

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).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

GRAND PRIX

Un jeu de course automobile nouveau et rapide pour 3 à 6 personnes par K. v. Rudloff.

Jeu de Ravensburg No **604 5 107 9**

Contenu: 18 voitures de couleurs différentes,
1 plan de jeu,
1 compte-tours,
1 sachet

Principe du jeu

Dans chaque course n'entre en jeu qu'un tout petit peu de chance: à cause d'incidents techniques ou de fautes de conduite, les véhicules peuvent être retardés ou même éliminés. Dans Grand Prix on retrouve aussi des incidents semblables, mais ils ne sont jamais fortuits pendant la course. La place des voitures les unes par rapport aux autres, détermine uniquement comment on peut les conduire pour le mieux, ou se laisser plutôt entraîner dans une situation très embrouillée.

Chaque joueur possède au départ une équipe de 3 voitures (de la même couleur, mais différenciées par les numéros 1, 2 et 3). Chacun des joueurs avance à son tour ses voitures de 6, 5 ou 4 cases. Il peut le faire dans n'importe quel ordre, mais ces 3 «vitesses» doivent être entièrement accomplies. Lorsqu'une voiture ne peut aller au maximum de sa vitesse, elle doit se ranger sur le côté. Cela entraîne de toute façon une perte de temps, et peut en plus conduire à une élimination de la voiture. Le gagnant est le possesseur de l'équipe de voitures qui, après 3 tours de circuit, se retrouve le plus en avant.

Préparation

On choisira l'un des joueurs comme meneur de course. Il prendra en main le tirage au sort des places de départ, et s'occupera du compte-tours. Les joueurs choisissent la couleur de leur équipe et mettent toutes les voitures dans le sachet. Le compte-tours sera placé sur ses pieds. On mettra, pour toutes les voitures participant à la course, une marque dans la case «1er tour». On saura ainsi que toutes les voitures commencent le premier tour.

On sort ensuite, sans regarder, une voiture du sachet: l'équipe à laquelle elle appartient commencera à jouer. Les autres joueurs joueront les uns après les autres, dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour le tirage au sort des places de départ les voitures seront remises dans le sachet. Elles seront ensuite placées sur les places de départ numérotées, dans l'ordre dans lequel elles auront été tirées du sac, la 1ère voiture sur le no 1, la 2ème sur le 2 etc. (Le tirage au sort des places de départ remplace ici le départ des vraies courses qui se fait selon les temps réalisés à l'entraînement.) La course peut commencer!

Marche du jeu

Le circuit officiel, sur lequel se déroule la plus grande partie de la course, est constitué par les bandes gris foncé, délimitées de chaque côté par une ligne jaune continue. A côté de ceux-ci se trouvent des couloirs plus clairs qui ne seront utilisés que dans certains cas. Le premier joueur avance maintenant ses 3 voitures, puis vient, dans le sens des aiguilles d'une montre, le tour des autres joueurs.

1. La vitesse: Chaque joueur est libre de choisir quelle voiture il déplacera de 6, 5 ou 4 cases. On ne peut cependant pas avancer 2 ou 3 voitures du même nombre de cases (voir croquis no 1). Les «vitesses» des 3 voitures **doivent** être entièrement accomplies. Lors du premier tour, cette prescription ne joue pas de rôle tant que la voiture concernée n'a pas dépassé la ligne bleue se trouvant après le premier virage. Jusque là les voitures avancent, aussi loin qu'elles le peuvent, lorsqu'il n'y a pas de possibilité de dépassement. Au premier tour, jusqu'à cette ligne bleue, les voitures ne seront donc pas obligées de se ranger sur les couloirs de dégagement (voir ci-dessous).

2. La conduite: Sur chaque case ne peut se trouver qu'une seule voiture. Les voitures ont le droit de changer de voie, à condition qu'elles avancent en diagonale (voir croquis no 2). Dans les virages, les voitures doivent rester sur la voie qu'elles occupent; les lignes jaunes continues ne doivent en aucun cas être franchies.

3. Le dépassement: On ne peut dépasser une voiture que dans le cas où se trouve à côté de celle-ci une case libre et que cette case peut être atteinte par un changement de voie réglementaire (voir croquis no 2).

