



Une course de voitures pour
2 à 6 joueurs fûtés de
5 à 99 ans, où il faut
user de tactique.



Idée : Jürgen P. K. Grunau
Illustration : Haralds Klavinius
Durée du jeu : env. 10 – 15 minutes

Six voitures de course sont prêtes à prendre le départ pour la grande course. Celui qui aura les bonnes couleurs avec les dés et sera assez fûté pour les combiner avancera très vite.

Contenu du jeu

- 6 voitures de course
- 6 dés multicolores
- 1 plateau de jeu
- 1 règle du jeu

But du jeu

Qui va être assez malin et pouvoir utiliser toutes les couleurs des dés pour amener en premier sa voiture sur la ligne d'arrivée ?

Préparatifs

*déplier le plateau de
jeu, mettre les
voitures sur la
case-départ*

dés

Déplier le plateau de jeu et le poser au milieu des joueurs. Chaque joueur prend une voiture de course et la pose sur la zone de départ indiquée par des flèches.

S'il y a moins de six joueurs, les voitures en trop restent dans la boîte. Préparer les six dés dont les couleurs des points correspondent aux six couleurs des cases du circuit de course.

Déroulement du jeu

jouer avec les 6 dés

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur le plus jeune commence : Lancer les six dés à la fois en les prenant dans les deux mains.

comparer les couleurs, avancer

Essaie alors d'avancer ta voiture en repérant la couleur des dés.

Pour cela, compare la couleur des dés avec celle des cases qui se trouvent directement devant ta voiture de course.

**Est-ce que la couleur des dés correspond à la couleur des cases ?
Est-ce qu'il y a même plusieurs couleurs qui correspondent successivement à la couleur des cases ?**

avancer 6 cases au maximum

- ❶ Réfléchis bien pour savoir dans quel ordre tu vas avancer sur les cases. Déplace ta voiture de course de manière correspondante. A chaque fois que tu avances d'une case, retire le dé correspondant.
- ❷ Si tu as de la chance et si tu as bien réfléchi, tu pourras peut-être avancer ta voiture de six cases !
- ❸ Tu ne peux pas utiliser les couleurs des dés parce qu'elles ne correspondent pas à celles des cases ? C'est alors au tour du joueur suivant de lancer les six dés.

Attention :

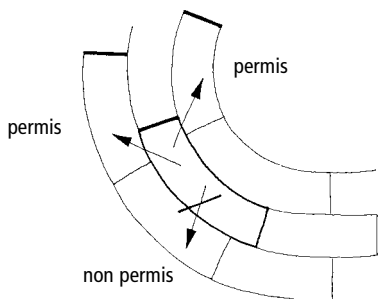
- Depuis la case de départ, tu as le droit d'aller sur la case bleue ou sur la case blanche.
- Tu dois avancer ta voiture seulement dans le sens de la marche.

seulement dans le sens de la marche

changer de voie

Il faudra aussi respecter les règles ci-dessous :

- ❶ On ne peut changer de voie que si le bord avant de la case avoisinante est décalé vers l'avant par rapport à la case sur laquelle se trouve la voiture. Si un joueur change de voie, il devra toujours le faire dans le sens de la marche.



éviter les obstacles

il est permis de doubler, faire reculer une autre voiture

être obligé de jouer

Arrivé au but ? Terminer la partie

- 🕒 On n'a pas le droit de circuler dans les cases-obstacles (pneus).
- 🕒 Pendant que tu joues, tu as le droit de passer sur une ou plusieurs cases où se trouvent d'autres voitures de course.
Si tu t'arrêtes cependant sur une case où il y a déjà une autre voiture, celle-ci sera reculée sur la première case libre de la même voie. Attention : ne pas l'amener sur une case-obstacle !
- 🕒 Tu dois toujours avancer le plus loin possible en tenant compte de toutes les couleurs des dés.

Fin du jeu

Dès que la première voiture de course arrive sur l'une des deux cases d'arrivée, les autres joueurs continuent de jouer pour terminer la partie. Au cours de cette partie, chaque joueur comptera combien de dés il a utilisé pour faire avancer sa voiture.

- Si à la fin de cette partie il n'y a qu'une seule voiture de course sur les cases d'arrivée, le joueur correspondant gagne la partie.
- S'il y a plusieurs voitures de course sur les cases d'arrivée à la fin de cette partie, le gagnant sera celui qui aura utilisé le moins possible de dés au cours de la dernière partie.

Variante

A chaque fin de partie, la voiture de course dont la couleur correspond à la couleur du dernier dé utilisé a le droit d'être avancée d'une case. Elle peut être posée sur n'importe quelle case suivante qui est libre (un changement de voie étant aussi permis).

Exemple :

Jan a la voiture de course rouge.

Ses dés sont tombés sur rouge, rouge, jaune, jaune, jaune et vert.

Pour faire avancer sa voiture, il peut jouer dans l'ordre suivant : rouge, jaune, rouge, vert. Il ne peut pas se servir des deux dés jaunes.

La dernière couleur utilisée est le vert, c'est-à-dire qu'il va poser sa voiture sur une case verte.

Nina dont la voiture est verte aura alors le droit d'avancer sa voiture d'une case.

