

A votre tour

- Choisissez une action sur votre menu
- Si le troupeau est disloqué, regroupez le
- Avancez le compteur du nombre indiqué par l'action
- Marquez éventuellement les points selon la position du compteur et le champ
- Résolvez la panique (si le compteur est sur une panique)

Votre couleur d'équipe

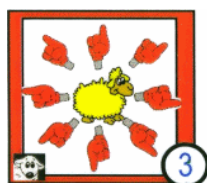
Restrictions selon le symbole

L'action

Le nombre de cases dont avance le compteur

Ne s'applique qu'à un de vos moutons
Mouvement inverse interdit s'il n'y a pas eu de jet de dé
Mouvement inverse interdit

Actions



Déplacez un de vos moutons d'une case dans n'importe quelle direction, vers une case libre



Votre mouton se déplace d'une case, poussant les moutons qui sont devant lui



Votre mouton saute, en ligne droite, vers le prochain emplacement libre (pas en diagonale)



Tous les moutons tournent de 90° à gauche ou à droite



Une rangée ou colonne se déplace d'une case vers le haut, le bas, la droite ou la gauche



Une diagonale se déplace d'une case dans le sens de la diagonale (par exemple haut/gauche)



Le troupeau s'aligne du côté choisi par le joueur. Aucun espace vide ne reste

SHEAR PANIC

Massacre à la tondeuse

Note du traducteur : le texte original fourmille de jeux de mots et de citations humoristiques intraduisibles... qui n'ont par conséquent pas été traduits ! Le mot anglais « sheep », invariable, désigne un mouton ou une brebis. Le fait que les pions soient sensibles aux charmes de Roger le Bélier laisserait penser qu'il s'agirait plutôt de brebis. Dans les règles, le mot mouton ou brebis est donc indifféremment utilisé pour désigner les pions représentant nos charmants ovins.

1. PRINCIPE : "n'essayez jamais de prévoir le mouvement d'un troupeau de moutons..."

Les effrontées brebis de Fragor ont décidé de partir en voyage pour explorer les champs du voisinage. On raconte que la présence de Roger le Bélier ne serait pas pour rien dans cette escapade. Cependant, les brebis devraient se méfier des tondeuses de moutons qui essayent d'attraper celles qui passent à leur portée pour les priver de leurs précieux manteaux de laine.

Le but du jeu est d'avoir le plus de points lorsque le jeu se termine. Pendant la partie, les brebis gagnent des points pendant qu'elles traversent 4 champs : le pré des éleveurs, le champ de Roger le Bélier, le pré du mouton noir et le champ de la tondeuse. La partie se termine quand le marqueur de temps atteint la fin du compteur de temps mais ce sont les joueurs qui déterminent à quelle vitesse le temps progresse.

2. CONTENU

9 moutons sur leurs bases carrées (8 moutons blancs - 2 bleus, 2 verts, 2 rouges et 2 jaunes plus 1 mouton noir).

1 Roger le Bélier

1 Tondeuse

4 menus de commandes (1 par joueur)

1 piste de décompte du temps (2 feuilles à double face pour 3 ou 4 joueurs)

1 dé de panique du troupeau (blanc avec 6 couleurs)

1 dé de retour au troupeau

1 compteur de temps (pion blanc)

48 jetons (12 dans chacune des 4 couleurs)

4 marqueurs (1 dans chacune des 4 couleurs)

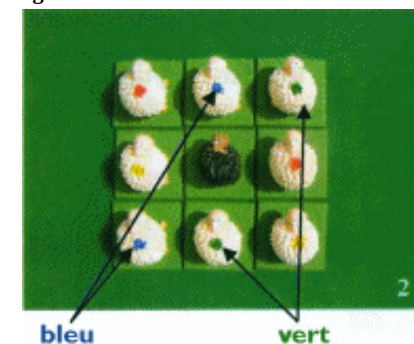
Les règles (si celles-ci ne sont pas incluse, cessez immédiatement de les lire !)

