

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com





SPEED RALLYE

Ravensburger® Spiele Nr. 23 320 5

Das rasante Wettrennen-Spiel für 2-4 Hot Wheels Piloten ab 6 Jahren.

Autor: Reiner Knizia

Inhalt:

4 Streckenteile (vorne und hinten bedruckt)

1 Startteil

1 Zielteil

5 Hot Wheels Racer

(grün: Torque Twister™, rot: Twin Mill® III, blau: Urban Agent™,
orange: Rodger Dodger®, schwarz: Bone Shaker®)

5 Aufsteller

5 Hot Wheels Chips

1 Würfel



Wer fährt den schnellsten und coolsten Hot Wheels Racer? Ein rasantes Rennen wird es euch zeigen! Legt den Turbo ein, springt in waghalsigen Stunts über den Canyon oder blockiert die Konkurrenten auf der Brücke. Ihr wollt alle gewinnen! Doch Vorsicht: Jeder darf mit jedem Hot Wheels Racer ziehen und dann ist da auch noch der schwarze Bone Shaker®, der auf keinen Fall gewinnen soll! Mit Würfelglück und etwas Taktik sehen die anderen Hot Wheels Racer nur noch euer Rücklicht!

Ziel des Spiels ist es, mit dem eigenen Hot Wheels Racer als Erster über die Ziellinie zu fahren. Führt der schwarze Bone Shaker® allerdings zuerst ins Ziel, habt ihr alle gemeinsam das Rennen verloren!

Vor dem Start

Zunächst löst ihr vorsichtig die Rennstreckenteile, das Start- und Zielteil, die Hot Wheels Racer und die Hot Wheels Chips aus den Stanztafeln heraus.

Anschließend baut ihr gemeinsam die Rennstrecke auf: Dazu legt ihr das Startteil an den Tischrand, platziert dann in beliebiger Reihenfolge die vier Streckenteile und schließt die Rennstrecke mit dem Zielteil ab. Beim Zusammenlegen der Rennstrecke könnt ihr frei wählen, mit welchen Streckenteilen ihr spielen wollt. In welcher Reihenfolge ihr die Streckenteile aneinander legt, spielt keine Rolle!

Nun wählt jeder Spieler einen Hot Wheels Racer aus und steckt ihn in einen Aufsteller. Die Racer stellt ihr an den Start. Auch den schwarzen Bone Shaker® stellt ihr hinter die Startlinie. Dieser Racer ist in jeder Spielrunde dabei und gehört keinem Spieler!

Zuletzt legt ihr den Würfel und die zu den Racern passenden Hot Wheels Chips mit der Bildseite nach oben in einer Reihe neben der Rennstrecke bereit. Nicht benötigte Racer und Hot Wheels Chips legt ihr in die Schachtel zurück.



Motoren an und los geht's!

Der jüngste Hot Wheels Pilot beginnt. Anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Bist du an der Reihe, würfelst du und ziehst einen der Hot Wheels Racer entsprechend viele Spielfelder auf der Rennstrecke voran. Du kannst wählen, ob du mit deinem eigenen Hot Wheels Racer, dem eines Mitspielers oder dem schwarzen Bone Shaker® ziehen möchtest.

Bevor dein Spielzug endet und der nächste Spieler an der Reihe ist, drehst du als Zeichen dafür, dass dieser Racer schon gefahren ist, den entsprechenden Hot Wheels Chip auf die Rückseite. Dieser Racer steht damit erstmal nicht mehr zur Verfügung, denn pro Runde muss jeder Hot Wheels Racer einmal gezogen werden!

Sobald alle Hot Wheels Chips mit der Rückseite nach oben auf dem Tisch liegen, dürft ihr sie gemeinsam wieder auf die Vorderseite drehen. Alle Racer sind jetzt wieder bereit zur Weiterfahrt!

Hindernisse

Entlang der Rennstrecke gibt es verschiedene Hindernisse, die es für die Hot Wheels Racer zu überwinden gilt:



Ölkanister

Der Racer hat ausreichend Sprit, um ein weiteres Mal zu fahren. Der Hot Wheels Chip bleibt offen liegen!



