
VIRAGES SERRÉS

Chances égales pour concurrents inégaux.

Un jeu de Wolfgang Riedesser
Jeu Ravensburger® n° 00 251 1

Graphiste: Atelier Albrecht

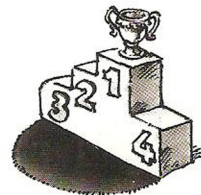
Un jeu de dés pour 2 à 4 joueurs de 5 à 10 ans

Contenu: 4 figurines de jeu de 4 couleurs
(un coureur automobile, un motocycliste,
un cycliste, un patineur à roulettes)
4 supports
6 dés de 4 couleurs
(jaune: 1 à 3 points, rouge: 1 à 6 points,
bleu: 1 à 3 points et 1 à 6 points, vert: 2 fois 1 à 6 points)



But du jeu

Quatre coureurs organisent une compétition. Dès qu'un coureur a atteint la case à flèche de sa couleur, **tout le monde** doit faire demi-tour. Le premier qui franchit la ligne d'arrivée a gagné la course.



Préparatifs

On fixe les figurines de jeu sur les supports. Chaque joueur reçoit une figurine avec un dé ou deux dés de même couleur que sa figurine. On place les figurines sur la case-départ, où se trouve aussi le podium des vainqueurs. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Comme c'est toujours le patineur à roulettes qui commence, suivi du cycliste, puis du motocycliste, enfin du coureur automobile, il est préférable que les joueurs soient assis dans cet ordre.

Règle du jeu

Le patineur à roulettes commence. Il lance son dé jaune et fait avancer sa figurine d'autant de cases que de points obtenus au dé. Ensuite, le cycliste joue avec son dé rouge, puis le motocycliste avec ses deux dés bleus et enfin le coureur automobile avec ses deux dés verts. Le motocycliste et le coureur automobile, eux, font la somme des points indiqués sur leurs deux dés.

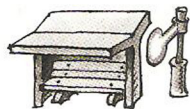
Les cases à flèches

On trouve sur ce long parcours 4 flèches de différentes couleurs dessinées sur des cercles noirs; elles indiquent un changement de direction pour les figurines. Chaque figurine cherche à atteindre la flèche de sa couleur (le patineur la flèche jaune, le cycliste la flèche rouge, etc . . .)

Si un concurrent atteint un virage dont la couleur correspond à celle de l'un de ses adversaires, cela n'a aucune signification. Dans ce cas, cette case est une case comme toutes les autres.

Dès qu'**une** figurine atteint la flèche de sa couleur, cela signifie pour **tous les joueurs**: retourner les figurines et se diriger vers l'arrivée, c'est-à-dire prendre la direction opposée et se dépêcher de rejoindre la case-départ (= case-arrivée).

Il n'est pas indispensable de faire le nombre de points exact pour atteindre sa flèche. On peut se servir des points en trop pour continuer en direction de l'arrivée.



Exemple: Celui qui a joué un 5 et se trouve à trois cases de sa flèche peut continuer à avancer de deux cases en direction de l'arrivée.

Deux figurines ne doivent pas se trouver sur la même case. Si une case est déjà occupée par un autre joueur, le joueur suivant doit laisser passer un tour, c.-à-d. sa figurine reste sur sa case jusqu'au prochain tour.

Fin du jeu

Le premier qui a atteint la ligne d'arrivée a gagné la course et monte sur le podium pour y recevoir la coupe du vainqueur.

Le jeu est terminé quand tous les concurrents ont atteint la ligne d'arrivée (les points en trop ne comptent plus).

Chances égales pour adversaires inégaux

Celui qui se sent désavantagé parce qu'il croit avoir reçu une figurine lente ou parce que la figurine rapide qu'il a choisie doit accomplir un parcours plus long, doit savoir que les points qui figurent sur les dés des différentes figurines ainsi que les parcours qu'elles accomplissent ont été calculés de façon à ce que tous les joueurs disposent des mêmes chances.

Conseil pour parents, grands-parents, oncles, tantes etc ...

Les plus petits peuvent participer au jeu si on leur donne le patineur à roulettes dont le dé indique seulement de 1 à 3 points.