Voir la **figure 1** pour une vue d'ensemble



3. INSTALLATION : "on n'a qu'à jouer, on verra les règles au fur et à mesure ..."

Installez le troupeau comme indiqué sur la **figure 2**. Mettez en place, sur un côté de la table, la piste de décompte du temps correspondant au nombre de joueurs. La piste pour 3 joueurs a 56 cases, la piste pour 4 joueurs a 74 cases. Le joueur qui commence est la personne qui a subi le plus récemment une coupe de cheveux (le ou la plus récemment tondu !). Il choisit un menu de commande, 12 jetons et un marqueur de la même couleur. Le joueur à sa gauche fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun ait choisi une couleur pour la partie.



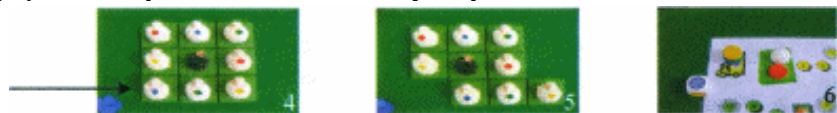
Chaque joueur place son marqueur au début de la piste du temps (dans le camion de moutons). On place également le marqueur de temps dans la case parc marquée 0. Vous êtes maintenant prêts à commencer (voir la **figure 3**).



Lors d'une partie à 3 joueurs, une couleur de moutons reste neutre. Elle ne rapporte de points à personne.

4. DÉBUT DE LA PARTIE

Les moutons commencent la partie en sautant du camion dans le champ. En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur jette le dé de panique et exécute une poussée d'agneau avec un mouton de la couleur du dé (voir la section 5A pour une description de cette action). Si le troupeau se retrouve disjoint, il faudra faire un regroupement avant le tour du joueur suivant (voir la section 5B pour les détails). Le joueur aura le libre choix entre les deux moutons de la couleur tirée, sauf s'il s'agit du noir (il n'y a qu'un mouton noir, désolé) ou s'il tire le blanc (auquel cas le troupeau fait un roulé de brebis – voir la section 5A). Le tour du joueur se termine en déplaçant son marqueur du camion vers le champ marqué 0.



EXEMPLE - Rouge commence et tire le bleu sur le dé de panique. Rouge applique une poussée d'agneau au mouton bleu (**figures 4 et 5**). Le joueur déplace alors son marqueur sur le champ marqué 0 pour indiquer qu'il a joué (**figure 6**).



Jaune est le joueur suivant et tire aussi le bleu. Il choisit de pousser le mouton du haut en diagonale vers le haut gauche (**figure 7**). Jaune déplace alors son marqueur (**figure 8**). Ceci continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient eu leur tour. A ce moment, tous les marqueurs de tous les joueurs doivent être dans le champ vert (**figure 9**).

Le troupeau est ainsi totalement mélangé avant que la partie ne commence ! Notez bien qu'aucun point n'a encore été marqué en sautant du camion. Les moutons s'apprentent à arpenter le pré des éleveurs. La partie peut commencer !

Astuce pour la première partie : en effectuant votre poussée d'agneau, rappelez vous que l'objectif du premier pré (le pré des éleveurs) est de réunir ses moutons. Essayez donc de les approcher.

5. DANS LES CHAMPS

Les moutons sont maintenant prêts à entrer dans le premier pré. Pendant toute la partie, le champ où se trouvent les moutons est déterminé par la position du compteur de temps sur la piste.

En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur à son tour effectue les étapes A à E (chaque étape est expliqué en détail plus loin dans les règles) :

A) Choisissez une action sur le menu de commande.

Le joueur recouvre d'un jeton de sa couleur l'action choisie. Cette action ne peut plus être utilisée pour le reste de la partie. Le troupeau est modifié selon l'action choisie (voir chapitre A). Les menus et les actions disponibles de chaque joueur doivent rester visibles de tous et ne peuvent en aucun cas être cachés !