Ölfleck

Vorsicht Rutschgefahr! Unabhängig von der gewürfelten Punktezahl darf der Hot Wheels Racer beim nächsten Zug nur ein Spielfeld vorwärts rücken.



Reifenpanne

Aufgrund der Reparatur fällt der Hot Wheels Racer auf das nächste Spielfeld zurück, auf dem ein anderer Racer steht. Handelt es sich dabei um ein Aktions-Spielfeld, muss die Aktion ausgeführt werden. Gibt es keinen zurückliegenden Hot Wheels Racer, so geschieht nichts!



Stopp-Schild

Fährt der Hot Wheels Racer über das Stopp-Schild, muss er sofort stehen bleiben. Übrige Würfelpunkte verfallen! Ist das Spielfeld bereits von einem anderen Racer besetzt, darf er ohne zu stoppen weiterfahren.



Höchstgeschwindigkeit

Der Hot Wheels Racer darf noch mal um die gewürfelte Punktezahl in Richtung Ziel fahren (= x2) bzw. um ein oder zwei Spielfelder vorwärts fahren (= +1 bzw. +2).



Rückwärtsgang

Ups, verschalten! Der Hot Wheels Racer fällt um ein bzw. zwei Spielfelder zurück.



Schlucht

Vorsicht Absturzgefahr! Auf den Spielfeldern der Schlucht kann kein Hot Wheels Racer landen. Reicht die gewürfelte Punktezahl für den Sprung auf die andere Seite nicht aus, muss der Hot Wheels Racer vor der Schlucht stehen bleiben. Übrige Würfelpunkte verfallen.



Brücke

Auf den Spielfeldern der Brücke hat nur ein Hot Wheels Racer Platz. Überholen ist nicht erlaubt! Weitere Racer müssen sich hinter den anderen einreihen und können nicht vorbeiziehen.



Gabelung

Wer einen Hot Wheels Racer in die Gabelung zieht, entscheidet zuvor, ob er die lange oder die kurze Strecke fahren soll.

Spielende

Das Spiel endet, sobald der erste Hot Wheels Racer über die Ziellinie zieht. Der Besitzer dieses Racers ist der Sieger.

Fährt der schwarze Bone Shaker® jedoch als erster über die Ziellinie, haben alle Spieler gemeinsam verloren.

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

© HOT WHEELS and associated trademarks and trade dress are owned by, and used under license from, Mattel, Inc. © 2010 Mattel, Inc. All Rights Reserved.



SPEED RALLYE

Jeux Ravensburger® No. 23 320 5

Une course turbulente pour 2-4 pilotes de Hot Wheels à partir de 6 ans.

Auteur : Reiner Knizia

Contenu :

- 4 sections de parcours (imprimées des deux côtés)
- 1 section de départ
- 1 section d'arrivée
- 5 Hot Wheels Racers
(vert : Torque Twister™, rouge : Twin Mill® III, bleu : Urban Agent™, orange : Rodger Dodger®, noir : Bone Shaker®)
- 5 socles
- 5 jetons « Hot Wheels »
- 1 dé



Qui sera le plus rapide et le plus cool des Hot Wheels Racers ? Une course turbulente va vous le dévoiler ! Activez le turbo, sautez par-dessus le canyon grâce à des cascades folles et bloquez vos concurrents sur le pont. Tous les participants veulent gagner ! Mais faites attention : chaque joueur peut déplacer tous les Hot Wheels Racers. Et il y a aussi le Bone Shaker® noir qui ne doit gagner en aucun cas ! Si vous avez de la chance au dé et un peu de tactique, les autres Hot Wheels Racers ne verront plus que vos feux arrière !

But du jeu

Chaque joueur essaie d'être le premier à franchir la ligne d'arrivée avec son propre Hot Wheels Racer. Mais si le Bone Shaker® noir arrive en premier à l'arrivée, tous les joueurs perdent la partie.

