

# Grand prix de Boîte-Ville

Une folle course de voitures pour 2 à 4 « pros » des circuits de 5 à 99 ans.

**Idée :** Markus Nikisch

**Illustration :** Stefan Fischer

## Contenu

- 4 voitures
- 1 dé
- 1 bâtonnet noir de départ
- 9 bâtonnets blancs représentant le circuit
- 2 pions « turbo »
- 1 règle du jeu

## Préparatifs

Posez les 10 bâtonnets pour former un circuit (comme si vous formiez un soleil). Faites attention à ce que l'écart entre deux bâtonnets soit au moins égal à deux longueurs de voitures. Chaque joueur choisit ensuite une voiture et la pose devant le bâtonnet noir comme illustré. Préparez le dé et les deux pions « turbo ».

Les voitures en trop sont remises dans la boîte.

## Déroulement de la partie

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui aura vu une course de voitures en dernier a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

### Sur quoi le dé est-il tombé ?

- **Un, deux ou trois point(s) ?**  
Ta voiture circule dans le sens des aiguilles d'une montre en passant par-dessus un, deux ou trois bâtonnets posés devant toi, selon le nombre de points sur le dé.

- **Le jerricane d'essence ?**

Bravo ! Tu récupères un pion « turbo » pour ta voiture, mais tu n'as encore pas le droit d'avancer.

Prends un pion « turbo » posé au milieu de la table et mets-le devant toi. S'il n'y en a plus, tu as le droit d'en prendre un à n'importe quel autre joueur.

Si tu as déjà les deux pions "turbo" devant toi, il ne se passe rien.

C'est alors au tour du joueur suivant de lancer le dé.

**Le pion « turbo » :**

Ce pion a quelque chose de très particulier : il fait doubler le nombre de points du dé.

Lorsque tu as un pion « turbo » devant toi et que le dé est tombé sur un, deux ou trois points, tu as la possibilité d'utiliser ton pion et donc de doubler ton nombre de points.

Après, tu remets le pion « turbo » au milieu de la table. Si tu ne l'utilises pas, il reste devant toi et tu peux alors l'utiliser éventuellement au tour suivant.

***Exemple :** Le pion « turbo » est posé devant toi. Tu lances le dé et il tombe sur un deux. Tu décides de l'utiliser et avances alors ta voiture de quatre bâtonnets et non de deux.*

**N.B. :** Tu n'as le droit d'utiliser qu'un seul pion « turbo » par tour, même si tu en as deux devant toi.

## Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'une voiture a fait deux fois le tour du circuit et qu'elle arrive derrière le bâtonnet blanc. Le joueur qui a cette voiture gagne cette folle course de voitures.

## De grote prijs van Blikjeshuizen

Een razendsnelle autorace voor 2 - 4 coureurs met klasse van 5 - 99 jaar.

**Spelidee:** Markus Nikisch

**Illustraties:** Ulrike Fischer

## Spelinhoud

- 4 auto's
- 1 dobbelsteen
- 1 zwarte starthoutje
- 9 witte baanhoutjes
- 2 turbostenen
- spelregels