B) Si le troupeau a été séparé, il est alors regroupé (voir chapitre B)

Champ de la tondeuse : (à 3 les cases de 38 à 56, à 4 les cases de 50 à 74)

Dès que le compteur de temps a traversé la porte ou pénétré dans l'enclos, la rangée la plus proche du Tondeur est retirée du troupeau pour être tondue ! Les moutons retirés sont placés à côté du plateau de jeu, ne marquent plus aucun point et ne prennent plus part au jeu. Après avoir retiré les moutons tondus, on attribue 4 points aux moutons de la rangée la plus éloignée du Tondeur, 3 points à ceux de l'avant-dernière rangée, 2 points aux moutons placés en troisième rangée depuis le fond et enfin 1 point aux moutons placés en quatrième rangée depuis le fond. Chaque mouton est marqué individuellement. Dans la **figure 39**, un pauvre mouton vert est tout seul devant le Tondeur : il est retiré du jeu (voir **figure 40**). Les points sont maintenant attribués comme suit : Rouge marque 3 points (2+1), Vert 2 points (2+0), Jaune 5 points (3+2) et Bleu 5 points (4+1). Si le troupeau est disloqué du fait de la tonte, il est d'abord procédé aux décomptes puis ensuite seulement le regroupement est effectué par le joueur actif.



E. PANIQUE DANS LE TROUPEAU

Si le temporisateur finit sur une case marquée du symbole de panique (⊙), alors le joueur actif doit effectuer une poussée d'agneau exceptionnelle (note importante : les points sont marqués dans les prés jaunes avant d'appliquer cette poussée d'agneau supplémentaire). On jette le dé de panique pour déterminer quel mouton panique (notez la différence entre noir et vert sur le dé car les couleurs sont proches). Le joueur actif choisit un mouton de cette couleur et effectue une poussée d'agneau. Il peut ne pas avoir le choix s'il tire le noir ou si des moutons ont disparu suite à la tonte. Si aucun mouton de la couleur tirée n'est plus dans le troupeau (suite à la tonte), on rejette le dé.

Si le dé indique blanc, c'est tout le troupeau qui panique et effectue un tour de brebis, à 90 degrés à gauche ou à droite au choix du joueur actif.

6. FIN DE LA PARTIE

Le jeu finit quand le compteur entre dans le dernier enclos (la case 56 ou 74 selon qu'on joue à 3 ou 4 joueurs). Une dernière tonte a alors lieu. Les moutons tondus (la rangée de devant) sont à nouveau retirés et ne marquent aucun point. Le reste du troupeau est alors marqué une dernière fois dans la partie. Le gagnant est celui qui a le plus de points. En cas d'égalité, le gagnant est celui à qui il reste le plus de moutons dans le troupeau. Si l'égalité persiste, le gagnant est parmi les ex aequo celui qui aurait joué le plus tôt si la partie avait continué, c'est-à-dire celui dont le dernier tour de jeu est le plus ancien.

Les joueurs dont les deux moutons ont été tondus lors de la première tonte ne participent plus au jeu, mais peuvent quand même gagner la partie. Exceptionnellement, quand beaucoup de moutons sont tondus, le compteur peut ne pas atteindre le dernier enclos. Dans ce cas, les joueurs continuent simplement à faire une action à leur tour de jeu. Lorsque toutes les actions sont terminées, on procède à la tonte finale, comme si le compteur avait atteint l'enclos final. Si le troupeau se compose d'une seule couleur de moutons (félicitation !) aucune tonte n'est effectuée et on décompte le troupeau comme normalement.

7. QUELQUES CONSEILS

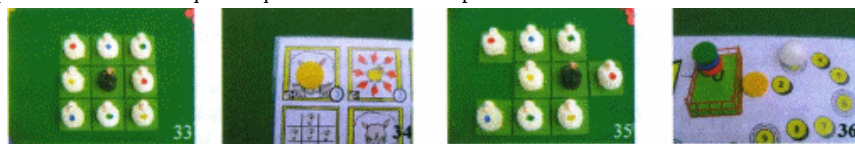
- Maintenez vos options ouvertes – essayez de garder une action de chaque type de chaque nombre de compteur.
- Le saute-mouton et le tour de brebis ne devraient pas être utilisés à la légère.
- Faites attention à quel champ viendra après ainsi qu'aux actions restant aux adversaires ; pensez à ralentir parfois le compteur pour vous assurer un nouveau tour dans le pré traversé.