Avant la partie

Détachez soigneusement les sections de parcours, les pièces de départ et d'arrivée, les Hot Wheels Racers et les jetons « Hot Wheels ».

Assemblez l'ensemble du parcours. Pour cela, placez la section de départ au bord de la table, ensuite les quatre sections de parcours dans n'importe quel ordre et pour terminer la section d'arrivée.

En assemblant le parcours, vous pouvez librement choisir les sections avec lesquelles vous voulez jouer. Le sens des sections n'a aucune importance.

Maintenant, chaque joueur choisit un Hot Wheels Racer et l'insère dans un socle. Placez-les sur la section de départ. Le Bone Shaker® commence aussi derrière la ligne de départ. Cette voiture participe toujours et n'appartient à aucun joueur.

Posez à côté du parcours le dé et les jetons « Hot Wheels » qui correspondent aux Hot Wheels Racers, face visible. Remettez les Hot Wheels Racers et jetons « Hot Wheels » restants dans la boîte du jeu.



Attention, prêts, partez !

Le plus jeune pilote « Hot Wheels » commence. Ensuite, on joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Quand c'est à toi de jouer, lance le dé et déplace l'un des Hot Wheels Racers sur le parcours en fonction du résultat. Tu peux choisir de déplacer soit ton propre Hot Wheels Racer, soit celui d'un autre joueur ou le Bone Shaker® noir.

Avant de terminer ton tour et de passer le dé au joueur suivant, retourne le jeton du Hot Wheels Racer correspondant pour indiquer que cette voiture a déjà été déplacée. Pour le moment, ce bolide n'est plus disponible, car les joueurs doivent déplacer chaque Hot Wheels Racer une fois seulement par manche.

Dès que tous les jetons « Hot Wheels » se trouvent face cachée sur la table, retournez-les de nouveau. Maintenant, toutes les voitures peuvent continuer leur route.

Les obstacles

Au cours du parcours, il y a plusieurs obstacles que les Hot Wheels Racers doivent surmonter :



Bidon d'essence

La voiture a assez d'essence pour rouler une deuxième fois. Ne retournez pas le jeton « Hot Wheels » correspondant.



Flaque d'huile

Attention, ça glisse ! Quel que soit le résultat obtenu au dé, le Hot Wheels Racer pourra se déplacer d'une seule case pendant le tour suivant.



Crevaison

À cause de la réparation, le Hot Wheels Racer retourne à la case précédente sur laquelle se trouve une autre voiture. S'il s'agit d'une case d'action, on doit exécuter cette action. S'il n'y a aucun Hot Wheels Racer derrière, il ne se passe rien.



Panneau stop

Si le Hot Wheels Racer franchit le panneau stop, il doit immédiatement s'arrêter. S'il avait obtenu un nombre plus élevé au dé, les points restants sont perdus. Si la case est déjà occupée par une autre voiture, le Hot Wheels Racer peut continuer sa route sans s'arrêter.



Vitesse maximum

Selon l'indication, le Hot Wheels Racer peut utiliser encore une fois les points obtenus au dé pour se déplacer vers l'arrivée (= x 2) ou avancer d'une ou de deux cases vers l'avant (= +1 ou +2).



Marche arrière

Oups ! Le pilote a passé la mauvaise vitesse. Pour cela, le Hot Wheels Racer recule d'une ou de deux cases, selon l'indication.



Ravin

Attention, danger de chute ! Sur les cases du ravin, aucun Hot Wheels Racer ne peut s'arrêter. Si le nombre de points obtenu au dé ne suffit pas pour atteindre l'autre côté du ravin en sautant, le Hot Wheels Racer doit s'arrêter avant le ravin. Les points restants sont perdus.



Pont

Une seule voiture peut se trouver sur chaque case du pont. Il est interdit de doubler. Les Hot Wheels Racers qui arrivent ensuite doivent faire la queue derrière les autres voitures et ne peuvent pas les dépasser.



Bifurcation

Avant de faire avancer un Hot Wheels Racer dans une bifurcation, le joueur doit décider s'il veut prendre le parcours long ou court.

