

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



Comic
Cars

WALT DISNEY Grand Prix



Jeu Ravensburger® N° 00 192 7

Un jeu de dés amusant pour 2 à 6 joueurs de 5 à 12 ans

Contenu: 1 plan de jeu

6 figurines

1 dé

1 règle de jeu

But du jeu

Le but est de faire parvenir le premier sa figurine à la case d'arrivée.

Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, on détache avec précaution les figurines de la planche et on les fixe sur les supports transparents.

Chaque joueur reçoit une figurine de son choix.

On place les figurines sur la case de départ.

Règle du jeu

Le plus jeune commence à lancer le dé.

On fait avancer sa figurine du nombre de points indiqués par le dé: si par exemple un joueur fait **cinq**, il fait avancer sa figurine de **cinq** cases.

Si la figurine d'un joueur tombe sur une case déjà occupée par une autre figurine, les deux peuvent alors y rester. Plusieurs figurines ont le droit de se trouver sur une même case; on ne renverse pas l'adversaire dans ce jeu.

Mais tout n'est pas si simple, car, dès que Mickey, Donald et leurs amis prennent le départ, il se passe constamment quelque chose!

En effet, sur les cases rouges, un fait particulier se produit. Si une figurine tombe sur l'une de ces cases-là, son joueur doit aussitôt suivre les directives qui s'y rapportent.

Les huit cases rouges signifient:

Case 4: Tu as oublié de payer ta taxe de départ. Retourne vite à la case-départ! Tu pourras repartir quand ce sera à nouveau ton tour.

Case 7: On voit déjà que tu es un bon coureur automobile! Tu peux **avancer** de **trois** cases.

Case 9: Pas de chance: une crevaison! Pour changer de pneu, tu dois laisser passer une fois ton tour de jouer.

Case 13: Dans l'excitation de la course, tu t'es écarté de la piste. Il te faut à présent faire un détour en suivant la piste orange. À la case 22, tu pourras reprendre la piste normale.

Case 17: Tu es connu pour ta tactique de course: tu sais bien profiter du côté abrité du vent! Cela te donne le droit de rejouer.

Case 24: Les virages, à cet endroit du circuit, te font peur! Tu ne pourras repartir que lorsque tu auras fait un **UN** ou un **DEUX**.

Case 29: Te voilà prêt à attaquer le sprint final! Accélère et **avance** de **deux** cases.

Case 32: Tu as roulé trop vite! Tu as fait un tonneau et maintenant, tu dois attendre, pour rejouer, qu'un autre coureur t'ait dépassé. Si tu te trouves de toute façon en queue de course, tu peux naturellement continuer à jouer.

Case 35: Ça y est, en roulant à fond, tu as consommé trop d'essence et ton réservoir est vide à présent! Pour faire le plein, tu dois laisser passer une fois ton tour de jouer.

Fin du jeu

Le gagnant est celui qui arrive le premier sur la case d'arrivée. Pour y parvenir, on n'a pas besoin de faire le nombre exact de points.

On continue à jouer jusqu'à ce que le dernier coureur soit arrivé.

© Walt Disney Productions
1986 by Otto Maier Verlag Ravensburg

