Jeu Habermaß N° 4416

A406

Monza

Une course de voitures pour **2 à 6** joueurs futés **dès 5 ans**, où il faut user de tactique.

Idée : Jürgen P. K. Grunau
Illustration : Haralds Klavinius
Durée du jeu : env. 10 - 15 minutes

Six voitures de course sont prêtes à prendre le départ pour la grande course. Celui qui aura les bonnes couleurs avec les dés et sera assez futé pour les combiner avancera très vite.

Contenu du jeu :

6 voitures de course
6 dés multicolores
1 plateau de jeu

Règle résumée :

But du jeu :

Qui va être assez malin et pouvoir utiliser toutes les couleurs des dés pour amener en premier sa voiture sur la ligne d'arrivée ?

déplier le plateau de jeu, mettre les voitures sur la case-départ

Préparatifs :

Déplier le **plateau de jeu** et le poser au milieu des joueurs. Chaque joueur prend **une voiture de course** et la pose sur la zone de départ indiquée par des flèches.
S'il y a moins de six joueurs, les voitures en trop restent dans la boîte.
Préparer les six **dés** dont les **couleurs** des points correspondent aux six couleurs des cases du circuit de course.

Déroulement du jeu :

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le joueur le plus jeune commence :

jouer avec les 6 dés

Lancer les **six dés à la fois** en les prenant dans les deux mains.

Essaie alors d'avancer ta voiture en repérant la couleur des dés.

comparer les couleurs

Pour cela, compare la couleur des dés avec celle des cases qui se trouvent directement devant ta voiture de course.

avancer

- **Est-ce que la couleur des dés correspond à la couleur des cases ?**
  Est-ce qu'il y a même plusieurs couleurs qui correspondent successivement à la couleur des cases ?

- Réfléchis bien pour savoir **dans quel ordre** tu vas avancer sur les cases. Déplace ta voiture de course de manière correspondante. A chaque fois que tu avances d'une case, retire le dé correspondant.

avancer 6 cases au maximum

- Si tu as de la chance et si tu as bien réfléchi, tu pourras peut-être avancer ta voiture de **six cases** !

- **Tu ne peux pas utiliser les couleurs des dés parce qu'elles ne correspondent pas à celles des cases ?** C'est alors au tour du joueur suivant de lancer les six dés.

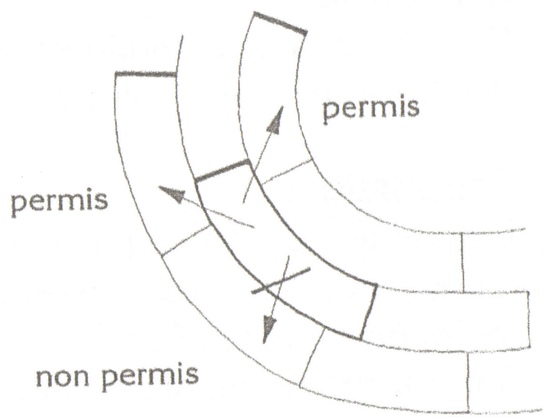
seulement dans le sens de la marche

Attention :
Tu dois avancer ta voiture seulement dans **le sens de la marche.**
Il est interdit de la faire reculer.

changer de voie

Il faudra aussi respecter les règles ci-dessous :

- On **ne peut changer de voie** que si le bord avant de la case avoisinante est décalé vers **l'avant** par rapport à la case sur laquelle se trouve la voiture. Si un joueur change de voie, il devra toujours le faire dans le sens de la marche.



éviter les obstacles

- On n'a pas le droit de circuler dans les **cases-obstacles** (pneus).

il est permis de doubler, faire reculer une autre voiture

- Pendant que tu joues, tu as le droit de passer sur une ou plusieurs cases où **se trouvent d'autres voitures** de course.
Si tu t'arrêtes cependant sur une case où il y a déjà une autre voiture, celle-ci sera reculée sur la première case libre de la même voie. Attention : ne pas l'amener sur une case-obstacle !

être obligé de jouer

- Tu **dois** toujours **avancer** le plus loin possible en tenant compte de toutes les couleurs des dés.

Fin du jeu :

Arrivé au but ? Terminer la partie

Dès que la première voiture de course arrive sur l'une des deux **cases d'arrivée**, les autres joueurs continuent de jouer pour terminer la **partie**.
Au cours de cette partie, chaque joueur comptera combien de dés il a utilisé pour faire avancer sa voiture.

- Si à la fin de cette partie il n'y a qu'une seule voiture de course sur les cases d'arrivée, le joueur correspondant gagne la partie.

- S'il y a **plusieurs voitures** de course sur les cases d'arrivée à la fin de cette partie, le gagnant sera celui qui aura utilisé le moins possible de dés au cours de la dernière partie.

Variante :

A chaque fin de partie, la voiture de course dont la couleur correspond à la **couleur du dernier dé utilisé** a le droit d'être avancée d'une case. Elle peut être posée sur n'importe quelle case suivante qui est libre (un changement de voie étant aussi permis).

Exemple :
Jan a la voiture de course rouge.
Ses dés sont tombés sur rouge, rouge, jaune, jaune, jaune et vert.
Pour faire avancer sa voiture, il peut jouer dans l'ordre suivant : rouge, jaune, rouge, vert. Il ne peut pas se servir des deux dés jaunes. La ***dernière couleur utilisée*** *est le vert, c'est-à-dire qu'il va poser sa voiture sur une case verte.*
Nina dont la voiture est verte aura alors le droit d'avancer sa voiture d'une case.