

**LEGO** RACERS

# GRAND PRIX

## Une palpitante course automobile

(F)

Jeux Ravensburger® n° 21 035 0

Pour 2 à 4 courageux pilotes

À partir de 6 ans

Auteur : W. Riedesser

### Contenu

4 LEGO® Racers



1 roulette (composée d'un disque en carton, d'une flèche et de sa base)



20 jetons Turbo

20 jetons Crash



15 plaques de circuit (12 courbes, 3 lignes droites)

1 plaque Départ/Arrivée



Préparez-vous pour une passionnante course de voitures ! Vous devrez effectuer 4 tours de circuit. Pour cela, il vous faudra vous imposer dans les étroites chicanes, maîtriser les dérapages sur les plaques d'huile et aller à fond dans la longue ligne droite ! Avec beaucoup de chance et un peu de tactique, vous franchirez la ligne d'arrivée en vainqueur !

### But du jeu

Il s'agit de franchir le premier la ligne d'arrivée après 4 tours de course.



## Avant le départ

Commencez par construire le circuit. Les plaques s'assemblent librement et vous permettent d'imaginer votre propre circuit. (Vous trouverez quelques exemples de circuits en fin de règles). Veillez à ce que les cases Action (plaques avec des flaques d'huile, des chicanes, des morceaux de pneus,...) ne soient pas les unes à côté des autres, mais intercalez des plaques neutres. Assemblez ensuite la roulette en fixant la flèche sur le disque en carton. Triez les jetons Turbo et Crash et placez les deux piles respectives près du circuit. Chaque joueur choisit un LEGO® Racer.

Attention : Trois pièces au choix de votre Racer ne doivent pas être montées tout de suite. Laissez-les à votre stand (sur la plaque Départ/Arrivée). Ces pièces vous permettront d'équiper votre bolide à chaque arrêt au stand.



### Conseil 1 :

Vous pouvez également utiliser 3 autres pièces de LEGO® appropriées.



### Conseil 2 :

Comme indiqué sur le schéma de montage, il est possible de combiner 2 Racers ensemble. À deux joueurs, chacun peut donc construire un gros Racer.

## Top départ !

Le plus petit pilote commence et lance énergiquement la roulette. Celle-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 fait tourner la roulette et avance son LEGO® Racer du nombre de cases indiqué. La piste ne possède que deux voies ; il ne peut donc y avoir au maximum que deux Racers par case. Ensemble, deux Racers l'un à côté de l'autre bloquent la piste et tout dépassement est, dans ce cas, impossible. Si un troisième Racer arrive en trombe, il ne peut pas doubler et doit rester sur la case juste derrière les deux Racers qui bloquent le passage. Les points de la roulette restants sont perdus.





Mais attention ! Tout au long de la course, il vous faudra surmonter d'autres obstacles :

**Attention, chicane !**

Sur cette portion, le circuit se rétrécit. Il n'y a plus de place que pour un Racer et il est impossible de doubler.



**Attention, flaques d'huile !**

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



**Attention, crevaison !**

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



**À fond !**

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

**Arrêt au stand !**

Après chaque tour, les pilotes doivent faire un bref arrêt au stand (les points de la roulette restants sont perdus). Vous pouvez alors ajouter à votre bolide une des pièces laissées de côté au début, puis repartir au tour suivant... à moins que vous ayez accumulé un ou plusieurs jetons Crash.

**Jetons Crash:**

À conduire trop vite, les voitures s'usent et cassent...

Celui qui obtient « 4 » à la roulette, et atteint ainsi la limite de vitesse, peut avancer son Racer de 4 cases, mais se retrouve avec un jeton Crash. Tous les jetons Crash d'un joueur sont placés dans son stand et comptabilisés à chaque tour.

- Celui qui a accumulé de 1 à 3 jetons Crash en un tour de circuit doit passer un tour. (Pendant ce temps, la voiture est remise en état.)
- Celui qui a accumulé plus de 3 jetons Crash en un tour de circuit doit passer 2 tours. (Le Racer est très endommagé et nécessite d'importantes réparations.) Une fois ses tours de pénalité accomplis, le joueur replace ses jetons Crash sur leur pile.

MAIS : Au cours du dernier tour, aucun joueur ne reçoit de jetons Crash. Tous visent la victoire et conduisent aussi vite que possible ! Peut-être vous restera-t-il des jetons Turbo à utiliser astucieusement pour éviter les obstacles.



## Jetons Turbo:

Celui qui conduit prudemment est récompensé !  
Celui qui obtient « 1 » à la roulette peut avancer son Racer d'une case et gagne un jeton Turbo qu'il pose devant lui. C'est un point de bonus qui permet d'avancer d'une case supplémentaire. Vous pouvez utiliser votre jeton Turbo à n'importe quel moment durant votre tour et avancer d'une case. Celui qui utilise astucieusement son jeton Turbo peut éviter certains obstacles. (Par exemple, si vous atterrissez sur une case « Crevaison », vous pouvez utiliser votre jeton Turbo et ainsi éviter de passer un tour. Les jetons Turbo utilisés sont remis sur leur pile).



### Conseil

Le nombre de pièces de LEGO® encore au stand indique dans quel tour vous êtes :

- Au premier tour, vous avez 3 pièces au stand.
- Au deuxième tour, vous avez 2 pièces au stand.
- Au troisième tour, vous avez 1 pièce au stand.
- Au quatrième et dernier tour, vous n'avez plus de pièces au stand.

Le vainqueur est le pilote qui franchit le premier la ligne d'arrivée après 4 tours.

© 2007 Ravensburger Spieleverlag

