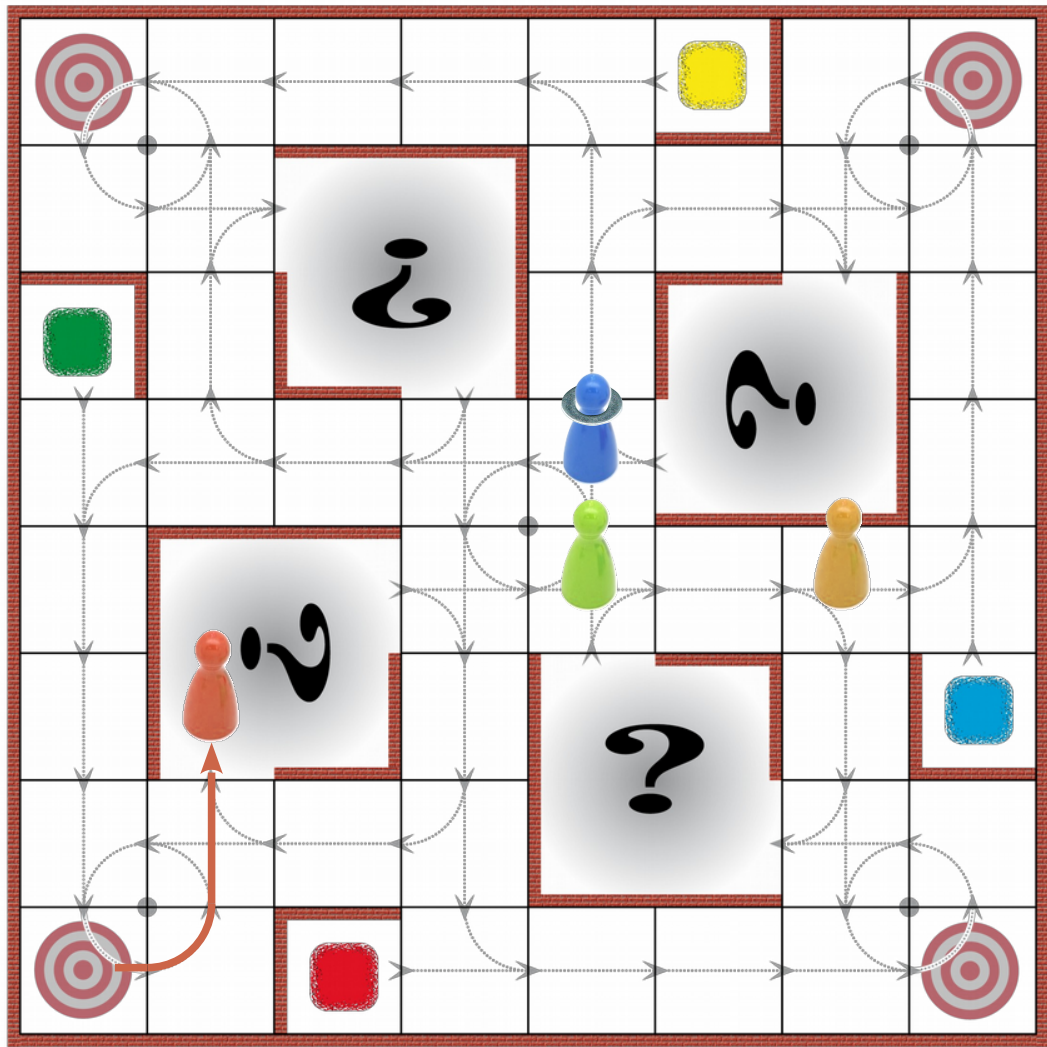
Le résultat de Rouge est POSITIF : il déplace son pion dans le SENS des flèches.