Remerciements particuliers à :
L'équipe Fragar – Judi, Tabby, Sheena, Iona, Glenn, Sandy, Joy, Eilidh et Katie.
Mark Higgins et Ellis Simpson pour leur enthousiasme inlassable et leurs conseils astucieux.
Notre groupe de joueurs : Ian Borthwick, Dave Davies, Steven "avec un V" Gladstone, Jeffrey Jesner, Keith Jones, Peter Rose, Brian Stern et Marcus Tiefenbrun pour leur appui et leurs utiles suggestions.
Dessin de la boîte : Bill Murdoch – Traduction française : François Haffner
© Fragar Games Limited 2005 / Fraser Lamont / Gordon Lamont



On peut voir les images de Roger le Bélier  ou du Tondeur  sur la piste du temps. Quand le compteur atteint ou dépasse l'image, il faut placer Roger le Bélier ou le Tondeur face au troupeau. Roger le Bélier comme le Tondeur sont toujours placés faisant face aux têtes des moutons et doivent être déplacés si le troupeau subi un tour de brebis. Roger le Bélier est retiré quand le compteur quitte son champ.

Si le compteur finit sur une case jaune, s'il traverse une porte ou s'il parvient à l'enclos final, il y a alors une phase de score (voir D – Points de score). Pour éviter les erreurs, enlevez Roger le Bélier dès que le compteur atteint l'enclos qui marque la fin de son champ.



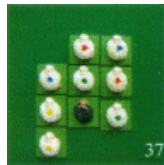
La figure 33 montre les moutons au début de la partie. Jaune choisit une poussée d'agneau et place un jeton dessus (figure 34). Il pousse les moutons de la rangée centrale vers la gauche. La nouvelle position est celle de la figure 35. Il avance le compteur de temps de 3 cases. Il marquera également 1 point (voir D) puisque deux moutons jaunes se touchent en diagonale ; cela est enregistré en avançant le marqueur jaune sur la piste. Jaune doit enfin effectuer une poussée d'agneau puisque le compteur de temps est sur un symbole de panique (figure 36).

D. POINTS DE SCORE

Les moutons traversent 4 champs différents pendant la partie. Le champ en cours est celui où se trouve le compteur de temps. La façon de marquer des points diffère selon le champ où se trouve le troupeau. Les points gagnés sont enregistrés sur la piste du temps. Ceci n'a aucun effet sur le déroulement du jeu (par exemple, on ne fait pas une poussée d'agneau quand un marqueur de couleur atterrit sur une case marquée du symbole de panique). On marque les points comme suit :

Pré des équiériers : (à 3 les cases de 1 à 9, à 4 les cases de 1 à 12)

Le joueur actif marque 1 point quand ses moutons se touchent en diagonale et 2 points s'ils se touchent par un côté. La marque intervient juste après que le joueur ait déplacé les moutons, regroupé le troupeau et déplacé le compteur, mais avant de jeter un éventuel dé de panique provoquant une poussée d'agneau. IMPORTANT – une fois que le compteur a quitté le pré des équiériers (les cases jaunes) on ne marque plus de points pour les moutons qui sont ensemble. Sur la figure 37 si Jaune est le joueur actif, il marque 2 points, si c'est Rouge qui est actif, il marque 1 point.



Champ de Roger le Bélier : (à 3 les cases de 10 à 28, à 4 les cases de 13 à 37)

Les points ne sont marqués dans ce champ que quand le compteur passe la porte ou atteint l'enclos. Chaque mouton est alors marqué individuellement. Les moutons rapportent comme suit : 4 points pour la rangée la plus proche de Roger le Bélier (rangée 1), 3 points pour la rangée 2, 2 points pour la rangée 3, et 1 point pour la rangée 4. Dans la figure 38, Rouge marquerait 5 points (3+2), Jaune marquerait 3 points (2+1), Vert marquerait 6 points (4+2) et Bleu marquerait 3 points (3+0).



