

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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com





F

RACE CHAMPIONS

Jeux Ravensburger® n° 23 329 8

Une course endiablée pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

Auteur : Reiner Knizia

Design : Paul Windle Design, UK

Contenu :

40 tuiles Panneau

1 tuile Départ / Arrivée

5 jetons World Grand Prix

4 pions Voiture

4 socles

1 dé



Flash McQueen et les bolides adverses s'affrontent sur plusieurs courses pour devenir le champion mondial de grand prix automobile. Avec un peu de chance au dé, ni les crevaisons, ni les travaux ne vous empêcheront de gagner.

Préparation

Avant la toute première partie, détacher soigneusement les panneaux, la tuile départ / Arrivée, les jetons World Grand Prix, ainsi que les pions des planches prédécoupées. Construire ensemble le parcours : former une sorte de cercle avec les 40 panneaux.

Leur ordre n'a aucune importance, mais veiller à ce que deux panneaux identiques ne se suivent pas. Ajouter la tuile Départ / Arrivée entre deux panneaux au choix.

Insérer les 4 voitures dans leur socle. Chaque joueur choisit une voiture et la place sur la ligne de départ.

Garder le dé et les jetons World Grand Prix à portée de main.



Le but du jeu consiste à remporter 2 jetons World Grand Prix après plusieurs courses (= tours de jeu).

Partez !

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient son tour, le joueur lance le dé et déplace sa voiture du nombre de panneaux correspondants dans le sens des aiguilles d'une montre. Un même panneau peut être occupé par plusieurs voitures.

Le panneau sur lequel s'arrête une voiture déclenche les effets suivants :



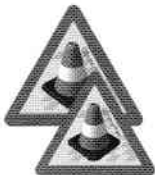
Limitation de vitesse : Même sur un circuit de course, il y a de temps en temps des limitations de vitesse ! Si le résultat du dé est inférieur ou égal au chiffre indiqué sur le panneau, le joueur peut relancer immédiatement le dé. Mais s'il est supérieur, son tour est terminé.



Baril d'essence : Le réservoir est bien plein. Le joueur peut continuer et relance immédiatement le dé.



Martin : Oh, non ! La voiture a roulé sur un clou et le pneu est à plat. Martin doit la dépanner. Le tour du joueur est terminé.



Travaux : Des travaux obligent la voiture à prendre une déviation. Elle recule de 2 cases devant des petits travaux et de 4 devant des grands travaux.



Guido : Un léger accident oblige le joueur à réparer sa voiture chez Guido ! Il place sa voiture à côté du panneau. Au prochain tour, il ne lancera pas le dé mais replacera sa voiture sur le panneau. Il ne pourra relancer le dé et repartir qu'au tour suivant.

Jetons World Grand Prix

Le premier qui atteint ou franchit la ligne d'arrivée remporte un jeton World Grand Prix qu'il place devant lui. La première course est ainsi terminée.

Toutes les voitures sont replacées sur la ligne de départ et le deuxième tour commence.

Conseil : Avant le deuxième tour, modifier l'ordre des panneaux pour varier les plaisirs !

La partie prend fin dès qu'un joueur a remporté 2 jetons World Grand Prix. Il gagne la course !

© Disney/Pixar

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

