

# Grand Jeu de Stock-Cars

## RÈGLE DU JEU

Ce jeu est composé de 4 écuries portant chacune un nom différent. Les voitures jaunes appartiennent à l'écurie au grand nombre de victoires « PANTHERE ».

Les voitures rouges à l'écurie casse-cou « HERCULE ».

Les voitures bleues à la célèbre écurie internationale « OURAGAN ».

Les voitures vertes à l'écurie de renommée mondiale « VAMPIRE ».

Chaque joueur dont l'écurie est désignée par le sort, prend la boîte correspondante qui lui sert à déposer les voitures ayant été mises hors course par un concurrent.

### COMPETITION

Ce jeu se joue de 2 à 4 joueurs.

Le choix respectif des écuries est obtenu par le jeu des 2 dés. Le joueur ayant le plus petit nombre de points, doit choisir son écurie, partir le premier, présenter 2 voitures au départ et recevoir un jeton afin de lui permettre de prendre un second départ. Il en est de même pour les autres joueurs.

### 1<sup>er</sup> DEPART

Le départ a lieu au centre du terrain, sur l'emblème de l'écurie de course.

Chaque joueur joue avec une seule voiture et avance d'autant de cases que l'indiquent les dés. Il suit le circuit principal en tournant à droite.

Au second jeu des dés, la 2<sup>e</sup> voiture sera mise en compétition.

Par la suite, chaque joueur peut jouer avec une seule voiture et réserver la 2<sup>e</sup> pour calculer son jeu.

### COURSE

Tout joueur doublé par un concurrent sur une case neutre, est renversé et mis hors course. Doublé sur une case portant 2 voitures, il n'est pas mis hors course et peut continuer sa route.

Tout joueur doublé sur une case hachurée et numérotée doit rester sans jouer autant de tours que l'indique le chiffre.

Tout joueur arrivant sur la case déjà occupée représentant un accrochage est éliminé. Par contre il reste bien entendu que le concurrent ne peut pas stationner sur cette case.

Le joueur qui arrive sur la case « voiture en feu » reviendra 3 cases en arrière.

Tout joueur stoppant sur une case marquée d'une flèche rouge dans le sens contraire de la marche du jeu doit revenir en arrière. A la première flèche rouge qu'il rencontrera à nouveau il reprendra le sens normal de la course.

Deux voitures qui se croisent ne provoquent aucun accident.

Le joueur qui arrive sur la case de la voiture qui dérape, reste un tour sans jouer. Sur la case du tonneau, située sur la route transversale, il reste également un tour sans jouer. Sur la case sens interdit (rong rouge barré blanc) il ne peut emprunter la route transversale.

Lorsqu'une voiture est engagée sur la route transversale, aucune autre voiture ne peut prendre cette route.

Tout joueur arrivant exactement sur la case où se trouve une flèche blanche devra effectuer l'aller et le retour de la route de départ.

### REPECHAGE

Tout joueur ayant une voiture éliminée peut tenter de remettre cette voiture en course. Pour cela, il doit ramener la voiture restant en compétition, exactement à la case de départ de son écurie. A ce moment-là, il remet sa 2<sup>e</sup> voiture en jeu.

### 2<sup>e</sup> DEPART

Lorsqu'un joueur vient d'avoir ces deux voitures éliminées, il a droit à un second départ. Il remet en jeu 2 voitures, joue comme au début et continue la partie. Cette opération ne peut avoir lieu qu'une fois. A ce moment-là il rend le jeton qui lui a été remis au début du 1<sup>er</sup> départ.



### *Nos Créations, nos Jeux :*

RALLYE-CODE (petit et grand modèle) - LOTO JAPONAIS (4 et 6 joueurs) - PARIS ET SES MERVEILLES (4 joueurs) - STOCK-CARS (petit et grand modèle) - TRANSCOTT - LA CHASSE AUX FAUVES - LES VOYAGES DE MAGELLAN - AVIATIC-GOLF - JEU DES 7 FAMILLES - PUZZLE - PERLES SERILUX - MATCH DE CALCUL LES 7 MERVEILLES DU MONDE - AUJOURD'HUI DANS L'ESPACE - ÉLECTRIC VÉRITÉ.

Modèles déposés - Reproduction interdite

**Jeux et Jouets de la « Tour Saint-Denis »**