Conduite «à l'abri du vent»: Lorsque, après avoir joué, une voiture se trouve sur une case marquée d'une flèche noire et directement derrière une autre voiture elle bénéficie de l'abri du vent que lui offre cette voiture: cela l'autorise à avancer de 3 cases supplémentaires (voir croquis no 3), mais ne l'oblige pas du tout à doubler. L'abri du vent ne

peut être utilisé que deux fois par coup et par voiture. Les flèches hachurées se trouvant dans la ligne droite de départ et d'arrivée n'entrent en jeu qu'à la fin du premier tour.

4. Garage sur les couloirs latéraux: Lorsque la piste est encombrée et qu'une voiture ne peut se déplacer d'autant de cases qu'elle le devrait, elle doit de toute façon, avancer le plus loin possible. Puis la voiture ira se ranger, à la même hauteur, sur le couloir latéral le plus proche (voir croquis no 4). Lorsque le coup s'arrête sur la voie du milieu, le joueur a le choix entre le couloir de droite ou celui de gauche. Dans les virages les cases sont décalées les unes par rapport aux autres. De ce fait, les voitures seront déplacées avec un avancement d' $\frac{1}{4}$ ou d'une $\frac{1}{2}$ case sur les couloirs extérieurs. De toute façon la voiture reste immobilisée dans le couloir et ne pourra se déplacer qu'au tour suivant.

Couloir de gauche: Dans ce couloir la voiture perd beaucoup de vitesse (par exemple à cause d'une faute de conduite). Elle doit jusqu' à son retour sur la piste, avancer de trois cases à la fois. Les deux autres voitures du joueur avancent normalement de 6, 5 ou 4 cases.

Couloir de droite: La conduite dans ce couloir correspond à des ennuis techniques plus ou moins graves (par exemple: un mauvais réglage du moteur). La voiture avance à une vitesse normale (6, 5 ou 4 cases), les deux autres voitures du joueur ayant les deux vitesses restantes. Dans le couloir de droite la vitesse choisie doit être entièrement accomplie.

5. Sortie des couloirs latéraux: Une voiture se trouvant dans un des couloirs latéraux **doit** regagner la piste lorsqu' à la fin du coup, elle tombe dans une case marquée d'une flèche verte. La voiture sera placée à la même hauteur, sur la voie la plus proche du couloir au tour suivant (cela ne compte pas comme coup) et elle repartira de là. Si la voie la plus proche du couloir est occupée, la voiture doit attendre qu'elle soit libérée (voir croquis no 5).

Une voiture venant de se ranger sur le couloir latéral dans une case de sortie sera replacée sur la piste au tour suivant.

6. Nouveau tour: Aussitôt qu'une voiture a passé la ligne d'arrivée, on placera la marque du compte-tours (par exemple pour la voiture rouge no 3) dans la case «2ème tour», puis «3ème tour». C'est au joueur d'y faire penser le meneur de course!

7. Elimination: Une voiture est éliminée lorsqu'elle ne peut, dans un couloir latéral, accomplir sa vitesse, ou lorsqu'elle ne peut se ranger dans un couloir parce que la case en question est occupée (voir croquis no 6). Les voitures éliminées seront retirées de la course et leur marque enlevée du compte-tours.

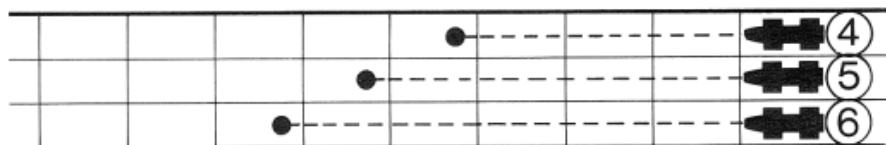
8. Boxstop: Lorsqu'un conducteur ne peut ou ne veut pas rejoindre la piste s'il se trouve dans le couloir droit, il doit finalement rouler jusqu'à son box (il y a une petite marque de couleur au-dessus de la porte). La voiture reste sur la case se trouvant directement devant son box. La vitesse qui reste à employer est naturellement perdue. Au coup suivant la voiture est placée, dans le box, sur la case entourée de noir (il y a des réparations à faire sur la voiture). Puis au tour suivant la voiture est placée, toujours dans le box, sur la flèche verte (voiture réparée). La voiture saute donc 2 tours. Au 3ème tour, la voiture peut, à une vitesse normale, avancer jusqu'à la fin de la voie des box et de là (2 cases avec flèches vertes permettent la sortie) rejoindre la piste. Si la sortie des box ou l'entrée sur la piste sont occupées, la voiture doit attendre que le passage soit libre. On n'a pas besoin de conduire au maximum de sa vitesse pour aller des box à la piste.