Pré du mouton noir : (à 3 les cases de 29 à 37, à 4 les cases de 38 à 49)

Le joueur actif marque 1 point pour chacun de ses moutons touchant le mouton noir par un coin et 2 points pour chacun de ses moutons touchant le mouton noir par le côté. La marque intervient juste après que le joueur ait déplacé les moutons, regroupé le troupeau et déplacé le compteur, mais avant de jeter un éventuel dé de panique provoquant une poussée d'agneau. IMPORTANT – une fois que le compteur a quitté le pré du mouton noir (les cases jaunes) on ne marque plus de points pour les moutons qui sont proches du mouton noir. Regardez à nouveau la figure 37 : si Jaune est le joueur actif, il marque 3 points, mais si c'est Rouge qui est actif, il ne marque que 1 point.

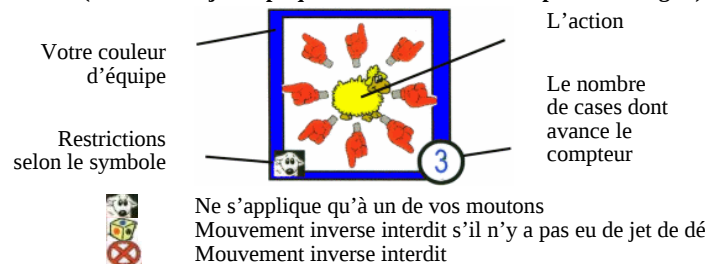
C) Le compteur de temps avance selon le nombre au bas de l'action (voir chapitre C)

D) Le joueur peut marquer des points selon la position du compteur et le champ actuellement traversé (voir chapitre D)

E) Si le compteur de temps est sur une case marquée du symbole de panique de moutons, cette panique est résolue (note : celle-ci se produit après que le joueur ait marqué et ne donne droit à aucune marque supplémentaire à ce tour - voir chapitre E).

A – LE MENU DE COMMANDE

(Une aide de jeu explique les actions au dos des présentes règles)

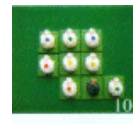


ACTIONS

Note peut-être utile, on ne sait jamais : le mot orthogonal (c'est-à-dire, non diagonal) est employé un peu partout. En clair, il s'agit de la façon qu'a une tour de se déplacer aux échecs.



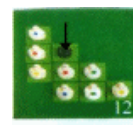
Poussée d'agneau – un mouton se déplace d'une case dans n'importe quelle direction (y compris en diagonale), poussant tous les moutons qui sont devant lui dans son sens de déplacement. Tous les moutons dans la ligne de direction sont poussés. Cependant, des moutons situés dans la direction choisie, mais derrière un emplacement vide, ne sont pas poussés.



Dans les figures 10 et 11, le mouton jaune subi une poussée d'agneau diagonale vers le haut à droite. Le mouton bleu isolé en haut devra rejoindre le troupeau (voir 5B). Un mouton effectuant une poussée d'agneau n'est pas obligé d'en pousser d'autres : il se déplace simplement d'une case vers un emplacement libre. Cette commande ne peut être utilisée qu'avec un de vos propres moutons (à la différence de cette même action suite à un jet du dé de panique provoqué par la position du compteur de temps).



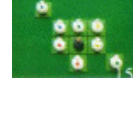
Poussée en ligne – le joueur pousse une rangée ou une colonne d'une case – donc vers la droite, la gauche, le haut ou le bas (voir les figures 12 et 13). Une rangée ou une colonne peut ne comporter qu'un seul mouton. S'il y a un emplacement libre dans la rangée ou la colonne poussée, alors les moutons au delà de cet espace ne se déplacent pas. La poussée en ligne s'effectue toujours depuis l'extérieur du troupeau.



Note – la différence avec la poussée d'agneau tient dans le fait que la poussée démarre de l'extérieur du troupeau. Une poussée d'agneau peut démarrer de partout où se trouve un mouton et peut résulter en un mouton poussant du centre du troupeau vers l'extérieur.



