

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).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**

**escaleajeux@gmail.com**





# GRAND PRIX



[www.marbushka.com](http://www.marbushka.com)

# GRAND PRIX LA PREMIÈRE COURSE

FR

Voici la première course du sport automobile, la gloire des chevaux nourris au pétrole. Messieurs, préparez-vous au départ. Les pilotes vont devoir traverser des paysages solitaires et faire preuve d'audace pour remporter la course. Henry, René, Morris, Jean le Chauffeur et Signore Bugatti vont participer à l'épreuve, chacun dans un style bien à lui. Le premier grand prix de l'histoire sera remporté par celui qui – malgré les adversités – franchira en premier la ligne d'arrivée, au volant de sa merveilleuse voiture. En dehors des talents de pilotage, il aura aussi besoin d'un peu de chance...

Jeu de tactique à partir de 6 ans, pour 2 à 5 joueurs.  
Durée d'une partie: environ 20 minutes

**LE BUT DU JEU:** remporter le grand prix et la coupe en or.

**PREPARATIONS:** Chaque joueur choisit un pilote et prend les six cartes correspondant au personnage choisi. Pendant toute la durée du jeu, ces cartes doivent rester cachées. Placez les cartes „obstacles” (nid de poule, verre cassé, pierres, boue, punaises) sur la piste, mais vous ne pouvez pas mettre deux obstacles sur une case et il doit y avoir au moins une case entre les obstacles. Faites attention, il y a déjà trois obstacles fixes (pont endommagé, voiture en bord de route, rivière). La aussi, vous devez laisser une case libre. Ne placez pas d'obstacle sur la section de freinage (après l'arrivée, marquée d'une couleur plus foncée).

**COMMENT JOUER:** Alignez les pilotes devant la ligne de départ, à côté du plateau. Les cartes numérotées de 1 à 6 remplacent le dé, chaque joueur peut décider lui-même du nombre de cases qu'il veut avancer. Prépare bien ton coup pour éviter les obstacles. Quand ta décision est définitive, prend la carte correspondante et place-la devant toi avec la face cachée. Quand tout le monde a choisi une carte, vous les retournez en même temps. Celui qui a choisi le numéro le plus petit, fait avancer sa voiture en premier. Les autres joueurs le suivent dans l'ordre des numéros choisis. Si plusieurs joueurs ont la même carte, celui qui est le plus en arrière peut commencer. Si c'était le cas au départ, c'est le plus jeune qui commence. Les voitures peuvent avancer le nombre de cases indiqué par la carte, ni plus ni moins (par exemple: si tu as choisi le 3, tu dois avancer de trois cases). Les cases déjà occupées par une voiture ou par un obstacle comptent aussi. Si la case choisie est déjà occupée par une voiture, tu dois la reculer à la case libre la plus proche. Si tu tombes sur une case „obstacle” tu dois retourner à la case où tu étais au début de ce tour. Mettez de côté les cartes déjà utilisées. Quand vous n'avez plus de carte en main, vous pouvez reprendre vos six cartes. Il vaut la peine de retenir les cartes que tes adversaires ont déjà utilisées, tu peux ainsi deviner de combien ils veulent avancer, quand vont-ils te rattraper ou te faire reculer.

**LA FIN DU JEU:** La course se termine quand chaque joueur a franchi la ligne d'arrivée se trouvant devant le pont. Le premier arrivé gagne la course, mais attention: si plusieurs joueurs franchissent la ligne d'arrivée au même tour, la coupe revient à celui qui va le plus loin dans la section de freinage. Chaque joueur doit terminer son tour. Ce n'est qu'à la dernière seconde que vous saurez qui a gagné. Si le nombre indiqué par la carte est supérieur à ce qui est nécessaire pour franchir la ligne, tu dois avancer ta voiture sur la correspondante de la section de freinage. Ici aussi, vous devez respecter la règle: une voiture par case, et le dernier arrivé fait reculer le précédent.

**CONTENU DU JEU:** 1 plateau, 5x6 cartes, 5 voitures en bois avec les pilotes, 5 obstacles, 1 coupe