

## **A toute vitesse**

Une époustouflante course de voitures pour 2 à 5 coureurs automobiles de 6 à 99 ans.

Avec un premier jeu d'initiation pour les plus jeunes.

Les moteurs rugissent. Derrière leur volant, les pilotes attendent nerveusement le signal de départ. Un coup d'œil à gauche et à droite vers les concurrents : les visières fumées des casques laissent à peine deviner qui se trouve dans quelle voiture.

Le feu passe au vert et tous les véhicules démarrent plein gaz : chacun se retrouve face à lui-même. Seul celui qui saura bluffer, qui usera de tactique et aura aussi un peu de chance pourra gagner la course.

### **Contenu**

6 voitures de course (de six couleurs différentes)

6 cartes de pilotes (de six couleurs différentes)

6 permis de conduire (de six couleurs différentes)

5 jerricanes (plaquettes)

1 carte de départ/arrivée

36 cartes de parcours (18 sans symbole et 18 avec des symboles supplémentaires)

1 plaquette « starter »

1 règle du jeu

## **But du jeu**

Qui bouclera en premier le parcours grâce à son bluff et à sa tactique et avec un peu de chance, finira vainqueur?

### Jeu d'initiation « La petite course »

Cette règle permet de commencer par un jeu facile qui conviendra aux coureurs plus jeunes.

Vous pourrez ensuite vous confronter les uns aux autres dans le jeu principal.

## **Préparatifs**

Poser la carte de départ/arrivée et les 18 cartes de parcours sans symbole en un circuit : ce sera la piste de course.

Les 18 cartes de parcours avec des symboles (jerricane, flaque d'huile) ne sont pas utilisées pour le jeu d'initiation.

Conseil : chaque carte de parcours est imprimée des deux côtés. Elle peut être posée en étant tournée vers le haut avec la face montrant la ligne droite ou avec celle montrant un virage.

Vous pourrez donc faire un parcours différent à chaque fois que vous jouerez.

Exemple :

Les six voitures de course sont posées sur la carte de départ/arrivée. N.B.: quel que soit le nombre de joueurs, la course devra toujours être jouée avec les six voitures.

Les six cartes de pilotes sont posées en une rangée à côté du circuit. Poser les cinq jerricanes et la plaquette pole position tout à côté des cartes de pilotes.

Retourner les permis de conduire, face cachée, les mélanger et distribuer un permis de conduire par joueur.

Attention : s'il y a deux joueurs, chacun prend deux permis de conduire.

Chaque joueur regarde discrètement son permis de conduire sans que les autres le voient. Il indique la couleur de sa voiture. Il ne faudra jamais dire aux autres la couleur de sa voiture. Pendant la partie, chacun pourra regarder n'importe quand sur son permis pour se souvenir de la couleur.

Il reste au moins un permis de conduire non distribué. Il ne faut pas regarder la couleur de ce ou ces permis. Le (les) remettre dans la boîte, face cachée. Les voitures de course correspondantes n'appartiendront à aucun joueur mais elles prendront quand même part à la course.

## **Déroulement de la partie**

Le joueur qui imitera le mieux le bruit d'une voiture de course commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence. Il prend la plaquette pole position et le premier tour de piste commence.

### **Le tour de piste :**

Chaque tour de piste se déroule comme suit :

1. Le joueur qui démarre la course prend le jerricane avec le numéro 1. N.B.: le chiffre inscrit sur le jerricane indique non seulement l'ordre dans lequel les joueurs vont jouer mais aussi la distance qu'une voiture a le droit de parcourir. Le jerricane avec le chiffre 1 permet donc à une voiture d'avancer d'une carte de parcours, le jerricane avec le chiffre deux, de deux cartes, etc.
2. Le joueur « starter » pose le jerricane sur n'importe quelle carte de pilote : la carte de pilote ne doit pas obligatoirement être celle de ce joueur.

La couleur de la carte de pilote correspond à la couleur de la voiture de course que le joueur va avancer.

On ne pourra poser qu'un seul jerricane sur une carte de pilote.

3. Pour finir, il déplace la voiture dont la couleur correspond à celle de la carte de pilote sur laquelle il vient juste de poser le jerricane avec le numéro 1 et l'avance d'une carte de parcours.

C'est alors au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il prend le jerricane avec le chiffre le plus petit (= le chiffre 2), le pose sur une carte de pilote de son choix et avance la voiture correspondante de deux cartes de parcours. Les autres joueurs jouent chacun à tour de rôle.

Le tour de piste est terminé lorsque les cinq jerricanes ont été posés sur les cartes pilotes.

### **Autres règles importantes :**

- On peut mettre autant de voitures de course que l'on veut sur une carte de parcours.
- S'il y a moins de cinq joueurs, certains joueront plusieurs fois pendant un tour de piste.
- Comme il n'y a que cinq jerricanes, il restera toujours une voiture qui n'aura pas été déplacée après un tour de piste.

