



F



Pour 2-4 courageux pilotes de la Piston Cup à partir de 5 ans

Contenu :

- 13 plaques de circuit
- 1 plaque Départ/Arrivée avec le passage des stands
- 8 pions (Flash McQueen, Sally, Doc Hudson, Martin, Guido, Sheriff, Le King, Ramone)
- 16 jetons
- 1 Piston Cup
- 4 socles
- 1 dé



Les moteurs des concurrents de la Piston Cup rugissent bruyamment. Le grand vainqueur de cette course signera un contrat avec le célèbre sponsor Dinoco ! Flash McQueen et ses adversaires doivent effectuer 4 tours de circuit. Avec beaucoup de chance, votre bolide franchira la ligne d'arrivée en vainqueur ! Alors, roulez à fond dans la ligne droite, imposez-vous habilement dans les étroites chicanes. Mais attention de ne pas perdre le contrôle de votre véhicule sur les plaques d'huile !

Le but du jeu consiste à franchir le premier la ligne d'arrivée après 4 tours de circuit.



Avant le départ

Avant la première partie, détacher les plaques du circuit et Départ / Arrivée, les jetons et les pions des planches prédecoupées.

Construire ensuite le circuit. Les plaques s'assemblent librement et permettent de créer le tracé du circuit. (Deux exemples de circuits figurent en fin de règles). Veiller à ce que les cases Action (plaques avec les plaques d'huile, les chicanes...) ne soient pas les unes à côté des autres, mais intercaler des plaques neutres. Chaque joueur choisit un pion Cars, le fixe sur son socle, puis le place sur la ligne de départ. Pour ne pas jouer toujours avec le même bolide, les joueurs disposent de plus de pions que de cases Départ. Les véhicules non utilisés sont remis dans la boîte. Chaque joueur reçoit quatre jetons qu'il place dans un des stands. Le dé est placé à portée de main à côté du circuit.

Top départ !

Le plus jeune concurrent de la Piston Cup commence et lance le dé. Celui-ci indique de combien de cases (plaques de circuit) il peut avancer son bolide. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur lance le dé et avance sa voiture du nombre de cases indiqué. La piste ne possède que deux voies, il ne peut donc y avoir au maximum que deux voitures par case en même temps. Cela signifie que deux voitures l'une à côté de l'autre bloquent la piste et tout dépasserement devient, dans ce cas, impossible. Si une troisième voiture arrive en trombe, elle ne peut pas doubler et doit rester sur la case juste derrière les deux qui bloquent le passage. Les points du dé restants sont perdus.

Tout au long de la course, il faudra surmonter d'autres obstacles :



Attention, chicane !

Sur cette portion, le circuit se retrecit. Il n'y a plus de place que pour une voiture et il est impossible de doubler.



Attention, flaques d'huile !

De l'huile s'est répandue sur la piste et votre voiture dérape ! Si vous atterrissez sur cette case, reculez votre voiture d'une case.

**Attention, crevaison !**

Un pneu de votre voiture a éclaté ! Si vous atterrissez sur cette case, garez vous sur le bord du circuit et passez un tour pour changer le pneu.

**À fond !**

Sur cette longue portion de ligne droite, votre bolide atteint sa vitesse maximale. Si vous atterrissez sur cette case, rien ne vous arrête ; relancez le dé !

Arrêt aux stands !

Après chaque tour, chaque joueur doit faire un arrêt aux stands car la vitesse a bien usé les pneus. Les points du dé supplémentaires sont ignorés. Pour vérifier le nombre de tours déjà parcourus, chacun prend un jeton à chaque arrêt à son stand et le pose devant lui. Au tour suivant, le joueur peut repartir normalement.

La partie prend fin dès qu'un joueur possède quatre jetons devant lui.

Le vainqueur de la course est le pilote qui franchit le premier la ligne d'arrivée après 4 tours et donc celui qui possède 4 jetons. Il remporte la Piston Cup et le contrat du sponsor Dinoco. Félicitations !

© 2008 Ravensburger Spielverlag
© Disney/Pixar