TRAQUEUR

1 point

1 point

TRAQUEUR



TRAQUÉ

3 points

POUVOIR

POUVOIR

2 points

TRAQUEUR



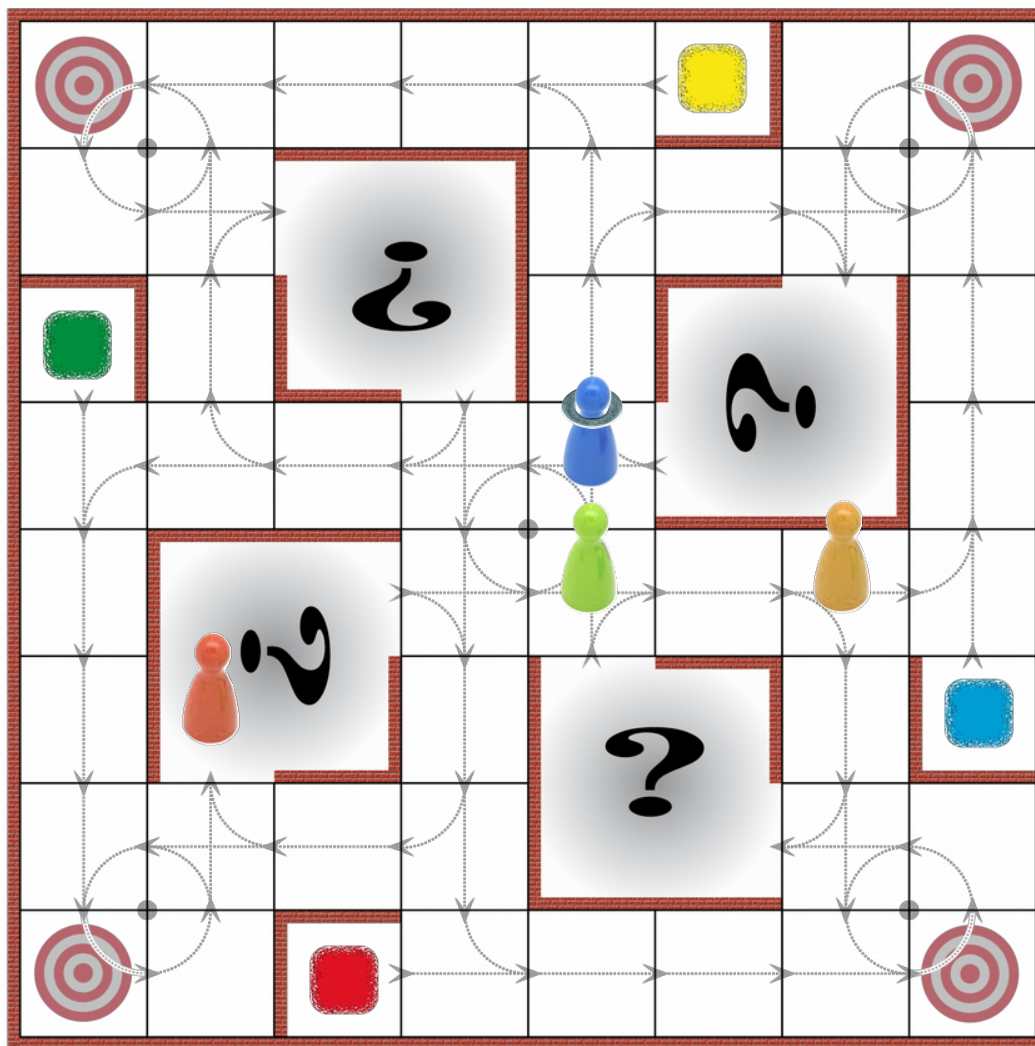
Le POUVOIR utilisé est retiré du jeu mais Rouge s'empare et consulte le nouveau.