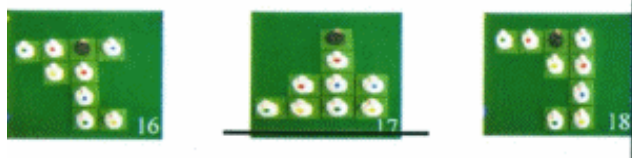
Poussée diagonale – pareil qu'une poussée en ligne sauf que c'est en diagonale ! Le joueur peut pousser n'importe quelle ligne diagonale de moutons d'une case – donc du haut gauche vers le bas droit, du bas gauche vers le haut droit, du haut droit vers le bas gauche ou du bas droit vers le haut gauche). Une diagonale peut ne comporter qu'un seul mouton. Les moutons situés au-delà d'une case vide dans une ligne ne sont pas déplacés. Dans la figure 14, le mouton noir pousse vers le haut à gauche. La figure 15 montre le troupeau après la poussée. Les deux moutons isolés en haut à gauche et en bas à droite devront rejoindre le troupeau (voir 5B).





Alignement – les moutons ont rencontré une barrière ! Le joueur dont c'est le tour choisit un côté du troupeau (front, arrière, gauche ou droite). Il aligne le troupeau du côté choisi. Toutes les colonnes ou rangées sont alignées avec contre cette barrière virtuelle. Tous les éventuels emplacements vides sont comblés.

La **figure 16** montre l'état du troupeau avant l'alignement. Si le joueur choisit d'aligner par l'arrière, le troupeau deviendra comme sur la **figure 17**. S'il choisit d'aligner à droite, le troupeau deviendra comme en **figure 18**.

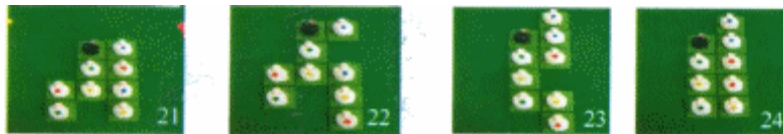


Roulé d'agneau – le mouton choisi se déplace d'une case dans n'importe quelle direction. La case de destination doit être libre (on ne peut pas pousser un mouton lors d'un roulé d'agneau). Le mouvement choisi ne doit pas séparer ce mouton du troupeau : il doit rester connecté à au moins un autre mouton (mais le mouvement peut provoquer l'isolation d'un autre mouton que celui qui se déplace). Cette action ne peut être utilisée qu'avec un de ses propres moutons (voir la **figure 19 et 20** où Jaune se déplace diagonalement vers le haut à gauche).



Saute-mouton – le mouton choisi saute de n'importe où le long d'une colonne ou d'une rangée jusqu'à ce qu'il atteigne le premier emplacement libre disponible (qui peut être à l'extrémité de la rangée ou de la colonne, mais pas nécessairement). Les sauts en diagonale sont interdits. Cette action ne peut être effectuée qu'avec un de ses propres moutons.

Sur les **figures 21 et 22**, le mouton rouge sur la droite saute en bas de la colonne (il aurait pu également sauter vers le haut ou vers la gauche). Sur les **figures 23 et 24**, le mouton rouge en bas saute jusqu'au premier emplacement libre.



Tour de brebis – tous les moutons du troupeau tournent sur eux-mêmes de 90 degrés vers le gauche ou vers la droite.

NOTE : si Roger le Bélier ou le Tondeur sont présents (voir 5C) ils sont alors déplacés à l'avant du troupeau selon sa nouvelle orientation.

La **figure 25** montre le troupeau avant le tour de brebis. La **figure 26** montre le troupeau après une rotation de 90 degrés à gauche tandis que la **figure 27** le montre après une rotation de 90 degrés à droite. Il n'est pas possible de jouer immédiatement une action qui ramènerait à la position initiale.



Ne s'applique qu'à un mouton vous appartenant.

Aucun mouvement inverse n'est autorisé tant qu'un dé de panique ou un dé de regroupement n'a pas été lancé. L'effet est identique à celui du  mais vous pouvez faire un mouvement inverse si le troupeau a subi un jet de dé avant votre tour de jouer.



Vous ne pouvez pas employer la même action que le joueur précédent pour revenir en arrière. Par exemple, vous ne pouvez pas rejouer un tour de brebis pour ramener le troupeau dans sa position initiale. Mais vous pouvez répéter l'action pour tourner encore le troupeau de 90 degrés dans le même sens puisque cela n'inverse pas l'action précédente.