Fin de la partie

La partie prend fin dès que le premier Hot Wheels Racer a franchi la ligne d'arrivée. Son propriétaire est déclaré vainqueur.

Cependant, si c'est le Bone Shaker® qui franchit la ligne d'arrivée le premier, tous les joueurs ont perdu.



SPEED RALLYE

Gioco Ravensburger® no. 23 320 5

Una fulminea gara automobilistica per 2-4 piloti Hot Wheels dai 6 anni in su.

Autore: Reiner Knizia

Contenuto:

4 tratti di pista (stampati davanti e dietro)

1 griglia di partenza

1 linea di traguardo

5 macchine Hot Wheels

(verde: Torque Twister™, rosso: Twin Mill® III, blu: Urban Agent™, arancione: Rodger Dodger®, nero: Bone Shaker®)

5 piedistalli

5 dischetti Hot Wheels

1 dado



Quale sarà la macchina Hot Wheels più in gamba e che corre più veloce? Una folle corsa ve lo dimostrerà! Mettete il turbo, saltate oltre il canyon in spericolate acrobazie o bloccate i concorrenti sul ponte. Tutti volete vincere! Ma attenzione: ognuno può muovere con ciascuna macchina Hot Wheels, e poi c'è anche il nero Bone Shaker®, che non deve vincere in nessun caso!

Con un lancio fortunato e un po' di tattica, le altre macchine Hot Wheels vedranno solo ancora le vostre luci di coda!

Obiettivo del gioco è tagliare per primo la linea del traguardo con la propria macchina Hot Wheels. Se però arriva primo al traguardo il nero Bone Shaker®, avrete tutti perso la gara!

Prima dello start

Staccate dapprima con attenzione dalle cartelle prefustellate i tratti della pista di gara, la parte della partenza e del traguardo, i dischetti e le pedine Hot Wheels.

Poi costruite insieme la pista di gara: mettete allora la parte della partenza al bordo del tavolo, sistemate poi come volete i quattro tratti di percorso e terminate la pista di gara con la parte del traguardo.

Quando componete il percorso di gara, potete scegliere liberamente con quali tratti di percorso volete giocare. Potete inoltre accostare i tratti di pista nel verso che desiderate!

Adesso ciascun giocatore sceglie una macchina Hot Wheels e la inserisce in un piedistallo. Sistemate le macchine sulla casella di partenza. Mettete dietro la linea dello start anche il la macchina del nero Bone Shaker®. Questo piccolo bolide è presente in ogni round di gioco e non è di nessun giocatore!

Per ultimo tenete pronti su una linea accanto al percorso di gara il dado e, faccia in su, i dischetti Hot Wheels corrispondenti alle macchine utilizzate. Riponete nella scatola i dischetti che non vi servono.



Su i motori e via, si parte!

Comincia il pilota Hot Wheels più giovane, e poi si prosegue in senso orario. Se è il tuo turno, lancia il dado e muovi in avanti sulla pista una delle macchine Hot Wheels di tante caselle, quante ne segna il numero sul dado. Puoi scegliere se vuoi muovere la tua macchina Hot Wheels, quella di un altro giocatore o il nero Bone Shaker®.

Prima di concludere la tua mossa e di passare il turno al giocatore successivo, volta sul dorso il dischetto Hot Wheels corrispondente, per segnalare che questa macchina era già di turno. Questa macchina non è dunque più disponibile, perché ogni macchina Hot Wheels si muove una volta sola in ciascun giro! Quando tutti i dischetti Hot Wheels sono sul tavolo con il dorso verso l'alto, potete rivoltarli tutti insieme sul davanti. Tutte le macchine sono di nuovo pronti a ripartire!

Ostacoli

Lungo la pista sono disseminati diversi ostacoli che le macchine Hot Wheels devono superare:



Tanica d'olio

La macchina ha abbastanza benzina per correre un'altra volta. Il dischetto Hot Wheels rimane scoperto!