TRAQUEUR

1 point

1 point

TRAQUEUR



TRAQUÉ

3 points



POUVOIR

2 points

TRAQUEUR

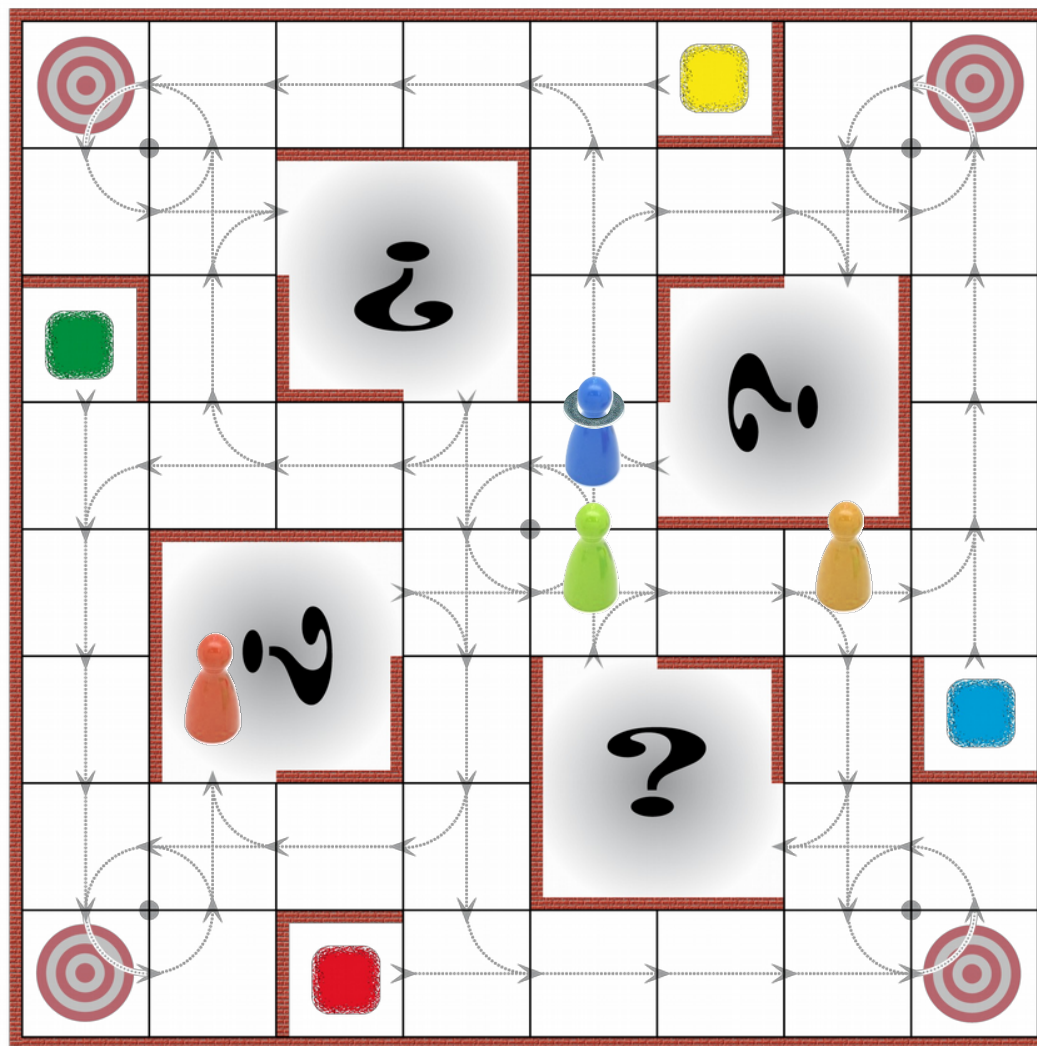
TRAQUÉ, Bleu lance 2 dés et propose  $(+3) + (+2) = (+5)$ .

