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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Hurrican
Castelver 4
1255 Veyrier / CH
www.hurricangames.com

Auteur: Antoine Bauza

HURRY'CAR!

Une course sur les chapeaux de roues pour 3 à 6 pilotes à partir de 9 ans, d'Antoine Bauza.

Conseils

Avant la première partie, nous vous recommandons de lire les règles entièrement car ceci vous permettra d'acquérir une bonne vue d'ensemble du jeu.
Ensuite, disposez le jeu en suivant le paragraphe Contenu et Mise en place.
Relisez alors les règles en commençant directement à jouer.

CONTENU ET MISE EN PLACE

Le plateau de départ est placé sur la table à égale distance de tous les pilotes.

Le circuit est construit avec les 36 cases, depuis le plateau de départ jusqu'à la case ligne d'arrivée, au gré de l'imagination des pilotes. Pour chaque partie, le circuit peut être différent. Certaines cases indiquent des limitations de vitesse ou des étoiles.

a ***1 gobelet et six dés de couleurs appelés RESERVOIRS (de carburant)***
Ils sont placés devant le joueur qui commence la partie (le plus jeune pilote).

b ***18 jetons Atout***
Chaque pilote prend 3 jetons Atout (un de chaque sorte) qu'il pose devant lui.

c ***6 PIONS de six couleurs***
Les six PIONS sont placés sur les parasols du plateau.

d ***6 jetons Etoile***
Face étoile visible, les six jetons sont placés de manière aléatoire sur les cases où se trouvent les étoiles.

e

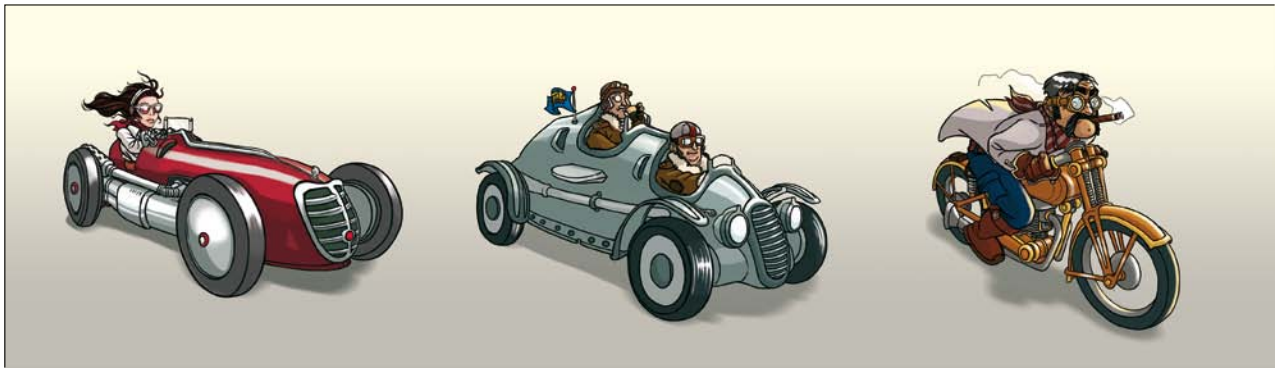
1 dé en bois appelé ACCELERATEUR
6 jetons Seconde Chance
1 jeton Lanterne Rouge
Ils sont placés à côté du plateau.

f

6 bolides
Chaque pilotes place son bolide sur la ligne de départ.

a

NB: Lorsqu'il y a moins de six pilotes, un PION et un RESERVOIR de même couleur sont retirés du jeu pour chaque pilote manquant.



Claudia

Cette belle romaine, fière et indépendante, a décidé de prouver que les femmes pouvaient rivaliser d'audace et de rapidité avec les machos du circuit. Son charme n'a d'égal que sa détermination à être la première femme à remporter un trophée international.

Sir Stephen

Que serait une course sans le flegme et l'humour so british de Sir Stephen. Cet aristocrate anglais s'en remet aux talents de conduite de son inséparable majordome, ne manquant pas de lui prodiguer moult encouragements pendant la course, tout en sirotant son thé.

