



 3-7  
ans  
 2-4  
joueurs

# SPEEDY RACE

## CONTENU :

1 plateau de jeu, 1 plateau rond en plastique percé de 9 trous, 4 pions (4 cartes + 4 socles), 1 voiture Flash McQueen mécanique, 9 disques en carton, règles du jeu.

## BUT DU JEU :

Faire un tour complet autour du plateau de jeu et finir sur la case d'arrivée.

## PRÉPARATION :

Assemble le plateau de jeu, place le plateau en plastique au centre et insère un disque en carton dans chaque trou (tu peux les mettre où tu veux). Assemble les pions en plaçant les 4 cartes représentant des personnages sur les socles en plastique.

Chacun des joueurs choisit un pion et le pose sur la case de départ.

Ils jouent à tour de rôle, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. C'est le joueur le plus jeune qui commence.

## RÈGLES DE JEU :

### FLASH MCQUEEN MÉCANIQUE

Place Flash McQueen au centre de la base en plastique et appuie dessus. Flash tourne sur lui-même et se déplace jusqu'à ce qu'il tombe, au hasard, dans un des neuf trous. Surprenant, non ? Ce que tu dois faire ensuite dépend du trou dans lequel Flash McQueen est tombé.

Remarque : si Flash McQueen ne tombe pas dans un trou, repose-le au centre et appuie à nouveau dessus. Si cela se reproduit trois fois, tu perds malheureusement ton tour.



- **1, 2 ou 3** : déplace ton pion de 1, 2 ou 3 cases (selon le cas) vers l'avant.



- **STOP** : passe ton tour, sans bouger ton pion.



- **URGENCE (véhicule prioritaire)** : dépasse tout le monde et place ton pion devant celui du joueur qui est en tête. Si c'est toi qui es en tête, ne bouge pas ton pion.



- **AIDE** : déplace le pion d'un autre joueur (pas le tien) d'une case vers l'avant. Observe bien où est placé chaque joueur. C'est un mouvement tactique.

**Important** : lorsqu'un pion tombe sur une case spéciale, tu dois faire ce qui est indiqué sur cette case.

## LE PLATEAU DE JEU

Les joueurs peuvent tomber sur les cases suivantes:



- **+2, +1 ou -1**: déplace ton pion du nombre de cases indiquées, vers l'avant (+) ou vers l'arrière (-).



- **CASE FLASH MCQUEEN** : si ton pion tombe sur une case où Flash McQueen est dessiné, avance-le jusqu'à la prochaine case identique. Si tu as la chance de tomber sur la dernière case Flash McQueen, tu passes la ligne d'arrivée et gagnes la partie !



- **FEU ROUGE** : stop ! Tu perds ton tour et te reposes pendant le tour suivant.



- **PANNE** : ta voiture est **TOMBÉE EN PANNE** et est remorquée jusqu'à la **CASE DE DÉPART**. Pas de chance !

**Important** : lorsqu'un pion tombe sur une case spéciale, tu dois faire ce qui est indiqué sur cette case.

Lorsqu'un participant a fini de déplacer son pion, c'est au joueur suivant de jouer.

Le premier joueur à tomber sur la case d'arrivée a gagné. S'il ne tombe pas exactement sur cette case, il doit revenir en arrière d'autant de cases qu'il a dépassé la ligne d'arrivée.

## POUR COMPLIQUER LE JEU :

Lorsque les joueurs maîtrisent les règles de jeu normales, ils peuvent passer à une modalité plus compliquée.

Pour gagner, les joueurs doivent faire 3 fois le tour du circuit.

Dans cette modalité, si un joueur tombe sur la case **PANNE**, il doit attendre sur cette case qu'un autre joueur le dépasse pour pouvoir continuer la course.



ATTENTION ! CONTIENT DE PETITES PIÈCES POUVANT ÊTRE AVALÉES OU INHALÉES.

CONSERVEZ CES INFORMATIONS À TITRE DE RÉFÉRENCE.

LE CONTENU DE CE JEU PEUT DIFFÉRER DE CELUI FIGURANT SUR LES PHOTOS.

Fabriqué en Chine. Distribué par EDUCA BORRAS, S.A.

Osona, 1 - 08192 Sant Quirze del Vallès (Barcelona) - Espagne

ref.15243



www.educaboras.com