TRAQUEUR

1 point

1 point

TRAQUEUR



TRAQUÉ

3 points



POUVOIR

2 points

TRAQUEUR

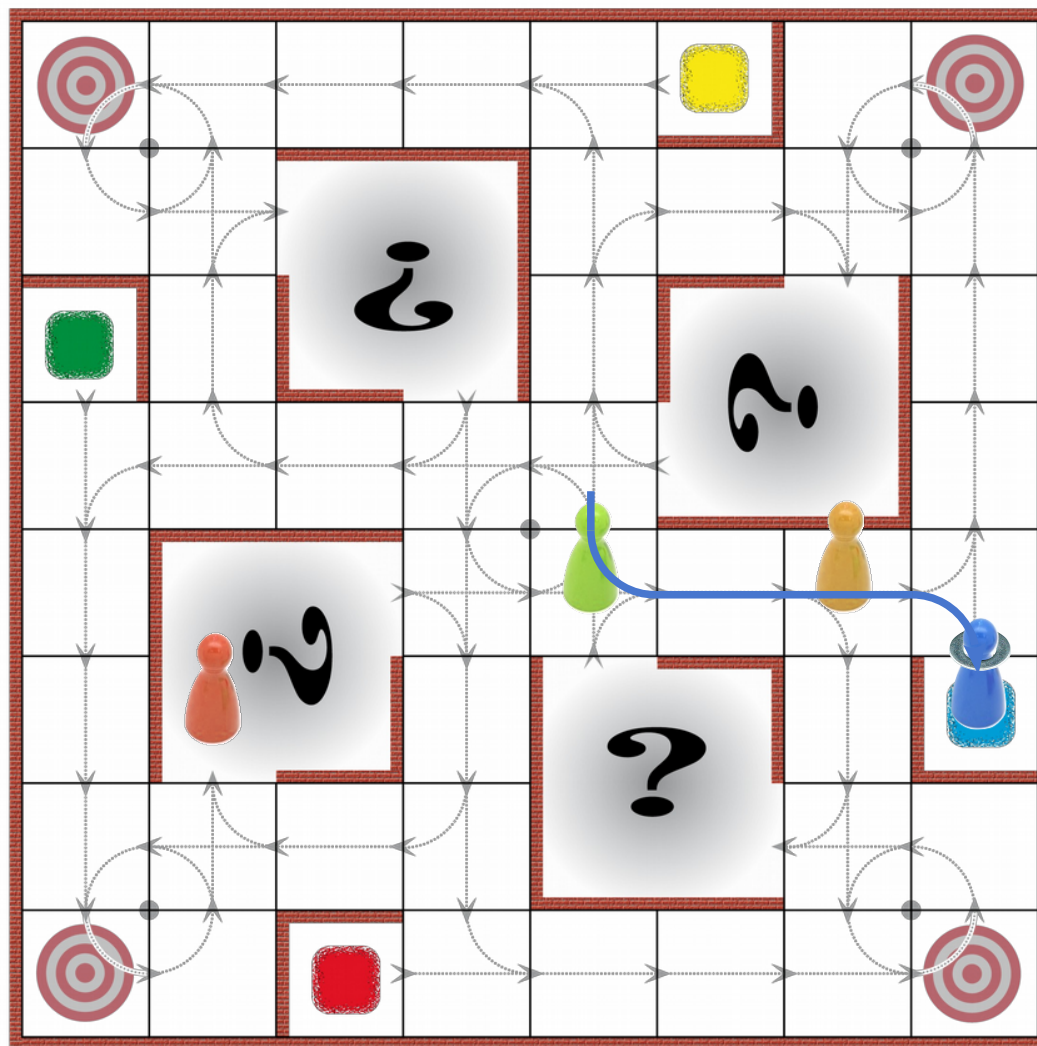
Les autres joueurs valident le résultat (+5) et Bleu dévoile son pouvoir GYROPHARE.

