

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**





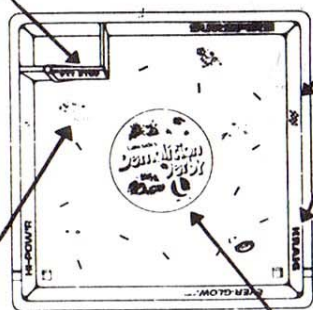
# La Folle Bagnole

## MODE D'ASSEMBLAGE DE "LA FOLLE BAGNOLE"

### OU DISPOSER LES AUTOCOLLANTS

'PIT STOP' sur l'extérieur de la porte.

Les publicités n'importe où sur l'intérieur des murs.



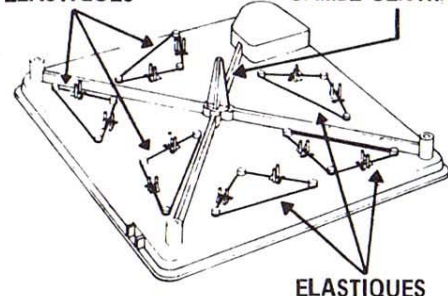
Les débris de voitures n'importe où sur le circuit.

**Ne recouvrez aucune encoche!**

Le grand texte au centre du circuit.

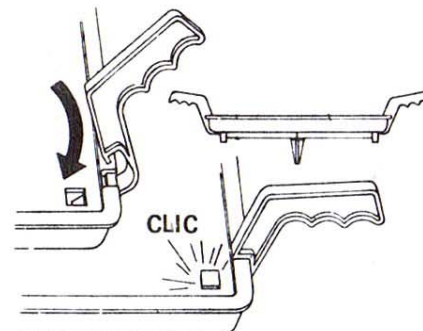
### ELASTIQUES

### JAMBE CENTRALE



1. Retournez le jeu.
2. Placez la jambe centrale comme indiqué.
3. Placez 6 élastiques comme indiqué. Vérifiez bien que chaque élastique est bien sur un triangle marqué.

**NOTE:** N'utilisez que les élastiques du type fournis avec la boîte.

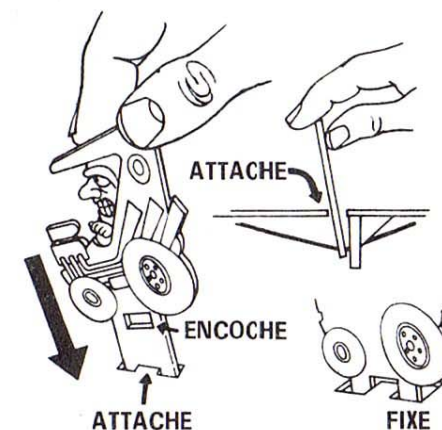


4. Remettez le jeu à l'endroit.
5. Fixez les 2 poignées comme indiqué ci-dessus.



**NOTE:**  
Pour enlever une poignée, poussez le rectangle rouge vers le bas.

### Comment placer les voitures basculantes?



Penchez la voiture du côté de l'attache, et pressez doucement jusqu'à ce qu'elle se fixe dans l'encoche.

### JEU 1

## NETTOYEZ LE TERRAIN

TESTEZ VOTRE VITESSE

#### BUT:

Les joueurs doivent bousculer autant de voitures que possible et revenir derrière la porte 'PIT STOP' avant qu'elle ne se referme.

#### DEMARRAGE:

Placez les voitures bondissantes sur le circuit.

Placez la Folle Bagnole derrière la porte (Fig.1).

Le premier joueur prend les poignées comme dans la fig. 2.

#### LA PARTIE:

**VOUS NE POUVEZ EN AUCUN CAS SOULEVER LE PLATEAU DE LA TABLE.**

L'un de vos adversaires ouvre la porte en grand; vous lancez alors votre Folle Bagnole sur le terrain et bousculez autant de voitures que possible.

**REVENEZ AVANT QUE LA PORTE NE SE REFERME!**

Faites le compte de vos points.

Le joueur suivant remet les choses en place et procède ensuite comme le premier.

#### POINTS:

Si vous revenez à votre point de départ avant que la porte ne se soit refermée, vous recevez 1 point par voiture renversée.

Si la porte se referme avant que vous puissiez revenir: 0 points.

La Folle Bagnole doit être entièrement derrière la porte pour que l'on puisse avoir des points.

#### BONUS: AJOUTEZ A VOTRE SCORE:

10 points si vous avez renversé 7, 8 ou 9 voitures.

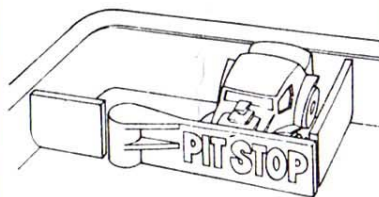
15 points si vous en avez renversé 10 ou 11.

20 points si vous en avez renversé 12.

#### LE GAGNANT:

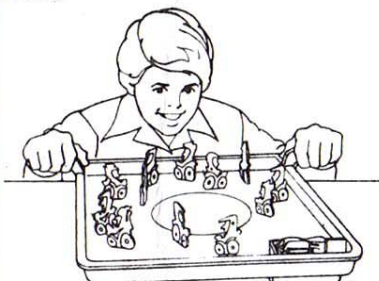
Le joueur qui a le plus de points après 5 manches gagne la partie.

FIG. 1



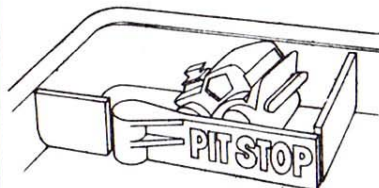
PLACEZ LA FOLLE BAGNOLE  
DANS SON BOX DE DEPART

FIG. 2



SAISISSEZ LES 2 POIGNEES ET  
COMMENCEZ VOTRE TOUR.

FIG. 3



REVENEZ DANS LE BOX POUR  
MARQUER DES POINTS.

### JEU 2

## BOUSCULEZ LES CIBLES

TESTEZ VOTRE HABILETE

#### BUT:

Chacun à leur tour, les joueurs doivent bousculer autant de voitures-cibles que possible et revenir derrière la porte avant qu'elle se referme.

#### DEMARRAGE:

Vos adversaires mettent en place les voitures bondissantes. Puis, ils choisissent une couleur parmi les 3 couleurs-cibles possibles.

#### LA PARTIE:

Lorsque la porte s'ouvre, vous devez foncer vers vos voitures-cibles et essayer de les renverser. Revenez avant la fermeture de la porte.

#### POINTS:

Pour chaque voiture-cible renversée: 2 points.

Pour chaque autre voiture renversée: moins 1 point.

Si vous ne revenez pas avant la fermeture de la porte: 0 point.

#### BONUS:

8 points de bonus si vous renversez vos 4 voitures-cibles, même si vous avez renversé d'autres voitures.

16 points de bonus si vous ne renversez que vos 4 voitures-cibles.

#### LE GAGNANT:

Le joueur qui a le plus de points après 5 manches gagne la partie.