

Par exemple: vous obtenez: 

Vos voitures sont dans le parking comme ci-dessous:

- La voiture 1 est déjà garée.
- La voiture 2 ne peut pas avancer de 3 cases car elle ne peut pas s'arrêter sur la même case que la voiture 4.
- La voiture 3 peut se garer en avançant de 4 cases. 
- La voiture 4 ne peut avancer car elle dépasserait sa place de parking.



**Garez vos 4 voitures sur leur place respective grâce à un jet de dés qui vous amène exactement sur la case.**

#### LE GAGNANT

Le premier joueur à avoir garé ses 4 voitures sur leur place respective dans le parking a gagné la partie.

Pour faciliter et accélérer le jeu, vous pouvez ne jouer qu'avec 2 voitures, au lieu de 4. Dans ce cas, vous ne lancez qu'un seul dé et n'avancez qu'une seule de vos 2 voitures. Les autres règles restent inchangées.

## ÇA PASSE OU ÇA CASSE

### SERVICE CONSOMMATEURS

Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous. Décrivez-le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre, avec vos nom et adresse, à:

Pour la France:  
Kenner Parker Tonka  
Service Consommateurs  
14, rue Scandicci, 93500 PANTIN

Pour la Belgique  
Kenner Parker Tonka  
Chaussée de Jette 518, 1090 Bruxelles



450472 105246

# ÇA PASSE OU ÇA CASSE

De 2 à 4 joueurs  
Age: à partir de 6 ans

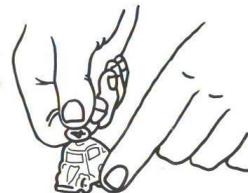
#### BUT DU JEU

Etre le premier joueur à avoir garé ses 4 voitures à leur place respective dans le parking... mais attention ne vous faites pas tamponner par une voiture concurrente.

#### MATERIEL:

1 plateau de jeu — 16 voitures: 4 bleues, 4 rouges, 4 vertes et 4 jaunes — 4 jeux d'étiquettes numérotées de 1 à 4 — 2 dés.

Avant de vous lancer dans cette folle course, prenez les voitures et collez sur le toit de chacune d'entre elles une étiquette correspondant au numéro qui y est inscrit.



#### PREPARATION DU JEU:

- 1 - Chacun des joueurs choisit une couleur de voitures et place chacune d'entre elles sur leur case Départ.
- 2 - Le joueur qui obtient le plus haut score au dé commence à jouer. Puis c'est au joueur de gauche de jouer, et ainsi de suite.

#### DEROULEMENT DU JEU:

##### 1 - JET DE DES

A votre tour, lancez les deux dés et déplacez vos voitures selon les règles suivantes:

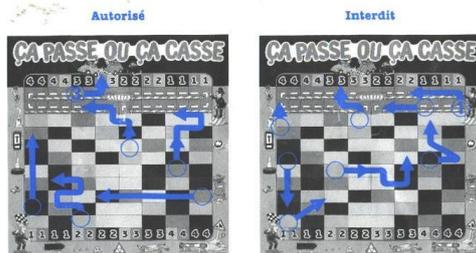
- Déplacez deux voitures, l'une du nombre exact de cases indiqué par un dé, l'autre du nombre exact de cases indiqué par l'autre dé.
- Ne déplacez jamais une voiture du total de points indiqué par les deux dés.
- Déplacez deux voitures chaque fois que vous le pouvez. Cependant, au cours du jeu, il se peut que vous ne puissiez pas déplacer deux voitures (Voir Entrée dans le Parking) parce que votre jet de dés ne vous le permet pas. Dans ce cas, vous ne déplacez qu'une seule voiture du nombre de cases indiqué par l'un des deux dés.
- Si vous faites un double, rejouez. Vous pouvez rejouer autant de fois que votre jet de dés vous le permettra.

Déplacez deux voitures, chacune avançant exactement du nombre de cases indiqué par un dé.

## 2 - DEPLACEMENT SUR LE PLATEAU

Vous pouvez déplacer vos voitures en avant ou sur le côté, jamais en arrière et en diagonale. Vous ne pouvez pas passer deux fois sur la même case lors d'un déplacement.

Déplacez vos voitures grâce à une combinaison de cases, vers l'avant ou sur le côté.



## 3 - ARRET SUR UNE CASE

Chaque fois que vous vous arrêtez sur une case déjà occupée par une voiture concurrente, dégommez-la... enfin tamponnez-la et renvoyez-la à sa case départ. Cependant, si une voiture concurrente se trouve sur une case de couleur identique à la sienne, elle est en sécurité et ne peut pas être tamponnée.

Une voiture bleue est en sécurité sur une case bleue, une voiture verte sur une case verte...

Deux voitures ne peuvent pas se trouver sur la même case.

Attention, toute voiture qui se trouve sur une case grise peut se faire tamponner.

Vous ne pouvez pas tamponner une de vos voitures et la renvoyer à sa case départ.

Vous pouvez passer sur une case occupée par une voiture concurrente. Cette voiture ne sera pas tamponnée et ne repartira pas à sa case départ.

Lorsque vous vous arrêtez sur une case occupée par une voiture concurrente, dont la couleur diffère de celle de la case, tamponnez-la et renvoyez-la à la case départ.

## 4 - ENTREE DANS LE PARKING

Le but du jeu est donc de garer vos quatre voitures sur leur place respective en haut du plateau. Ainsi la voiture bleue portant le numéro 1 sera garée sur la case bleue portant le numéro 1.

Toutes les voitures doivent rentrer dans le parking en passant par une des deux cases où figure une flèche.

Une fois que vous vous êtes engagé dans le parking soit par la droite, soit par la gauche, vous ne pouvez plus rouler en marche arrière.

Vous devez garer vos voitures sur leur place respective grâce à un jet de dés qui vous permette de vous arrêter exactement sur la case.

Vous pouvez également passer sur la même case qu'une voiture concurrente dans le parking.

Il n'y a aucune case dans le parking où une voiture puisse être en sécurité. A tout moment, une voiture peut être tamponnée et renvoyée à sa case départ si une voiture concurrente s'arrête sur la même case qu'elle.

Deux de vos voitures ne peuvent être garées sur le même emplacement. Chaque place est numérotée.

Un jet de dé dans le parking peut vous permettre de ne déplacer qu'une seule voiture.