TRAQUEUR

1 point

1 point

TRAQUEUR



TRAQUÉ

3 points



POUVOIR

2 points

TRAQUEUR

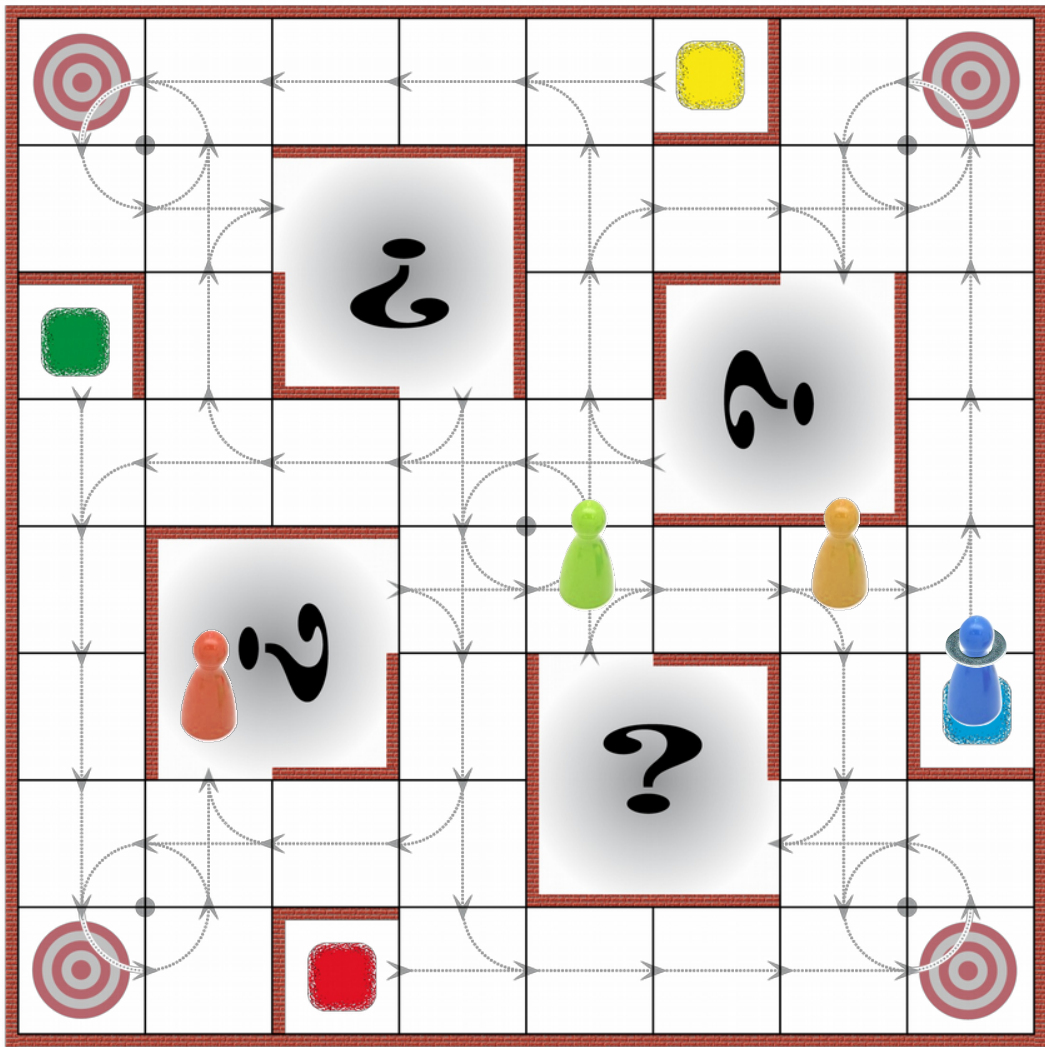
Le pouvoir GYROPHARE permet à **Bleu** de se déplacer sans tenir compte des flèches !