Macchia d'olio

Attenzione, si rischia di sbandare! Indipendentemente dal punteggio del dado, nella prossima mossa la macchina Hot Wheels può avanzare solo di 1 casella



Ruota in panne

Causa riparazione, la macchina Hot Wheels retrocede all'ultima casella occupata da un'altra macchina. Se si tratta di una casella che indica un'azione, quest'azione deve essere eseguita. Se dietro di lui non ci sono altre macchine Hot Wheels, allora non succede niente!



Cartello di stop

Se la macchina Hot Wheels passa per il cartello di stop, deve fermarsi subito. Gli altri punti del dado non contano! Se la casella è già occupata da un'altra macchina, può proseguire senza fermarsi.



Massima velocità

La macchina Hot Wheels, a seconda del punteggio del dado, può avanzare ancora una o due volte verso il traguardo (+1/ +2) oppure ripetere la mossa (punteggio del dado x2).



Marcia indietro

Ups, sbagliato! La macchina Hot Wheels retrocede di una o due caselle.



Burrone

Attenzione, pericolo di precipitare! Nessuna macchina Hot Wheels deve arrivare sulle caselle del burrone. Se i punti sul dado non sono sufficienti per passare dall'altra parte, la macchina Hot Wheels deve rimanere fermo davanti al burrone. I punti in più non contano.



Ponte

Sulla casella con il ponte trova posto solo una macchina Hot Wheels. Non è permesso superare! Le altre macchine devono mettersi in fila dietro gli altri e non possono sorpassare.



Bivio

Chi muove una macchina Hot Wheels sul bivio, decide prima se vuole percorrere il tratto lungo o quello corto.

Fine del gioco

Il gioco termina quando la prima macchina Hot Wheels taglia la linea del traguardo. Risulta vincitore il pilota che ci riesce.

Se, invece, taglia la linea del traguardo il nero Bone Shaker® tutti gli altri avranno perso la gara.

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

© HOT WHEELS and associated trademarks and trade dress are owned by, and used under license from, Mattel, Inc. © 2010 Mattel, Inc. All Rights Reserved.



SPEED RALLYE

Ravensburger® spel nr. 23 320 5

Het pijlsnelle racespel voor 2-4 Hot Wheels coureurs vanaf 6 jaar.

Auteur: Reiner Knizia

Inhoud:

- 4 baan-delen (voor- en achterzijde bedrukt)
- 1 startdeel
- 1 finishdeel
- 5 Hot Wheels raceauto's
(groen: Torque Twister™, rood: Twin Mill® III, blauw: Urban Agent™, oranje: Rodger Dodger®, zwart: Bone Shaker®)
- 5 opzetvoetjes
- 5 Hot Wheels fiches
- 1 dobbelsteen



Wie bestuurt de snelste en coolste Hot Wheels raceauto? In een adembenemende race zullen we dat zien! Schakel de turbo in, doe roekeloze stunts over de canyon of blokkeer je tegenstanders op de brug. Jullie willen allemaal winnen! Maar pas op: iedere speler mag met iedere Hot Wheels zetten en dan is er ook nog de zwarte Bone Shaker, die in géén geval mag winnen! Met dobbelgeluk en een beetje tactiek zien de andere Hot Wheels coureurs alleen nog je achterlichten!

Doel van het spel is, met je eigen Hot Wheels raceauto als eerste over de finish te rijden. Komt de zwarte Bone Shaker echter als eerste over de finish, dan hebben jullie allemaal de race verloren!

Voor de start

Haal als eerste voorzichtig de racebaan-delen, het start- en finishdeel, de raceauto's en de Hot Wheels fiches uit het karton.

Vervolgens zetten jullie samen de racebaan in elkaar: daarvoor leg je het startdeel op de rand van de tafel, leg dan in willekeurige volgorde de vier baandelen en sluit de racebaan met het finishdeel af.

Bij het in elkaar zetten van de racebaan kun je kiezen met welke baandelen je wilt spelen. In welke richting je de baan legt, speelt geen rol!

