

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

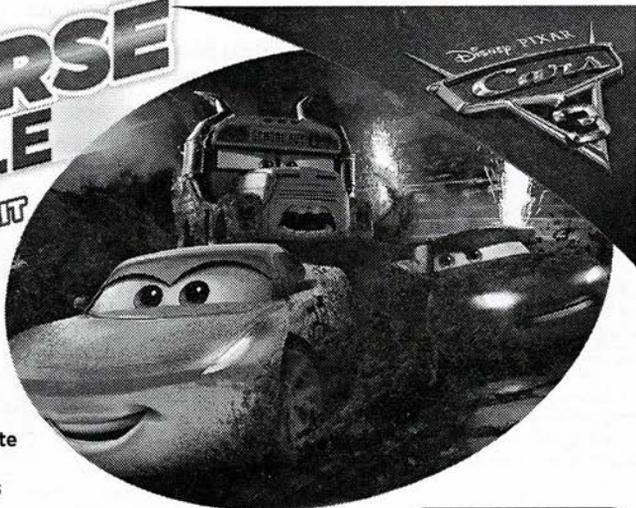
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



COURSE IFOLLE

LE JEU QUI FAIT
CRISSER LES
PNEUS!

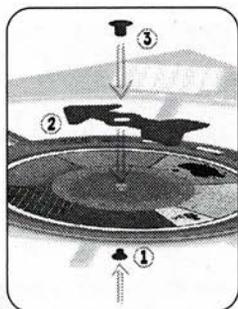


CONTENU :

- 1 plateau de jeu avec roulette
- 16 cases recto-verso
- 12 pions voiture (3 voitures identiques par joueur)

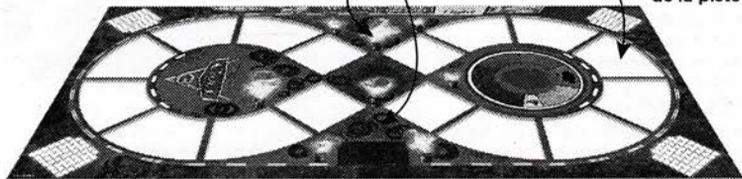
ASSEMBLE LA PISTE :

1. Assemble les deux parties de la roulette sur le plateau de jeu.
2. Place les sections de la piste de course au hasard et avec la face aux bords colorés sur le dessus (la face avec les bords gris ne doit pas être visible).

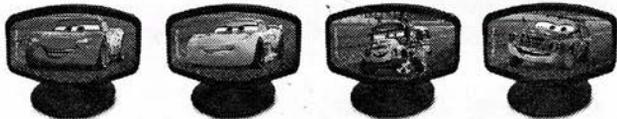


Stand de ravitaillement

Placer les sections de la piste



3. Chaque joueur choisit un personnage et prend les trois pions correspondant.



4. Chaque joueur doit placer ses voitures sur des cases d'une même couleur, une couleur différente pour chaque joueur. Par exemple on place tous les pions de Flash Mac Queen sur les cases verte, ceux de Cruz sur les cases bleues, etc... Il ne peut y avoir qu'une seule voiture par case.

C'EST PARTI !

• **COMMENT GAGNER :** Déplace-toi sur la piste et essaie de pousser les autres voitures pour les faire sortir de la piste. Le gagnant est le dernier joueur à avoir au moins une voiture sur le circuit.

• **COMMENT JOUER :** Le joueur le plus jeune commence.

Quand c'est ton tour, fais tourner la roulette.

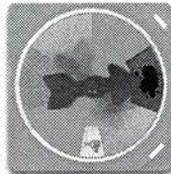
UNE COULEUR



Avance une de tes voitures sur la piste jusqu'à la prochaine case de la même couleur. Tu peux avancer sur une case vide ou une case occupée. Si elle est occupée, tu percutes la voiture qui s'y trouve et elle avance d'une case, et si elle percuté une autre voiture, tu devras décaler toutes les voitures vers l'avant.

N'oublie pas qu'il ne peut y avoir qu'une seule voiture par case. S'il n'y a plus de case de la couleur sur laquelle tu es tombé, avance une de tes voitures jusqu'à la zone de collision (la zone quadrillée). Ta voiture est en danger !

TÂCHE D'HUILE



Choisis une case de la piste de n'importe quelle couleur sur laquelle il n'y a pas de voiture et retourne-la du côté aux bords gris pour que la tâche d'huile soit visible. (S'il n'y a pas de case libre, ne fais rien). À ce tour, tu ne peux pas avancer de voiture.

Et voilà !

Ton tour est terminé et c'est au joueur situé à ta gauche de tourner la roulette.

Que se passe-t-il si ta voiture a été poussée sur une case grise avec une tâche d'huile ?

Ta voiture glisse sur la case tachée d'huile jusqu'à la case colorée suivante ou la zone de collision où elle devra s'arrêter. S'il y a plusieurs tâches, tu peux glisser sur plusieurs cases.



Est-ce que je peux éliminer ma propre voiture ?

Oui. Si tu as au moins 2 voitures sur la piste, que l'une d'entre elle est déjà sur la zone de collision et qu'en tournant la roulette tu dois à nouveau aller sur la zone de collision. Ta propre voiture pousse ton autre voiture en dehors de la piste, dans le stand de ravitaillement.

Oh non ! Toutes mes voitures sont en dehors de la piste !

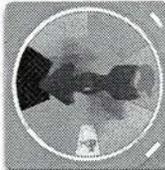
Continue à jouer et quand c'est ton tour, tourne la roulette. Tu ne pourras pas avancer de voiture mais tu pourras retourner une case de la piste ou remettre l'une de tes voitures sur la piste si tu tombes sur la case outil.

• COMMENT GAGNER

Le gagnant est le dernier joueur à avoir au moins une voiture sur la piste.

RÈGLE IMPORTANTE : Tes voitures ne peuvent pas se doubler entre elles. Elles peuvent doubler les voitures des autres joueurs.

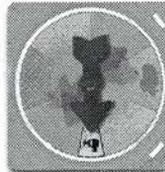
CARREFOUR/ZONE DE COLLISION



Danger imminent ! Avance l'une de tes voitures jusqu'à la case du carrefour quadrillée, c'est la zone de collision. Ta voiture est maintenant en danger ! Si une autre voiture traverse le carrefour elle sera éliminée

de la course et placée au stand de ravitaillement. S'il y avait une autre voiture sur cette case, elle est éliminée de la course et tu la places au stand de ravitaillement.

OUTIL



Si une de tes voitures a été sortie de la piste et se trouve dans le stand de ravitaillement, tu peux la remettre sur la piste, dans la zone de collision. (Si aucune de tes voitures ne se trouve dans le stand, ne fais rien).



Ref. 17331



© Disney/Pixar
Fabriqué en Espagne /
Distribué par :
EDUCA BORRAS, S.A.U.
Osona, 1 • 08192
Sant Quirze del Vallès
(Barcelone) Espagne
www.educaborras.com



ATTENTION!

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Danger d'étouffement. Conservez ces informations en cas de besoin. Le contenu de ce jeu peut différer de celui figurant sur les photos.

EP099/00/17331