TRAQUEUR

1 point

1 point

TRAQUEUR



TRAQUÉ

8 points



2 points

TRAQUEUR

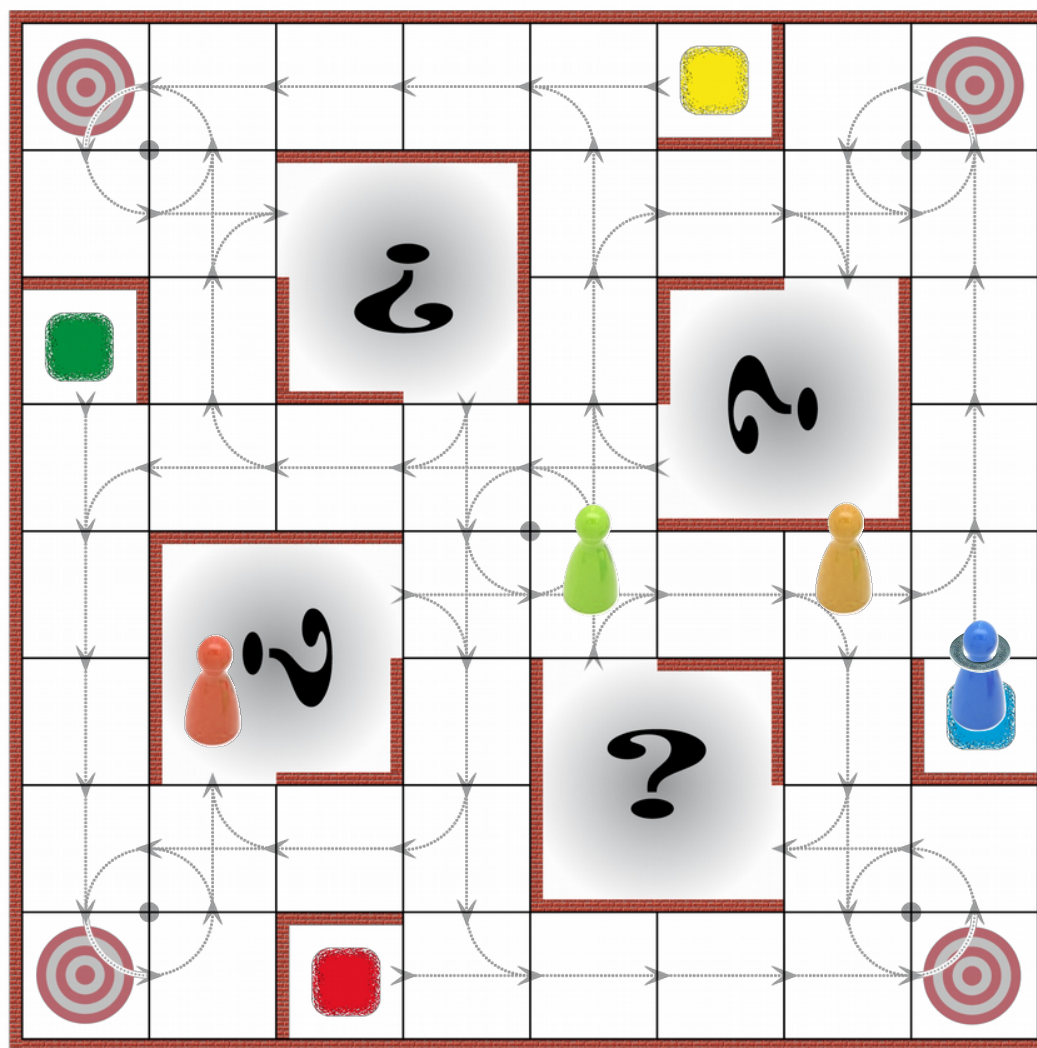
Bleu a rapatrié l'ANNEAU dans sa MAISON et marque 5 points.

TRAQUEUR

1 point

1 point

TRAQUEUR



TRAQUÉ

8 points



POUVOIR

2 points

TRAQUEUR

La partie est terminée. Bleu est vainqueur avec 8 points.

