

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





GO Flash McQUEEN

Jeux Ravensburger® n° 21 294 1

Une course rythmée pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Auteur : Reiner Knizia

Un grand merci à Ross Inglis pour sa contribution au développement de ce jeu

Design : Rettig Design

Contenu :

- 4 voitures de course (Flash McQueen, Cruz Ramirez, River Scott, Louise Nash)
- 4 socles transparents
- 4 tuiles Voiture
- 1 circuit (en 3 parties)
- 1 roue (composée d'un disque, d'une flèche, d'un axe et d'un embout)



Flash McQueen



Cruz Ramirez



River Scott



Louise Nash

Flash McQueen doit bien se préparer pour affronter la nouvelle saison et la forte concurrence de la jeune génération de bolides. Cruz Ramirez, sa partenaire et mécanicienne, ainsi que les deux légendes River Scott et Louise Nash s'entraînent avec lui et le défient dans des courses plus passionnantes les unes que les autres.

Le but du jeu consiste à franchir la ligne d'arrivée le premier avec sa voiture.

Mise en place

Détacher les 4 voitures de la planche prédécoupée et les insérer dans un socle. Assembler le circuit, l'installer au milieu de la table et placer les 4 voitures au départ.

Monter ensuite la roue : glisser l'axe par en dessous dans le trou du disque, enfiler la flèche dessus, puis bloquer l'ensemble avec l'embout transparent. Garder la roue à proximité du circuit. Chaque joueur commence par choisir une tuile Voiture qu'il place devant lui, face visible. Elle indique la voiture que le joueur veut faire gagner ! À moins de 4 joueurs, les tuiles non utilisées sont remises dans la boîte ; par contre, toutes les voitures participent toujours à la course.



Top départ !

Le plus jeune joueur commence ; les autres suivront à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur fait tourner la flèche puis avance la voiture de son choix sur le circuit du nombre de cases indiquées. La plupart des cases sont divisées en deux : à droite, la piste d'entraînement (revêtement gris clair) ; à gauche, le circuit de course (revêtement gris foncé). À chaque fois qu'un joueur a fini d'avancer sa voiture, il la place sur la partie droite, la piste d'entraînement, de la case atteinte.

C'est ensuite au tour du joueur suivant. Il fait à son tour tourner la flèche, déplace sa voiture selon le nombre indiqué et la place sur la piste d'entraînement de la case atteinte.

Pour pouvoir avancer, une voiture doit obligatoirement se trouver sur le circuit et pas sur la piste d'entraînement ! Le choix parmi les voitures pouvant être déplacées se réduit donc considérablement au fur et à mesure. Cependant, dès que les 4 voitures se trouvent sur la piste d'entraînement, elles sont toutes décalées vers la gauche sur le circuit. Le joueur suivant a alors de nouveau le choix parmi les 4 voitures.

Dans cette course d'échauffement, les participants ne peuvent pas s'éjecter mutuellement hors du circuit ; il peut y avoir plusieurs voitures sur la même case.



Crevaison :

Quelle malchance ! La voiture avance au ralenti jusqu'à ce qu'elle ait atteint l'atelier de Guido et Luigi ! Si une voiture atterrit sur une case Crevaison, elle se gare sur la droite, sur la piste d'entraînement. Lorsque la voiture rejoindra le circuit, elle ne pourra avancer que d'1 seule case, tant qu'elle sera sur une case Crevaison, peu importe ce qu'indiquera la roue. Ce n'est qu'après avoir atteint l'atelier et être revenu sur le circuit que la voiture pourra de nouveau rouler à pleine vitesse.



Plein d'essence :

À l'approche de l'arrivée, l'essence commence à manquer : le joueur doit donc économiser son carburant ! Si une voiture atteint une case « Plein d'essence », elle est placée sur la piste d'entraînement, comme d'habitude. Si elle revient sur le circuit, la voiture avance d'1 case de moins qu'indiqué par la roue, tant qu'elle se trouve sur une case « Plein d'essence ». (Exemple : Si la roue indique « 3 », la voiture ne peut avancer que de 2 cases ; si la roue indique 1, la voiture ne peut pas avancer jusqu'à la prochaine case mais doit quand même se ranger sur la piste d'entraînement.)

La partie prend fin lorsqu'une voiture franchit la ligne d'arrivée. Le propriétaire de cette voiture **remporte la course**.

Il peut arriver que la voiture victorieuse n'appartienne à personne (à moins de 4 joueurs). Les joueurs rejouent alors et refont un tour d'échauffement !

Variante

En début de partie, les tuiles Voiture sont mélangées face cachée. Chaque joueur en pioche une sans la montrer aux autres. Ces tuiles restent cachées jusqu'à la fin de la partie. Elles ne seront dévoilées que pour vérifier à qui appartient la voiture victorieuse.

© 2017 Jeux Ravensburger S.A.S.

© Disney/Pixar. www.disney.com

www.ravensburger.com

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach • F-68120 Pfastatt

