

***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 \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



Comic  
Cars

# WALT DISNEY Grand Prix



Jeu Ravensburger® N° 00 192 7

Un jeu de dés amusant pour 2 à 6 joueurs de 5 à 12 ans

Contenu: 1 plan de jeu

6 figurines

1 dé

1 règle de jeu

## But du jeu

Le but est de faire parvenir le premier sa figurine à la case d'arrivée.

## Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, on détache avec précaution les figurines de la planche et on les fixe sur les supports transparents.

Chaque joueur reçoit une figurine de son choix.

On place les figurines sur la case de départ.

## Règle du jeu

Le plus jeune commence à lancer le dé.

On fait avancer sa figurine du nombre de points indiqués par le dé: si par exemple un joueur fait **cinq**, il fait avancer sa figurine de **cinq** cases.

Si la figurine d'un joueur tombe sur une case déjà occupée par une autre figurine, les deux peuvent alors y rester. Plusieurs figurines ont le droit de se trouver sur une même case; on ne renverse pas l'adversaire dans ce jeu.

Mais tout n'est pas si simple, car, dès que Mickey, Donald et leurs amis prennent le départ, il se passe constamment quelque chose!

En effet, sur les cases rouges, un fait particulier se produit. Si une figurine tombe sur l'une de ces cases-là, son joueur doit aussitôt suivre les directives qui s'y rapportent.

Les huit cases rouges signifient:

**Case 4:** Tu as oublié de payer ta taxe de départ. Retourne vite à la case-départ! Tu pourras repartir quand ce sera à nouveau ton tour.

**Case 7:** On voit déjà que tu es un bon coureur automobile! Tu peux **avancer** de **trois** cases.

**Case 9:** Pas de chance: une crevaison! Pour changer de pneu, tu dois laisser passer une fois ton tour de jouer.

**Case 13:** Dans l'excitation de la course, tu t'es écarté de la piste. Il te faut à présent faire un détour en suivant la piste orange. À la case 22, tu pourras reprendre la piste normale.

**Case 17:** Tu es connu pour ta tactique de course: tu sais bien profiter du côté abrité du vent! Cela te donne le droit de rejouer.

**Case 24:** Les virages, à cet endroit du circuit, te font peur! Tu ne pourras repartir que lorsque tu auras fait un **UN** ou un **DEUX**.

**Case 29:** Te voilà prêt à attaquer le sprint final! Accélère et **avance** de **deux** cases.

**Case 32:** Tu as roulé trop vite! Tu as fait un tonneau et maintenant, tu dois attendre, pour rejouer, qu'un autre coureur t'ait dépassé. Si tu te trouves de toute façon en queue de course, tu peux naturellement continuer à jouer.

**Case 35:** Ça y est, en roulant à fond, tu as consommé trop d'essence et ton réservoir est vide à présent! Pour faire le plein, tu dois laisser passer une fois ton tour de jouer.

## Fin du jeu

Le gagnant est celui qui arrive le premier sur la case d'arrivée. Pour y parvenir, on n'a pas besoin de faire le nombre exact de points.

On continue à jouer jusqu'à ce que le dernier coureur soit arrivé.

© Walt Disney Productions  
1986 by Otto Maier Verlag Ravensburg