Dan kiest iedere speler een Hot Wheels raceauto en zet die in een opzetvoetje. Zet de raceauto's aan de start. Ook de zwarte Bone Shaker® zet je achter de startlijn. Deze snelle auto is er elke ronde bij en hoort bij geen één speler!

Als laatste leg je de dobbelsteen en de bij de raceauto's passende Hot Wheels fiches met de afbeelding naar boven in een rij naast de racebaan klaar. Niet benodigde raceauto's en Hot Wheels fiches leg je weer in de doos.



Start de motoren en beginnen maar!

De jongste Hot Wheels coureur mag beginnen. Vervolgens gaat het spel verder met de wijzers van de klok mee.

Ben je aan de beurt, dan gooi je en zet je één van de Hot Wheels raceauto's het overeenkomstige aantal velden op de racebaan vooruit. Je kunt kiezen of je met je eigen Hot Wheels raceauto, die van een andere speler of de zwarte Bone Shaker® zet.

Voordat je beurt eindigt en de volgende speler aan de beurt is, draai je als teken dat deze raceauto al gereden heeft, het overeenkomstige

Hot Wheels fiche om. Deze raceauto staat daarmee even niet meer ter beschikking, want per ronde moet iedere Hot Wheels raceauto één keer gezet worden!

Pas als alle Hot Wheels fiches met de achterkant naar boven op tafel liggen, mag je ze tegelijk weer omdraaien naar de voorkant. Alle raceauto's zijn nu weer klaar om verder te rijden!

Hindernissen

Langs de racebaan zijn verschillende hindernissen, die door de Hot Wheels raceauto's genomen moeten worden:



Jerrycan

De raceauto heeft genoeg benzine om nog een keer te rijden. De Hot Wheels fiche blijft open liggen!



Olievlek

Pas op, slipgevaar! Onafhankelijk van het gegooide aantal ogen mag de Hot Wheels raceauto bij de volgende beurt maar één veld vooruitzetten.



Bandenpech

Voor de reparatie moet de Hot Wheels raceauto terug naar het eerste achterliggende veld waar een andere raceauto staat. Gaat het daarbij om een actie-speelveld, dan moet de actie worden uitgevoerd. Is er geen achterliggende Hot Wheels, dan gebeurt er niets!



Stop-bord

Rijdt de Hot Wheels raceauto voorbij het stopbord, dan moet hij direct blijven staan. Overige dobbelsteenpunten vervallen! Is het speelveld al door een andere raceauto bezet, dan mag hij zonder te stoppen verder rijden.



Maximumsnelheid

De Hot Wheels raceauto mag nog een keer het gegooid aantal ogen in de richting van de finish rijden (= x2) resp. één of twee speelvelden vooruit zetten (= +1 resp. +2).



Achteruit

Oeps, verkeerd geschakeld! De Hot Wheels raceauto moet één resp. twee velden terug.



Afg rond

Voorzichtig, gevaarlijke afgrond! Op de velden van de afgrond kan geen Hot Wheels raceauto terecht komen. Is het gegooid aantal ogen niet genoeg voor de sprong naar de andere kant, dan moet de Hot Wheels raceauto voor de afgrond blijven staan. Overige dobbelsteenogen vervallen.



Brug

Op de velden van de brug is slechts plaats voor één Hot Wheels raceauto. Inhalen mag niet! Andere raceauto's moeten achter de anderen in de rij aansluiten en kunnen er niet voorbij.



Splitsing

Wie een Hot Wheels raceauto op een splitsing zet, beslist van te voren, of hij de lange of de korte baan wil rijden.

Einde van het spel

Het spel eindigt, zodra de eerste Hot Wheels raceauto over de finish rijdt. De eigenaar van deze auto heeft gewonnen!

Rijdt de zwarte Bone Shaker® echter als eerste over de finish, dan eindigt het spel direct en alle spelers hebben verloren.

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

© HOT WHEELS and associated trademarks and trade dress are owned by, and used under license from, Mattel, Inc. © 2010 Mattel, Inc. All Rights Reserved.

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG

Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag

Postfach 24 60 • D-88194 Ravensburg