

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



WORLD GRAND PRIX

F



Jeux Ravensburger® n° 22 096 0

Un jeu pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

Auteur : Ronald Hofstätter

Licence : White Castle Games, www.whitecastle.at

Design : Paul Windle Design, UK

Contenu :

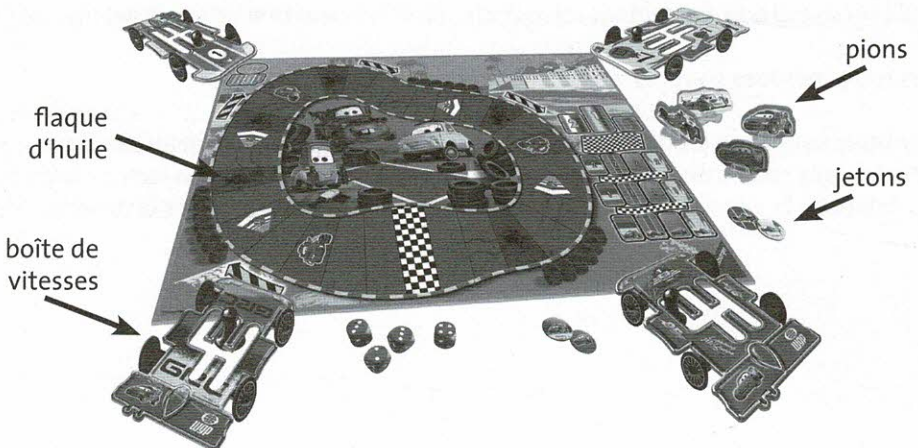
- 1 plateau de jeu en 2 parties
- 4 pions Cars + 4 grands socles transparents
- 4 jetons Cars
- 4 boîtes de vitesses Cars
- 16 « roues » en plastique (socles noirs)
- 4 leviers de vitesse
- 2 panneaux + 2 socles transparents ronds
- 4 dés



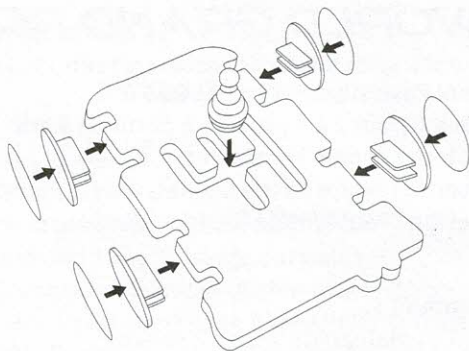
Le but du jeu consiste à franchir la ligne d'arrivée le premier avec son pion après 3 (ou 4) tours.

Préparation

Avant la première partie, détacher les pions, les jetons, les panneaux (utilisés uniquement pour la version avancée) et les boîtes de vitesses des planches prédécoupées. Choisir un circuit et installer le plateau au milieu de la table. Insérer les pions dans les grands socles transparents. Chacun en choisit un qu'il place derrière la ligne de départ/arrivée à damier noir et blanc sur le plateau. À chaque pion correspond un jeton servant à compter les tours. Chaque joueur place son pion sur la case identique, en bas à droite du plateau (= compteur de tours).



Enfin, chacun reçoit la boîte de vitesses correspondant à son pion. Détacher soigneusement la pièce en carton prédécoupée au centre pour y placer le levier de vitesse sur la position « 0 ». Fixer les 4 roues sur la boîte de vitesses et coller les enjoliveurs sur les roues. Les pions, jetons et boîtes de vitesses non utilisés sont remis dans la boîte. La grande course peut enfin commencer !



A vos marques... Prêts ?... Partez !

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur peut augmenter ou diminuer la vitesse sur sa boîte de 1. Le joueur lance alors un nombre de dés égal à la vitesse enclenchée. (Exemple : Le joueur est en 1^{re} ; il peut donc lancer 1 dé. S'il est en 2^{de}, il peut lancer 2 dés,...) Il avance ensuite son pion sur la piste du nombre de cases obtenu au dé. La partie se poursuit de la même manière. À chaque fois qu'un joueur a effectué un tour, il avance son jeton d'1 case sur le compteur de tours.



Attention ! Accident !

