

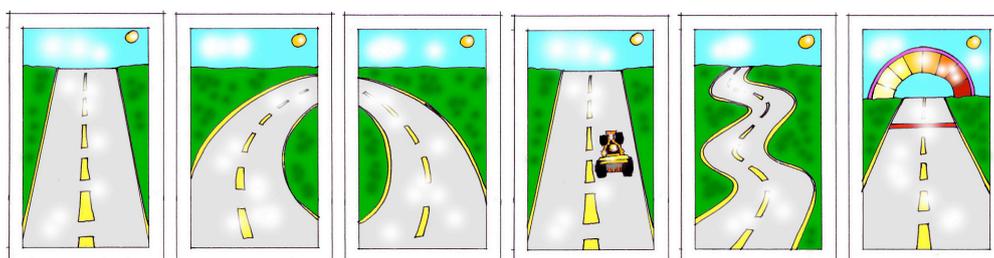


Un jeu de cartes, de course de Formule 1 pour 2 à 6 joueurs à partir de 5 ans

Règle du jeu

MATERIEL

35 cartes circuit, réparties en 6 types :



Ligne
Droite

Virage
à droite

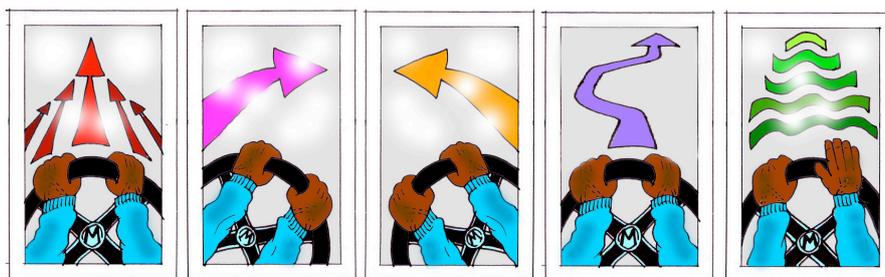
Virage
à gauche

Obstacle

Zigzag

Arrivée

30 cartes Action (5 par joueur) :



Accélérer

Tourner
à droite

Tourner
à gauche

Doubler

Ralentir

1 carte « BONG ! »



BUT DU JEU

Les joueurs sont des pilotes de Formule 1 et s'affrontent sur les différents circuits du championnat mondial. Ils devront faire preuve de réflexes, rapidité et mémoire pour choisir les actions correspondantes au type de route, le plus vite possible !

PREPARATION DU JEU

Chaque joueur prend 5 cartes Action de même couleur, les mélange et les dispose côte à côte, devant lui et faces cachées. Chaque joueur doit ensuite regarder ses cartes pour mémoriser l'ordre dans lequel elles sont disposées, mais on doit ensuite les retourner faces cachées aux mêmes endroits.

La carte circuit « Arrivée » est mise de côté et les 34 autres cartes circuit sont mélangées. Les joueurs piochent ensuite (au hasard) entre 10 et 34 cartes suivant la longueur du circuit qu'ils veulent faire (pour une première partie il est recommandé d'en piocher 10).

Les cartes choisies sont disposées en pile face cachée sur la table. Placez ensuite la carte « Arrivée » sous la pile (elle symbolisera la fin de la course !).

Les cartes circuit non utilisées sont remises dans la boîte.
La carte « BONG ! » est placée à côté du jeu.

DEPART DE LA COURSE

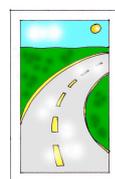
Le joueur le plus vieux prend la carte circuit du dessus de la pile et la retourne juste à côté. Il doit réaliser cette action très rapidement de façon à ce que tous les joueurs la découvrent en même temps. Elle représente la route que découvrent les pilotes au départ de leur course.

Tous les joueurs doivent alors prendre une de leurs 5 cartes action (sans la regarder) et la placer sur la carte circuit découverte (les unes sur les autres). ATTENTION, à chaque type de carte circuit correspond un type de carte action, et UN seul.

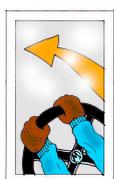
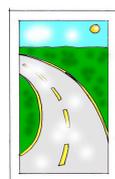
Voir ci-dessous :



Dans une ligne droite on doit accélérer !



Dans un virage à droite il faut tourner le volant à droite !



Dans un virage à gauche il faut tourner le volant à gauche !



Quand il y a une voiture devant vous, il faut la doubler !



Dans une zone de Zigzags (virages serrés), il faut ralentir !

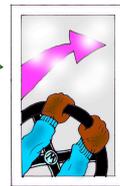
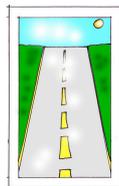


A l'Arrivée, il faut accélérer !

Puis on vérifie si les cartes sont correctes en commençant par la première carte Action posée :

- Si la première carte Action posée est correcte, son pilote est en tête et il gagne la carte circuit qu'il place à côté de lui. On vérifie quand même les cartes Action suivantes et le dernier pilote a s'être trompé prend la carte BONG, qu'il place à côté de lui (il a un accident !).
- Si elle n'est pas correcte, son pilote a un accident et il prend la carte BONG, qu'il place à côté de lui. On vérifie ensuite les cartes suivantes. Le premier pilote à avoir joué la carte Action correcte prend la tête de la course et gagne la carte circuit qu'il place à côté de lui.

Exemple d'erreur de conduite :



Ligne droite Tourner à droite Accident

On vérifie quand même les cartes Action suivantes et le dernier pilote a s'être trompé prend la carte BONG, qu'il place à côté de lui (il a un accident !).

Nota : Si plusieurs joueurs ont eu un accident, c'est toujours le dernier à s'être trompé qui récupère la carte BONG. De même, si plusieurs joueurs ont joué la carte Action correcte, c'est toujours le premier à l'avoir fait qui passe en tête de la course et gagne la carte circuit.

Puis chacun récupère sa carte Action et la replace à la même place dans son jeu (Face cachée) et on passe à un nouveau tour de jeu.

Nouveau tour de jeu :

Puis la course continue. Le joueur qui vient de gagner la carte circuit retourne une nouvelle carte du dessus de la pile et on procède comme indiqué ci-dessus, et ainsi de suite jusqu'à la fin du paquet de carte circuit.

FIN DE LA COURSE

Quand la dernière carte circuit est retournée, c'est l'Arrivée et la fin de la course. On joue alors le dernier tour de jeu comme indiqué ci-dessus et on compte les points pour savoir qui a gagné la course.

Décompte des points :

- Chaque carte circuit vaut UN point.
- La dernière carte circuit gagnée (Carte Arrivée) vaut DEUX points.
- Le joueur qui a la carte BONG à la fin de la partie est éliminé.

Le joueur qui a le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité c'est le premier qui réussit à regagner son stand en faisant un tour de table en courant (pour revenir à sa place).

OPTIONS

1 - On peut jouer avec des circuits plus longs en utilisant plus de 10 cartes.

2 – On peut replacer sa carte Action utilisée, à droite des 4 autres. Elles ne seront donc jamais disposées de la même façon et ca rend le jeu un peu plus difficile.

© 2006 – Roberto FRAGA
FRAGAMES
13, Rue de l'Abreuvoir
35400 – SAINT-MALO
France
Tel : 00 33 2 99 82 48 54
Mob : 00 33 6 61 18 48 54
E-mail : roberto.fraga@wanadoo.fr
Web : www.robertofraga.com