

Vous venez de trouver une règle qui vous est bien utile (*elle se trouve à la page suivante*). Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière ou que vous avez dégotté sur un troc.

Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard. Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site.

Si vous appréciez de trouver cette règle sur un site gratuit, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- en m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir ;
- en m'envoyant une règle qui manque à un jeu de ma collection ;
- en m'offrant un jeu absent de ma collection ;
- en faisant un don, même minime.

Vous trouverez mes coordonnées ainsi qu'un lien *Paypal* sur la page contact de mon site : <http://jeuxsoc.fr/contact>

François Haffner

Nouveau ! Découvrez ou retrouvez des milliers de jeux :



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un hébergement pour **6 à 12 personnes** et une impressionnante ludothèque de **plus de 7 000 jeux** de société (ceux de la collection **jeuxsoc**).

Chantal et François vous accueillent à **Sologny** (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny. Le gîte est composé de trois chambres (3, 4 et 5 lits), d'une pièce de vie, de sanitaires et... de la ludothèque. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

Vous pouvez louer l'Escale à jeux pour un week-end, une semaine, ou plus.

Renseignements et réservations : <http://escaleajeux.fr>

Vous pouvez aussi appeler Chantal ou François au **09 72 30 41 42**

Hot Wheels SPEED RALLYE

Jeux Ravensburger® No. 23 320 5

Une course turbulente pour 2-4 pilotes de Hot Wheels à partir de 6 ans.

Auteur : Reiner Knizia

Contenu :

4 sections de parcours (imprimées des deux côtés)

1 section de départ

1 section d'arrivée

5 Hot Wheels Racers

(vert : Torque Twister™, rouge : Twin Mill® III, bleu : Urban Agent™, orange : Rodger Dodger®, noir : Bone Shaker®)

5 socles

5 jetons « Hot Wheels »

1 dé



Qui sera le plus rapide et le plus cool des Hot Wheels Racers ? Une course turbulente va vous le dévoiler ! Activez le turbo, sautez par-dessus le canyon grâce à des cascades folles et bloquez vos concurrents sur le pont. Tous les participants veulent gagner ! Mais faites attention : chaque joueur peut déplacer tous les Hot Wheels Racers. Et il y a aussi le Bone Shaker® noir qui ne doit gagner en aucun cas ! Si vous avez de la chance au dé et un peu de tactique, les autres Hot Wheels Racers ne verront plus que vos feux arrière !

But du jeu

Chaque joueur essaie d'être le premier à franchir la ligne d'arrivée avec son propre Hot Wheels Racer. Mais si le Bone Shaker® noir arrive en premier à l'arrivée, tous les joueurs perdent la partie.

Avant la partie

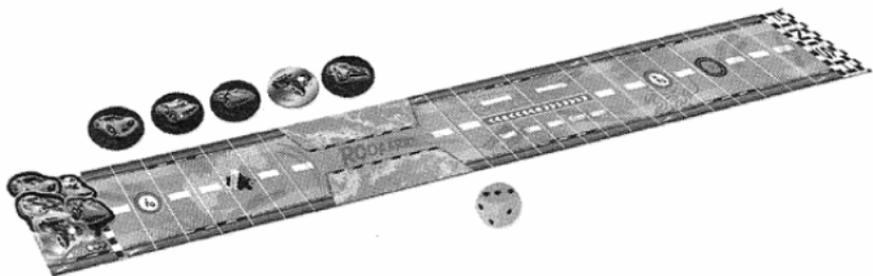
Détachez soigneusement les sections de parcours, les pièces de départ et d'arrivée, les Hot Wheels Racers et les jetons « Hot Wheels ».

Assemblez l'ensemble du parcours. Pour cela, placez la section de départ au bord de la table, ensuite les quatre sections de parcours dans n'importe quel ordre et pour terminer la section d'arrivée.

En assemblant le parcours, vous pouvez librement choisir les sections avec lesquelles vous voulez jouer. Le sens des sections n'a aucune importance.