El Gato

En provenance directe de Cuba, ce mystérieux aventurier promène ses monstrueux cigares d'épreuves en épreuves. Personne ne connaît sa véritable identité, son surnom d'El Gato (le chat) lui ayant été donné suite à son étonnante faculté de retomber sur ses roues à chacune de ses sorties de piste avec sa motocyclette!

Tony & Anne-Marie

Bricoleurs et mécaniciens de génie, bien peu habitués à côtoyer le gratin mondial, ce couple de français d'origine modeste doit sa participation à un formidable élan de solidarité familial et régional : parents, oncles et tantes, cousins, amis, voisins, tout le monde s'est cotisé pour leur permettre de prendre le départ. Au volant de leur véhicule très personnel, construit dans leur garage, leur volonté de ne pas décevoir compense une inexpérience réelle à ce niveau de compétition.

Oliver & Dorotha

En dignes ambassadeurs de l'Helvétie, ce couple régale petits et grands tout le long du parcours en leur lançant des tablettes de chocolat. Leur bonne humeur communicative, ainsi que leur accent traînant ont séduit toute la côte d'Azur, car s'il est rarement gagnant, il finit toujours… pile à l'heure! ah… la fameuse précision suisse…

Fritz & Birgitt

Cet équipage, qui nous vient d'outre-Rhin, ne laisse rien au hasard. Préparation minutieuse, tant sur le plan de la mécanique qu'au niveau de la condition physique, reconnaissance des parcours, le moindre détail compte. Et les résultats suivent, puisqu'il vient de remporter les deux dernières saisons. Petite touche de fantaisie: amoureux de leur terre d'origine, ils préfèrent la bière bavaroise au champagne pour fêter leurs victoires.

1925 - Cannes – Hôtel de l'Automobile Club

Dans un décor de rêve, entre mer et montagne, le prestigieux rallye automobile « Cannes Monaco » est sur le point de prendre le départ.

Les routes de l'arrière pays azuréen sont étroites, sinueuses et parsemées d'embûches. L'organisateur du rallye, soucieux du bon déroulement de la course, est parti en reconnaissance pour sécuriser le parcours. Des panneaux de limitation de vitesse ont été installés dans certains virages afin que les participants ne quittent pas la piste!

Au volant de votre Bolide, votre objectif est simple: passer la ligne d'arrivée avant les autres!
Pour cela, vous devrez faire preuve de réflexes et de dextérité, optimiser votre vitesse dans les virages serrés et utiliser judicieusement tous vos jetons Atout.

Mettez toutes les chances de votre côté, restez alertes et concentrés, la course est très très rapide…

DEROULEMENT DU JEU

*Chaque tour de jeu se déroule en **deux temps**:*

1. *Un temps de jeu simultané pendant lequel chaque pilote va attraper un PION correspondant au RESERVOIR dont il a besoin.*
   *Cette opération détermine le nombre de cases potentielles que le pilote peut franchir. La valeur du RESERVOIR indique le nombre de cases **maximal** de déplacement.*
   Exemple: un RESERVOIR d'une valeur de cinq permet un déplacement de cinq cases au maximum.
2. *Un temps de jeu individuel pendant lequel chaque pilote va lancer le dé ACCELERATEUR, pour déterminer la vitesse du Bolide, puis jouer son Bolide, éventuellement ses jetons Atout, etc.*

1. Choix du RESERVOIR

Pour avancer leurs Bolides, les pilotes doivent d'abord attraper un PION correspondant au RESERVOIR souhaité.

Comment choisir votre RESERVOIR?
En fonction des limitations de vitesse et de votre capacité à prendre des risques:

- *Si la route devant votre Bolide est droite et sans limitation de vitesse, il sera préférable de choisir un dé fort, par exemple un cinq ou un six.*
- *Si au contraire la route est sinueuse et la vitesse limitée, il sera préférable de choisir un dé faible par exemple un deux ou un trois.*
  *Comment obtenir le RESERVOIR de vos rêves? **Soyez le plus rapide…***

Comment ça marche?