Le gagnant et les places suivantes:

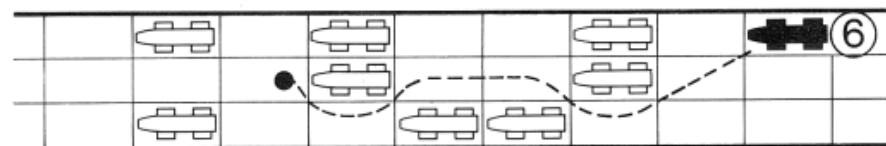
Gagnant est le joueur dont l'équipe compte le plus de points. Les voitures seront l'une après l'autre, tel qu'elles auront passé la ligne d'arrivée, placée sur les cases numérotées de 1 - 10 devant la tour de la direction de la course. La première voiture arrivée obtient 10 points, la seconde 9 points et la dixième 1 point. Les points de toutes les voitures d'une même équipe seront additionnés.

Au lieu de procéder à un classement par équipe, l'on peut également faire un classement individuel, par conducteur. Cela convient et est très ingénieux, lorsque les joueurs ont l'intention, comme pour le championnat du monde, de prolonger le jeu en une course de saison avec plusieurs classements et les mêmes joueurs, (par exemple: la voiture rouge Nr. 1 sera dans chaque course celle de Mark Speed sur Ferrari). Les six premières voitures obtiennent les points de 9 - 1, tout comme au championnat du monde. L'on note les points gagnés par chaque voiture séparément. La voiture qui compte le plus de points après la course de saison est champion du monde.

- 1** Geschwindigkeit
Vitesse
Velocità
Speed
Snelheid

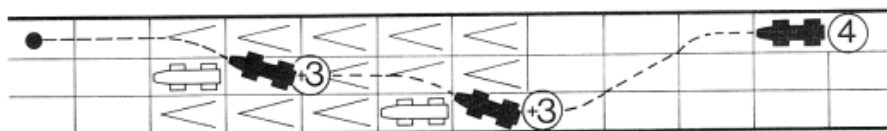


- 2** Spur fahren
La conduite
Corsia di gara
Changing of Lanes
In het spoor blijven

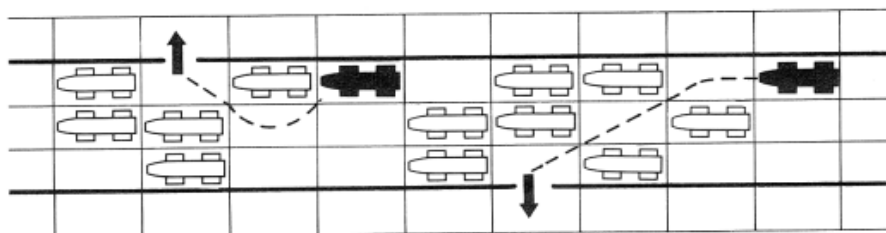


3

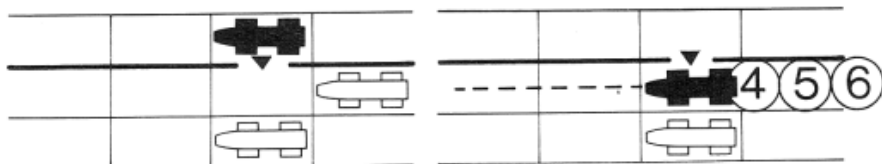
Windschatten
Conduite à l'abri du vent
Resistenza d'aria
Slipstreaming
Windschaduw

**4**

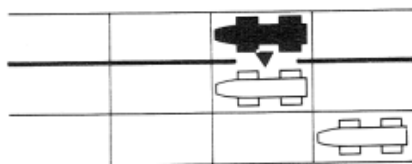
Ausweichen auf die Seitenstreifen
Garage sur les couloirs latéraux
Sterzare sulle corsie laterali della pista
Passing onto the Side Tracks
Uitwijken naar de vluchtstroken



5 Rückkehr von den Seitenstreifen
 Sortie des couloirs latéraux
 Rientro delle corsie laterali
 Return to the Official Track
 Terugkeer van de vluchtstroken



Warten!
 Attendre!
 Attendere!
 Wait!
 Wachten!



6 Ausscheiden
 Elimination
 Fuori gioco
 Retirements
 Uitvallen