De petits incidents de course surviennent sans arrêt : les voitures dérapent sur des flaques d'huile, sont percutées par d'autres,... Ces petits incidents ne sont pas graves mais ont tout de même des conséquences :

Le joueur qui termine son déplacement sur une flaque d'huile, doit rétrograder en 1^{re} et perd une roue.

Si un joueur est percuté par un concurrent qui termine son déplacement sur la case qu'il occupe, il doit également rétrograder en 1^{re} et perd une de ses roues.

Les roues perdues sont placées à l'atelier (au milieu du plateau).

Tant que sa voiture (boîte de vitesses) possède encore une roue, le joueur peut continuer la course après un accident quand vient de nouveau son tour de jeu : Il enclenche la vitesse supérieure, lance le dé et avance son pion sur la piste.

4 roues perdues ?

Dans ce cas, le joueur doit s'arrêter aux stands et passer 1 tour. Il place son levier de vitesse sur « 0 » et range sa voiture au bord du plateau. Il ne pourra pas repartir au tour suivant mais récupérera ses 4 roues à l'atelier et les montera sur sa boîte de vitesses. Au tour suivant, sa voiture pourra reprendre la course : il passera la 1^{re}, lancera le dé et se déplacera.

⇒ Les voitures arrêtées au bord de la piste pour récupérer leurs roues ne peuvent pas être percutées.



Cases Martin :

Martin est un ami fidèle. Le joueur qui s'arrête sur sa case, récupère une roue.



Cases Turbo

Le joueur est un as du volant ! Il peut relancer 1 dé et avancer du nombre de cases correspondant.

Attention :

- Il est obligatoire d'utiliser tous les points obtenus au(x) dé(s).
- Une voiture ne peut se déplacer que dans le sens des aiguilles d'une montre sur le circuit.
- Cas particulier : Si une voiture sur une flaque d'huile est percutée par un adversaire, les deux concurrents perdent une roue et doivent rétrograder en 1^{re}.

Ne pas oublier : À la fin de chaque tour de piste, ne pas oublier d'avancer son jeton sur le compteur de tours !

Fin de la partie :

Le premier à franchir la ligne d'arrivée après 3 (ou 4) tours est le « Champion de la course » et remporte la partie ! Les autres concurrents terminent la course pour l'attribution des 2^e et 3^e places.

Variante pour les pros du volant à partir de 6 ans :

La course des pros se déroule de la même manière que dans la règle de base aux exceptions suivantes :

Panneaux « Attention, 2^e vitesse » / « Attention, 3^e vitesse » :



Avant le début de la course, placer les deux panneaux « Attention, 2^{de} » et « Attention, 3^e » sur une case libre du parcours au choix. (Les deux panneaux ne peuvent pas être l'un à côté de l'autre.) Ces panneaux signalent une portion dangereuse. Le joueur qui s'arrête sur ces cases ou les dépasse, ne doit pas avoir enclenché une vitesse respectivement supérieure à 2 ou à 3. Si la vitesse enclenchée sur la boîte est supérieure, le joueur ne peut éviter l'accident sur cette portion et perd une roue.

Progression sur le plateau

Quand vient son tour, le joueur peut augmenter ou diminuer sa vitesse de 1, comme dans le jeu de base. Mais il a maintenant 2 options :

1. Il peut (comme décrit précédemment) lancer le(s) dé(s) et avancer son pion sur la piste du résultat obtenu : celui qui est en 1^{re}, lancer 1 dé ; celui qui est en 2^{de}, lancer 2 dés,...
2. Ou bien avancer du nombre exact de cases indiqué par le levier de vitesse : Le joueur qui est en 1^{re} peut avancer d'1 case, celui qui est en 2^{de} de 2 cases, en 3^e de 3 cases et en 4^e de 4 cases. Il est ainsi plus facile de maîtriser sa conduite et de tomber sur les cases visées.

Bien sûr, dans cette version pro, il arrive également que les voitures soient victimes d'incidents sur des flaques d'huile ou qu'elles soient percutées par d'autres : comme expliqué précédemment, le joueur doit alors rétrograder en 1^{re} et perd une roue. Le joueur qui atterrit sur une case Martin récupère une roue. Celui qui tombe sur une case Turbo peut relancer un dé.

Le premier à franchir la ligne d'arrivée après 3 (ou 4 tours) est le « Champion professionnel de la course » et remporte la partie.

À vous les sensations en appuyant sur le champignon !