

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# JEU DE COURSE PISTON CUP

Seras-tu assez rapide pour gagner la Piston Cup ?

Comme Flash McQueen, tu n'as qu'une envie, c'est de remporter la Piston Cup. Mais pour la gagner, tu dois réunir le plus vite possible les cinq cartes d'arrêt au stand ! Chacune d'elles te donnera le droit de disputer un tour de circuit. Le coureur qui réussit le premier à effectuer cinq tours de circuit, gagne la très convoitée Piston Cup !

## CONTENU :

1 podium avec la Piston Cup et 1 circuit de course qui tourne, 1 plateau de jeu, 4 voitures de course (Flash MacQueen, Jackson Storm, Cruz Ramirez et Danny Swervez), 20 cartes d'arrêt au stand (4 bougies d'allumage, 4 outils de révision, 4 changements de pneus, 4 pleins d'essence, 4 contrôles de pression), et 1 dé.

## AVANT DE COMMENCER :

Demande à un adulte d'ouvrir le compartiment à piles situé sous le plateau de jeu et d'y placer 2 piles AA (LR6) entièrement chargées. Allume le podium en plaçant le commutateur sur la position « ON ». Place la Piston Cup sur le podium. Quand la course est finie, remets le commutateur sur la position « OFF » de manière à économiser les piles.

## DÉROULEMENT DU JEU :

Les joueurs choisissent chacun un véhicule : Flash MacQueen, Jackson Storm, Cruz Ramirez ou Danny Swervez. Trie ensuite les cartes d'arrêt au stand selon leur couleur pour former 5 pioches différentes que tu places à côté du plateau de jeu, avec les images orientées vers le haut : 1 pile avec les cartes de changement de pneu, 1 pile avec les cartes de bougie d'allumage, et ainsi de suite. Conduis ensuite ta voiture de course jusqu'à la ligne de départ (la case avec la flèche). Le coureur dont la date d'anniversaire est la plus proche, peut commencer. Le joueur à qui c'est au tour de jouer, lance le dé.

## SI TU TOMBES SUR UN NOMBRE ENTRE 1 ET 5 :

Tu déplaces ta voiture de course dans la direction indiquée par la flèche.

- Tu arrives sur une case où se trouve une bougie d'allumage, des outils, un changement de pneus, un contrôle de pression ou un plein d'essence ? Prends la carte d'arrêt au stand correspondante dans une des cinq pioches et pose-la devant toi avec l'icône face visible. Tu as déjà cette carte ? Alors tu ne fais rien et ton tour est fini.
- Tu arrives sur la case de la ligne de départ ? Dans ce cas, tu as le droit de relancer le dé.

- Tu arrives sur une case occupée par une autre voiture ? Avance ta voiture jusqu'à la prochaine case vide.
- Tu arrives sur une case sur laquelle figure un drapeau à damiers ? Tu peux faire un arrêt au stand. Appuie vite sur la Piston Cup !

Si tu entends le bruit rapide de l'arrêt au stand, tu as le droit d'activer une de tes cartes d'arrêt au stand en la retournant. Place ensuite ta voiture de course sur le circuit et appuie de nouveau sur la Piston Cup, mais cette fois un peu plus longuement jusqu'à ce que le circuit commence à tourner. Ta voiture de course franchit maintenant sa vitesse la plus élevée et dépasse tous les autres bolides ! Dès que le circuit redevient immobile, conduis ta voiture de course vers la case vide la plus proche du plateau de jeu. Tu viens de remporter 1 tour de piste, il t'en reste encore 4 à faire !

Tu entends le bruit d'un moteur qui cale ? Pas de chance ! Tu n'as bien sûr pas le droit de dépasser aucun autre coureur et ton tour est terminé.

## SI TU TOMBES SUR UN 6 :

Si tu tombes sur le 6, tu prends chez un autre coureur une carte d'arrêt au stand que tu ne possèdes pas encore. Eh oui, la concurrence est sans pitié ! Les autres joueurs n'ont pas la carte d'arrêt aux stands dont tu as besoin ? Prends alors la carte dans une des pioches, mais attention tu n'as pas encore le droit de retourner et d'activer ta carte d'arrêt au stand pendant ce tour ! Appuie sur la Piston Cup jusqu'à ce que le circuit commence à tourner. Ta voiture de course franchit maintenant sa vitesse la plus élevée et dépasse tous les autres bolides. Dès que le circuit redevient immobile, conduis ta voiture de course vers la case vide la plus proche du plateau de jeu.

## QUI GAGNE :

Le coureur qui réussit le premier à activer toutes ses cartes d'arrêt au stand, remporte la Piston Cup. Il conduit sa voiture de course jusqu'au podium pour recevoir son trophée de la Piston Cup. Toutes nos félicitations à l'heureux gagnant !



19416  
19417  
46595  
46612