

2 JOUEURS

CONTENU:

- 1 jeu cassette
- 4 pions magnétiques

BUT DU JEU: Franchir le premier la ligne d'arrivée après un tour de circuit.

IL EST RECOMMANDÉ DE LIRE LA TOTALITÉ DE LA RÈGLE DE JEU AVANT DE COMMENCER À JOUER.

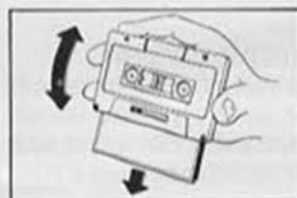
PRÉPARATION:



1

1. COMMENT SORTIR LES PIONS:

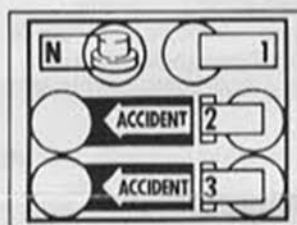
A l'aide de votre pouce, faites glisser le couvercle vers l'arrière. Secouez la cassette pour en faire tomber les pions. Remplacez le couvercle.



2

2. COMMENT DEPLIER LE PLATEAU DE JEU:

Secouez la cassette de façon à ce que le plateau de jeu sorte en se dépliant.

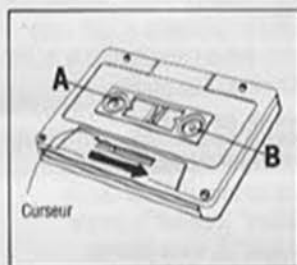


3

3. PIONS DE JEU (VOITURES DE COURSE):

Votre adversaire et vous-même placez l'un de vos pions sur le cercle de couleur correspondante qui se trouve à hauteur des fanions de la ligne de DEPART et d'ARRIVÉE. Ces pions représentent vos voitures.

PIONS DE JEU (CHANGEMENTS DE VITESSE): Placez les pions restants dans les cases POINT MORT de la couleur correspondante dans chacune des boîtes de vitesse (le point mort est indiqué par un "N"). Ces pions vous indiquent à quelle vitesse vous roulez. Voir figure 3.



4

4. COMMENT FAIRE TOURNER LES CADRANS:

Chaque joueur amène le curseur en bout de trajectoire et le laisse revenir. Celui qui obtient le plus grand nombre sur le cadran A commence le premier.

REMARQUE: Si, à un quelconque moment de la partie, la flèche d'un des cadrans tombe en face d'une ligne, recommencez l'opération.

■ Faites ensuite tourner les cadrans (seulement si votre pion indique déjà une vitesse), et déplacez votre voiture en fonction du nombre obtenu.

Si vous êtes en première

avancez votre voiture du nombre de cases indiqué sur le cadran A

Si vous êtes en seconde ...

avancez votre voiture du nombre de cases indiqué sur le cadran B

Si vous êtes en troisième

avancez votre voiture du nombre de cases indiqué sur les cadrans A et B en les additionnant.

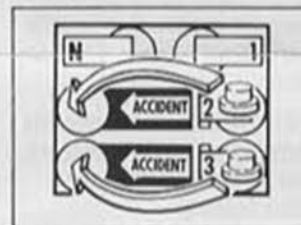
■ Lorsque vous avancez votre voiture, avancez-la toujours du nombre total obtenu sur le ou les cadrans.

■ Vous pouvez occuper la même case que votre adversaire ou le doubler.

EXCEPTION: voir ZONES DE DÉPASSEMENT INTERDIT ci-dessous. Une fois que vous avez avancé votre voiture, votre tour est terminé.

ZONES HACHURÉES: Ce sont des ZONES DE DÉPASSEMENT INTERDIT. Si la voiture de votre adversaire se trouve sur l'une des cases de ces zones, vous NE POUVEZ PAS la dépasser, même si le nombre indiqué sur le ou les cadrans vous le permet. Vous devez arrêter votre voiture sur la case qui se trouve juste derrière celle occupée par votre adversaire et votre tour est alors terminé.

ZONES D'ACCIDENT: Les zones d'accident concernent toutes les cases roses du circuit y compris certaines cases représentant des voitures accidentées ou des nappes d'huile. Si votre voiture arrive juste sur l'une de ces cases et que votre pion de vitesse indique que vous roulez en seconde ou en troisième, l'accident est inévitable et vous devez IMMÉDIATEMENT procéder comme suit:

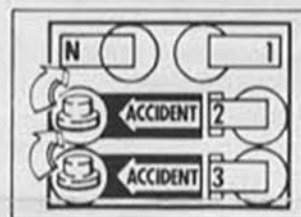


5

Si vous êtes en troisième, à titre de pénalité, placez votre pion de vitesse sur le cercle 3 correspondant marqué "accident".

Si vous êtes en seconde, à titre de pénalité, placez votre pion de vitesse sur le cercle 2 correspondant marqué "accident".

Si votre pion de vitesse indique que vous roulez en première et que vous arrivez dans une zone d'accident, vous pourrez éviter l'accident et N'AUREZ PAS DE PÉNALITÉ. Laissez votre pion de vitesse où il se trouve.



6

CERCLES ACCIDENT: Au début de votre tour, si votre pion de vitesse se trouve sur le cercle "accident" 2 ou sur le cercle "accident" 3, vous pouvez SEULEMENT déplacer ce pion. Votre voiture, elle, NE PEUT PLUS avancer! Si votre pion de vitesse se

trouve sur le cercle "accident" 3, avancez-le d'une case sur le cercle "accident" 2; s'il se trouve sur le cercle "accident" 2, avancez-le d'une case sur le cercle Point Mort "N". Vous NE POUVEZ PAS faire tourner les cadrans, ni avancer votre voiture durant ce tour, car votre pion de vitesse indique qu'aucune vitesse n'est encore enclenchée.

REMARQUE: Si au début de votre tour, votre pion de vitesse indique POINT MORT, vous pouvez alors passer en première, faire tourner les cadrans et avancer votre voiture.

LE VAINQUEUR:

Le premier qui franchit la ligne d'arrivée remporte la course.

REMARQUE: Pour qu'une partie dure plus longtemps, il suffit de décider à l'avance que la course se fera en deux, trois ou plusieurs tours de circuit.

LE JEU:

C'EST VOTRE TOUR DE JOUER: Décidez de votre vitesse et déplacez votre pion de vitesse sur les cercles de la boîte de vitesse SI NECESSAIRE. Vous devez être en première, seconde ou troisième vitesse pour que votre voiture puisse avancer sur le circuit.

■ Vous pouvez passer à la vitesse supérieure ou à la vitesse inférieure UNE SEULE FOIS PAR TOUR. Les changements de vitesse s'effectuent de la façon suivante:

Point mort à première
première à seconde
seconde à troisième

troisième à seconde
seconde à première
vous ne pouvez passer de première au point mort