### **Un nouveau tour de piste commence :**

La plaquette « starter » est passée au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il reprend tous les jerricanes posés sur les cartes de pilotes et les pose à côté d'elles. Il commence un nouveau tour de piste en prenant le jerricane avec le numéro 1 et le pose sur une carte de pilote. La partie est poursuivie de la même façon que décrite plus haut.

## **Une voiture de course arrive au but :**

La voiture de course est vraiment arrivée lorsqu'elle a franchi la ligne d'arrivée dessinée sur la carte de départ/arrivée.

Attention : la carte de départ/arrivée ne compte que pour une case, comme une carte de parcours normale.

Dès qu'une voiture a franchi la ligne d'arrivée, les joueurs regardent chacun sur leur permis de conduire pour voir si c'est leur voiture, mais personne ne montre son permis de conduire.

- Si la voiture de course n'appartient à aucun joueur, elle est mise de côté. Au début du tour de piste suivant, le jerricane avec le numéro 5 sera retiré du jeu. La course continue.

Lorsqu'une deuxième voiture franchit la ligne d'arrivée et qu'elle n'appartient toujours à personne, on retire le jerricane ayant le numéro 4.

- Cette voiture appartient à un joueur ?

Pour le prouver, ce joueur retourne son permis de conduire.

## **Fin de la partie**

La partie se termine dès qu'une voiture de course appartenant à un joueur franchit la ligne d'arrivée. Ce joueur gagne la partie.

N.B.: quand il n'y a que deux joueurs, un joueur n'annoncera son arrivée que lorsque ses deux voitures auront franchi la ligne d'arrivée. Il retourne alors ses deux permis de conduire et c'est lui le vainqueur de la course.

### **Variantes :**

Vous pouvez aussi jouer plusieurs parties. Qui mènera la course après p. ex. trois parties (soit trois tours de circuit) ?

Et si vous faisiez de vrais championnats ? Avant de commencer, vous décidez du nombre de courses que vous voulez jouer. Une course sera jouée jusqu'à ce que trois voitures aient franchi la ligne d'arrivée. Ensuite, les points sont répartis. Le premier joueur remporte 5 points, le deuxième 3 et le troisième 1 point. Qui aura remporté le plus de points à la fin des championnats ?

### **Jeu principal « La grande course »**

Une fois que vous connaîtrez les règles de la « petite course », vous pourrez tout de suite continuer avec le jeu principal.

### **Préparatifs**

Les préparatifs sont les mêmes que dans le jeu précédent, excepté les changements suivants :

Poser la carte de départ/arrivée sur la table. Mélanger les cartes de parcours et les poser en cercle à côté de la carte de départ/arrivée.

N.B.: les cinq premières cartes du circuit à partir de la carte de départ/arrivée ne devront pas comprendre de carte ayant une tache d'huile.

### **Déroulement de la partie**

Les règles sont les mêmes que dans le jeu d'initiation, excepté les changements suivants :

Si une voiture de course se trouve sur une carte de parcours où figure un symbole supplémentaire, elle devra suivre les règles suivantes pour avancer :

- si le symbole est un jerricane avec chiffre de 1 à 5, la voiture de course a le droit d'avancer en plus du nombre de cartes de parcours correspondant au chiffre indiqué sur le jerricane.

Exemple :

La voiture de course jaune est posée sur une carte de parcours montrant un jerricane avec le chiffre 2. Tim pose la plaquette-jerricane avec le chiffre 3 sur la carte de pilote jaune. Il a alors le droit d'avancer la voiture de course jaune de cinq cases (3 + 2).

- Si un jerricane a le symbole « 2x »,

la voiture de course actionne son turbo et a le droit d'avancer du nombre double de cartes de parcours.

Exemple :

La voiture de course verte se trouve sur une carte de parcours avec le jerricane « 2x ». Léa pose la plaquette-jerricane avec le chiffre 5 sur la carte pilote verte. La voiture verte a alors le droit d'avancer de 10 cartes de parcours ( $2 \times 5 = 10$ ).

- Si le symbole est une tache d'huile,

... la route est glissante. La voiture de course fait un tour sur elle-même et recule ! Elle doit alors reculer du même nombre de cartes de parcours que le chiffre indiqué sur le jerricane posé sur la carte de parcours.

Exemple :

La voiture de course bleue est posée sur une carte de parcours avec une tache d'huile. Martine pose le jerricane avec le chiffre 1 sur la carte de pilote bleue. La voiture n'a pas le droit d'avancer et doit reculer d'une carte de parcours à cause de la tache d'huile.

### **Fin de la partie**

La partie se termine de la même manière que dans le jeu d'initiation : le gagnant est celui dont la voiture a franchi en premier la ligne d'arrivée. Quand il n'y a que deux joueurs, le gagnant est celui dont les deux voitures ont franchi en premier la ligne d'arrivée.