

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Gib Vollgas!

At Full Throttle

Grand Prix de
San Roberto

Plankgas

¡A toda mecha!

A tutto gas!

Jeu Habermas n° 3329

Grand Prix de San Roberto



Un jeu de cartes et de rapidité pour 2 à 4 pilotes de course de 5 à 99 ans.

Idée : Roberto Fraga
Illustration : Thies Schwarz
Durée de la partie : env. 10 minutes

Vroumm, Vrouuum! Le compte à rebours du « Grand Prix de San Roberto » a démarré. Les pilotes attendent impatiemment le signal de départ en faisant vrombir le moteur de leur voiture. Chacun d'entre eux veut faire un super démarrage et gagner cette passionnante course à plein gaz !



Contenu du jeu

- 16 cartes jaunes (variante de jeu facile)
- 16 cartes rouges (variante plus difficile)
- 6 voitures de course
- 1 dé multicolore
- 1 règle du jeu

16 cartes jaunes



16 cartes rouges





Idée

Trois cartes sont posées : elles montrent des circuits sinueux entremêlés avec des voitures de course de différentes couleurs au début et à la fin d'un circuit. La couleur du dé indique quelle voiture est en tête au début. Mais les positions changent de carte en carte. Celui qui trouvera en premier la couleur de la voiture gagnante prend la voiture de course correspondante posée au milieu de la table et récupère une carte en récompense. Le but du jeu est de récupérer en premier trois cartes.

Préparatifs

Mettre les six voitures de course au milieu de la table. Laisser suffisamment d'espace entre les voitures pour que chaque joueur puisse les atteindre.

Les joueurs choisissent un jeu de cartes :

- Le jeu de cartes jaunes est recommandé pour les débutants.
- Le jeu de cartes rouges est recommandé aux joueurs qui connaissent déjà bien le jeu.

Remettre le jeu non utilisé dans la boîte et préparer le dé multicolore.

Déroulement de la partie

Le joueur qui pourra le mieux imiter le vrombissement d'un moteur de voiture de course commence. Si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord c'est le joueur le plus âgé qui commence. Il retourne trois cartes de la pile et les aligne à côté de la pile de manière à ce que tous les joueurs puissent bien les voir.

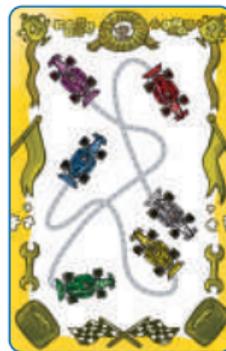
Maintenant, tous les joueurs doivent être très rapides car ils cherchent tous en même temps la voiture gagnante !

Comment trouver la voiture gagnante ?

- La couleur du dé indique quelle voiture a eu un super départ.
- Les joueurs regardent sur la première carte (la plus proche de la pile) le circuit qui part de cette voiture. Il conduit à une autre voiture qui passe alors en tête.
- La couleur de cette voiture de course devient alors la couleur de départ du circuit sur la deuxième carte, etc.
- Sur la troisième carte, le circuit conduit à la voiture gagnante. Lorsqu'un joueur a trouvé la voiture gagnante, il prend la voiture de course de la couleur correspondante posée au milieu de la table.
- Si un autre joueur pense que la bonne voiture de course n'a pas encore été trouvée, il continue de jouer. Chaque joueur n'a le droit de prendre qu'une seule voiture de course à chaque tour.

Exemple :

*Le dé est tombé sur la couleur « rouge ».
On a donc le circuit suivant :*



*première carte : du rouge vers le blanc
deuxième carte : du blanc vers le vert
troisième carte : du vert vers le violet*

La voiture de course violette gagne la course !

Quand tous les joueurs ont une voiture de course en main ou s'ils pensent que la bonne voiture a déjà été récupérée, ils vérifient tous ensemble.

Un joueur a trouvé la bonne voiture de course ?

- **Oui ?**

C'est un super pilote : en récompense, il prend une des cartes posées à côté de la pile. Les deux cartes restantes sont remises en dessous de la pile.

- **Non ?**

Le joueur a été freiné : les trois cartes sont remises en dessous de la pile.

Ensuite, les joueurs remettent les voitures de course au milieu de la table et posent de nouveau trois cartes à côté de la pile. Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre lance le dé et un nouveau tour commence.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré trois cartes : il gagne la partie.

Conseil :

on peut bien sûr jouer avec un circuit plus grand, par exemple en prenant cinq cartes !