Maintenant, chaque joueur choisit un Hot Wheels Racer et l'insère dans un socle. Placez-les sur la section de départ. Le Bone Shaker® commence aussi derrière la ligne de départ. Cette voiture participe toujours et n'appartient à aucun joueur.

Posez à côté du parcours le dé et les jetons « Hot Wheels » qui correspondent aux Hot Wheels Racers, face visible. Remettez les Hot Wheels Racers et jetons « Hot Wheels » restants dans la boîte du jeu.



Attention, prêts, partez !

Le plus jeune pilote « Hot Wheels » commence. Ensuite, on joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Quand c'est à toi de jouer, lance le dé et déplace l'un des Hot Wheels Racers sur le parcours en fonction du résultat. Tu peux choisir de déplacer soit ton propre Hot Wheels Racer, soit celui d'un autre joueur ou le Bone Shaker® noir.

Avant de terminer ton tour et de passer le dé au joueur suivant, retourne le jeton du Hot Wheels Racer correspondant pour indiquer que cette voiture a déjà été déplacée. Pour le moment, ce bolide n'est plus disponible, car les joueurs doivent déplacer chaque Hot Wheels Racer une fois seulement par manche.

Dès que tous les jetons « Hot Wheels » se trouvent face cachée sur la table, retournez-les de nouveau. Maintenant, toutes les voitures peuvent continuer leur route.

Les obstacles

Au cours du parcours, il y a plusieurs obstacles que les Hot Wheels Racers doivent surmonter :



Bidon d'essence

La voiture a assez d'essence pour rouler une deuxième fois. Ne retournez pas le jeton « Hot Wheels » correspondant.



Flaque d'huile

Attention, ça glisse ! Quel que soit le résultat obtenu au dé, le Hot Wheels Racer pourra se déplacer d'une seule case pendant le tour suivant.



Crevaison

À cause de la réparation, le Hot Wheels Racer retourne à la case précédente sur laquelle se trouve une autre voiture. S'il s'agit d'une case d'action, on doit exécuter cette action. S'il n'y a aucun Hot Wheels Racer derrière, il ne se passe rien.



Panneau stop

Si le Hot Wheels Racer franchit le panneau stop, il doit immédiatement s'arrêter. S'il avait obtenu un nombre plus élevé au dé, les points restants sont perdus. Si la case est déjà occupée par une autre voiture, le Hot Wheels Racer peut continuer sa route sans s'arrêter.



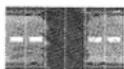
Vitesse maximum

Selon l'indication, le Hot Wheels Racer peut utiliser encore une fois les points obtenus au dé pour se déplacer vers l'arrivée (= x 2) ou avancer d'une ou de deux cases vers l'avant (= +1 ou +2).



Marche arrière

Oups ! Le pilote a passé la mauvaise vitesse. Pour cela, le Hot Wheels Racer recule d'une ou de deux cases, selon l'indication.



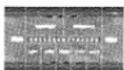
Ravin

Attention, danger de chute ! Sur les cases du ravin, aucun Hot Wheels Racer ne peut s'arrêter. Si le nombre de points obtenu au dé ne suffit pas pour atteindre l'autre côté du ravin en sautant, le Hot Wheels Racer doit s'arrêter avant le ravin. Les points restants sont perdus.



Pont

Une seule voiture peut se trouver sur chaque case du pont. Il est interdit de doubler. Les Hot Wheels Racers qui arrivent ensuite doivent faire la queue derrière les autres voitures et ne peuvent pas les dépasser.



Bifurcation

Avant de faire avancer un Hot Wheels Racer dans une bifurcation, le joueur doit décider s'il veut prendre le parcours long ou court.

Fin de la partie

La partie prend fin dès que le premier Hot Wheels Racer a franchi la ligne d'arrivée. Son propriétaire est déclaré vainqueur.

Cependant, si c'est le Bone Shaker® qui franchit la ligne d'arrivée le premier, tous les joueurs ont perdu.

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

© HOT WHEELS and associated trademarks and trade dress are owned by, and used under license from, Mattel, Inc. © 2010 Mattel, Inc. All Rights Reserved.