

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



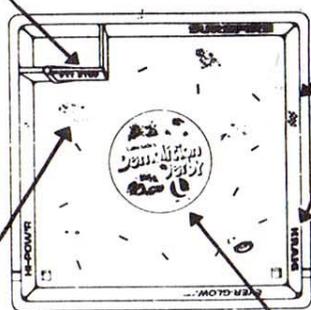
La Folle Bagnole

MODE D'ASSEMBLAGE DE "LA FOLLE BAGNOLE"

OU DISPOSER LES AUTOCOLLANTS

'PIT STOP' sur l'extérieur de la porte.

Les publicités n'importe où sur l'intérieur des murs.

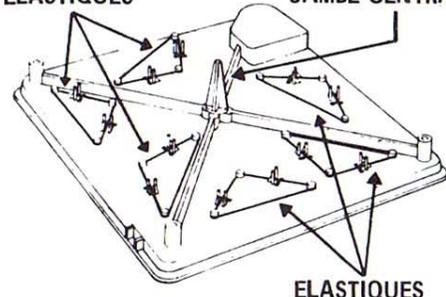


Les débris de voitures n'importe où sur le circuit.

Ne recouvrez aucune encoche!

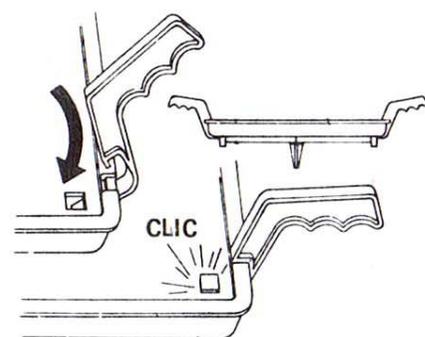
Le grand texte au centre du circuit.

ELASTIQUES JAMBE CENTRALE



1. Retournez le jeu.
2. Placez la jambe centrale comme indiqué.
3. Placez 6 élastiques comme indiqué. Vérifiez bien que chaque élastique est bien sur un triangle marqué.

NOTE: N'utilisez que les élastiques du type fournis avec la boîte.

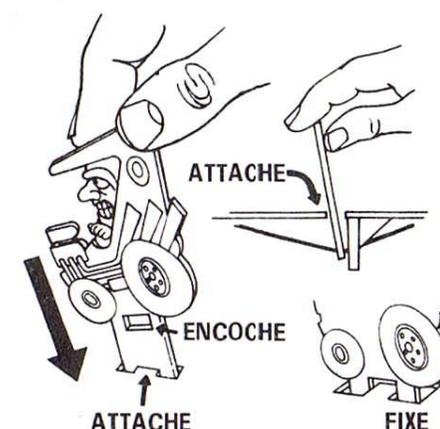


4. Remettez le jeu à l'endroit.
5. Fixez les 2 poignées comme indiqué ci-dessus.



NOTE:
Pour enlever une poignée, poussez le rectangle rouge vers le bas.

Comment placer les voitures basculantes?



Penchez la voiture du côté de l'attache, et pressez doucement jusqu'à ce qu'elle se fixe dans l'encoche.

JEU 1

NETTOYEZ LE TERRAIN

TESTEZ VOTRE VITESSE

BUT:

Les joueurs doivent bousculer autant de voitures que possible et revenir derrière la porte 'PIT STOP' avant qu'elle ne se referme.

DEMARRAGE:

Placez les voitures bondissantes sur le circuit.

Placez la Folle Bagnole derrière la porte (Fig.1).

Le premier joueur prend les poignées comme dans la fig. 2.

LA PARTIE:

VOUS NE POUVEZ EN AUCUN CAS SOULEVER LE PLATEAU DE LA TABLE.

L'un de vos adversaires ouvre la porte en grand; vous lancez alors votre Folle Bagnole sur le terrain et bousculez autant de voitures que possible.

REVENEZ AVANT QUE LA PORTE NE SE REFERME!

Faites le compte de vos points.

Le joueur suivant remet les choses en place et procède ensuite comme le premier.

POINTS:

Si vous revenez à votre point de départ avant que la porte ne se soit refermée, vous recevez 1 point par voiture renversée.

Si la porte se referme avant que vous puissiez revenir: 0 points.

La Folle Bagnole doit être entièrement derrière la porte pour que l'on puisse avoir des points.

BONUS: AJOUTEZ A VOTRE SCORE:

10 points si vous avez renversé 7, 8 ou 9 voitures.

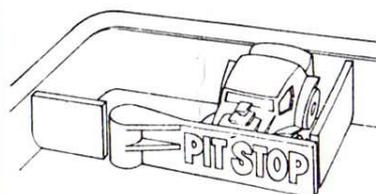
15 points si vous en avez renversé 10 ou 11.

20 points si vous en avez renversé 12.

LE GAGNANT:

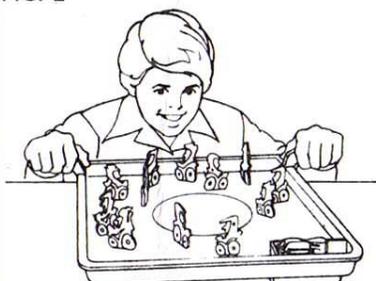
Le joueur qui a le plus de points après 5 manches gagne la partie.

FIG. 1



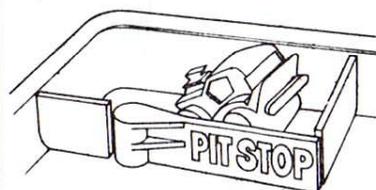
PLACEZ LA FOLLE BAGNOLE
DANS SON BOX DE DEPART

FIG. 2



SAISISSEZ LES 2 POIGNEES ET
COMMENCEZ VOTRE TOUR.

FIG. 3



REVENEZ DANS LE BOX POUR
MARQUER DES POINTS.

JEU 2

BOUSCULEZ LES CIBLES

TESTEZ VOTRE HABILETE

BUT:

Chacun à leur tour, les joueurs doivent bousculer autant de voitures-cibles que possible et revenir derrière la porte avant qu'elle se referme.

DEMARRAGE:

Vos adversaires mettent en place les voitures bondissantes. Puis, ils choisissent une couleur parmi les 3 couleurs-cibles possibles.

LA PARTIE:

Lorsque la porte s'ouvre, vous devez foncer vers vos voitures-cibles et essayer de les renverser. Revenez avant la fermeture de la porte.

POINTS:

Pour chaque voiture-cible renversée: 2 points.

Pour chaque autre voiture renversée: moins 1 point.

Si vous ne revenez pas avant la fermeture de la porte: 0 point.

BONUS:

8 points de bonus si vous renversez vos 4 voitures-cibles, même si vous avez renversé d'autres voitures.

16 points de bonus si vous ne renversez que vos 4 voitures-cibles.

LE GAGNANT:

Le joueur qui a le plus de points après 5 manches gagne la partie.