

Stampede (pour 2 à 6 joueurs)

Introduction:

Dans **Stampede**, vous êtes un collectionneur de timbres. À chaque tour de jeu, vous agrandissez votre collection et échangez des timbres d'animaux avec d'autres joueurs. Pour gagner, vous devez être le premier à collecter 5 animaux du même animal ou les 9 animaux distincts.

Composantes:

- 90 timbres; 10 cartes de chacun des 9 animaux distincts. Chaque carte à tampons présente un animal au recto, ainsi que l'action qui correspond à ce type d'animal. Au dos des cartes, 2 timbres animaux distincts sont représentés. L'un d'eux correspondra à l'animal sur le devant de la carte.
- 1 carte de zone d'échange de timbres.
- 6 aides de jeu recto-verso

Setup:

- remettre à chaque joueur une carte d'aide de jeu
- mélanger les cartes de timbres
- distribuer 3 cartes face cachée à chaque joueur pour former sa main de départ
- distribuez 2 cartes face visible à chaque joueur et placez-les devant lui sur la table ; ces cartes forment le début de leur album de timbres.
- placez la carte de la zone d'échange de timbres au milieu de la table
- distribuez 3 cartes face visible sous la carte zone d'échange de tampons au milieu de la table ; cela forme la zone d'échange de timbres
- placez les cartes restantes en une pile face cachée sur la table pour former la pioche.
- déterminer au hasard le premier joueur

Un tour de jeu:

Étape 1 : prenez la carte du dessus de la pioche et ajoutez-la à votre main.

Étape 2 : jouez 1 carte de votre main et ajoutez-la face visible à votre album.

Étape 3 : Exécutez l'**action** qui correspond à la carte que vous avez jouée

Après avoir terminé votre tour, c'est au joueur à votre gauche de continuer.

Actions:

Après avoir ajouté une carte à votre album à l'étape 2 de votre tour, vous devez exécuter l'action correspondant à la carte que vous avez jouée. Chaque animal a sa propre action spécifique. Toutes les actions impliquent l'échange d'une ou plusieurs de vos cartes timbre. Par exemple, si vous jouez un Lion, vous devez échanger 1 carte de votre album avec 1 carte de l'album d'un des autres joueurs.

Les échanges résultant des actions de la carte sont soit des échanges 1 pour 1 soit des échanges 3 pour 3. Ainsi, le nombre de cartes dans un album, une main ou l'échange d'animaux ne peut jamais changer à la suite d'un échange.

Cela peut être un peu déroutant lors de votre première partie, mais il y a 3 vérifications simples que vous pouvez faire pour vous assurer que vous n'avez pas fait d'erreur accidentelle :

A la fin de votre tour :

- Vous avez exactement 3 cartes dans votre main
- Vous avez 1 carte de plus dans votre album qu'au début de votre tour
- Il y a exactement 3 cartes dans la zone d'échange de timbres

Fin de la partie:

pour gagner la partie, vous devez être le premier à collecter un ensemble de 5 cartes du même animal, ou un ensemble des 9 animaux différents. (au moins un de chaque). La partie se termine dès qu'un joueur remplit l'une des ses conditions à la fin de son tour, et est déclaré grand gagnant.

Dans le cas improbable où le deck serait épuisé à tout moment pendant le jeu, tous les joueurs doivent immédiatement donner 2 cartes de leur album. Empilez-les puis mélangez-les pour former une nouvelle pioche.

Notes additionnelles:

- vous devez toujours garder les cartes de votre album triées par type d'animal et visibles pour tous les autres joueurs.
- Le dos de vos cartes en main doit toujours être rendu visible aux autres joueurs, à leur demande.

Timbres

Symbole

Action



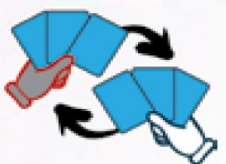
Elephant: échange 1 carte de ta main avec 1 carte de ton album.



Hippo: échange 1 carte de ta main avec 1 carte de l'album d'un autre joueur.



Lion: échange 1 carte de ton album avec 1 carte de l'album d'un autre joueur.



Crocodile: échange toute les cartes de ta main avec celle d'un autre joueur.



Girafe: Dans l'ordre que vous préférez.

- Prenez la carte du dessus de la pioche et ajoutez-la à votre album
- Prenez n'importe quelle autre carte de votre album, et remettez-la sur le dessus de la pioche.



Rhino: Dans l'ordre que vous préférez.

- Prenez les 3 cartes du dessus de la pioche pour former votre nouvelle main de cartes
- Prenez vos anciennes cartes et remettez-les dans la pioche. Choisissez l'emplacement de chaque carte retournée.

Timbres

Symbole

Action



Babouin: échangez 1 carte de votre main avec 1 carte de la zone d'échange de timbres

Buffalo: échangez 3 cartes de votre main avec 3 cartes de la zone d'échange de timbres.

Perroquet: pas d'action d'échange. Cependant, vous gagnez immédiatement la partie lorsque vous avez collecté 4 perroquets.