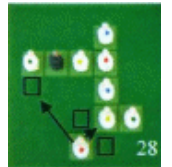
B. REGROUPEMENT DU TROUPEAU

Après l'application d'une action, le troupeau peut se retrouver scindé (parfois à votre plus grand bénéfice !) Le troupeau est scindé si tous les moutons ne sont pas reliés orthogonalement (un contact en diagonale ne compte pas). Quand le troupeau est scindé, on le regroupe selon la procédure suivante :

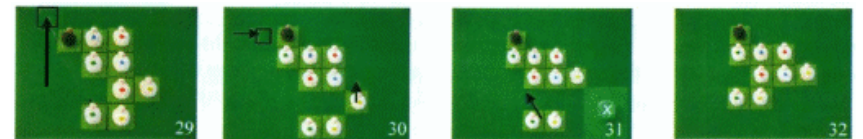
1. Identifiez le plus petit groupe de moutons. Il peut être constitué d'un seul ou de plusieurs moutons. S'il y a le choix entre plusieurs plus petits groupes de même taille, c'est le joueur actif qui décide lequel il va regrouper.

2. Jetez le dé de regroupement. Si le côté marqué  est visible, ce groupe de moutons doit être regroupé par un mouvement orthogonal (donc pas en diagonale) jusqu'à ce qu'il rejoigne le troupeau. Il ne peut pas se déplacer en diagonale ni changer de direction. Il peut y avoir plusieurs itinéraires au choix. Le joueur est libre de choisir entre les différents itinéraires tant que le groupe de moutons rejoint le troupeau par un mouvement orthogonal.

Si le côté marqué  est visible, le plus petit groupe de moutons doit rejoindre le gros du troupeau en diagonale. Les moutons ne peuvent pas changer de direction et doivent suivre une ligne droite en diagonale. Ici aussi, il peut y avoir un choix entre plusieurs itinéraires. Si les groupes se rejoignent par un coin, le joueur actif peut choisir sur quel côté le groupe glisse pour se coller au gros du troupeau. Un groupe qui touche le gros du troupeau par la diagonale ne fait même que glisser d'une case pour rejoindre le reste du troupeau. Dans la **figure 28**, le joueur actif pourrait choisir de raccorder le mouton isolé par n'importe laquelle des cases noires – en la déplaçant diagonalement en haut à gauche (comme il est déjà en contact, il glisse simplement sur l'un ou l'autre côté du mouton en contact), ou diagonalement vers le haut à gauche.



Il existe une faible possibilité qu'il soit impossible de regrouper par un mouvement en diagonale. Si c'est le cas, effectuez le regroupement par un mouvement orthogonal.



Le troupeau est au départ comme sur la **figure 29**. Le mouton rouge du bas effectue une poussée diagonale vers le haut à gauche. Suite à ce mouvement, 3 groupes sont séparés du troupeau. Le mouton noir est seul en haut à la place du carré noir. Comme il est relié diagonalement au troupeau, le joueur actif peut choisir sur quel côté du mouton vert il se raccorde. Dans l'exemple ci-dessus, le mouton noir pouvait se déplacer vers la droite ou vers le bas. Le joueur actif le déplace droite, aboutissant à la **figure 30**. Le joueur actif décide également de déplacer le mouton jaune isolé (déjà en contact diagonal) en le glissant vers le haut (s'il l'avait glissé vers la gauche, il aurait tout regroupé d'un coup, mais tel n'est pas son choix). Il reste le groupe de 2 moutons isolés en **figure 31**. Le joueur a tiré un X. Le groupe doit donc se déplacer en diagonale pour se regrouper. Le joueur décide de déplacer le groupe diagonalement vers le haut à gauche, aboutissant à la position de la **figure 32**.

C. DÉPLACER LE COMPTEUR DE TEMPS

Chaque action choisie a un nombre indiqué en bas à droite. Quand une action est choisie on déplace le compteur de temps du nombre de cases le long de la piste du temps. Par exemple, un des alignements a le nombre 3. Si on choisit cette action, il faut avancer le compteur de temps de 3 cases sur la piste.