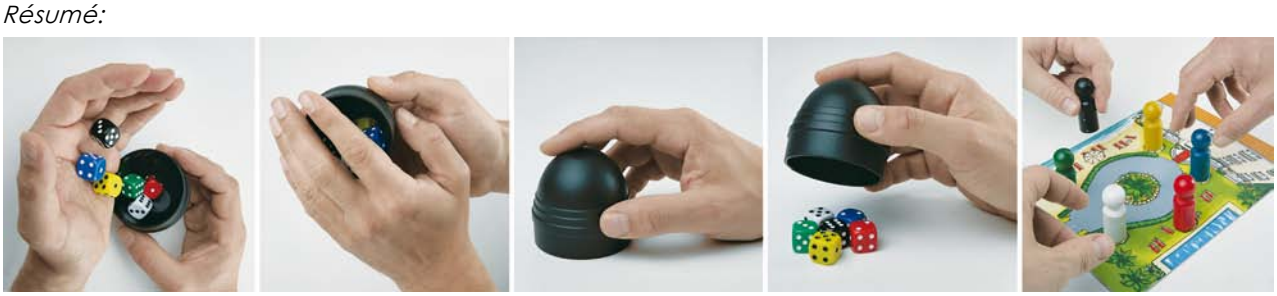
Le plus jeune joueur commence, prend le gobelet, introduit les RESERVOIRS à l'intérieur, secoue l'ensemble et pose le gobelet sur la table en veillant à bien cacher les dés.
Tous les pilotes mettent une main dans leur dos et posent l'autre à plat sur la table. Lorsque tout le monde est prêt, le pilote soulève d'un coup le gobelet.

Dès cet instant, simultanément et le plus rapidement possible, tous les pilotes:
- repèrent visuellement le RESERVOIR qui correspond le mieux à leur stratégie,
- attrapent le PION correspondant (couleur identique au RESERVOIR) et le posent devant eux.

Si vous n'avez pas été assez rapide pour attraper le PION de votre choix, reportez-vous sur ceux qui restent…

Une fois tous les PIONS attrapés, chaque RESERVOIR rejoint son PION, sans changer le résultat obtenu… Ainsi, chaque pilote a devant lui un RESERVOIR et un PION de même couleur.

Résumé:



2. Déplacement des Bolides

Le pilote qui a soulevé le gobelet déplace en premier son Bolide, puis ce sera au tour de son voisin de gauche, etc.

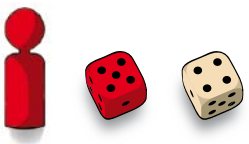
Cette phase de jeu comporte deux étapes:

> Lancement de l'ACCELERATEUR (le dé neutre) et calcul de la vitesse du Bolide.

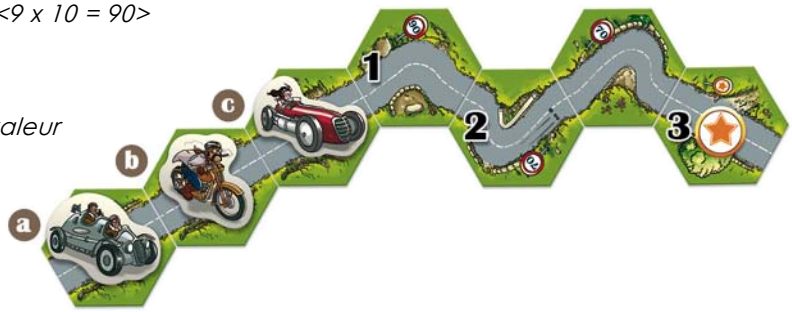
> Déplacement du Bolide en respectant les limitations de vitesse.

Calcul de la vitesse du Bolide

Le pilote lance L'ACCELERATEUR. La valeur obtenue est additionnée à la valeur de son RESERVOIR. Le résultat est multiplié par 10 et on obtient la vitesse réelle du Bolide.



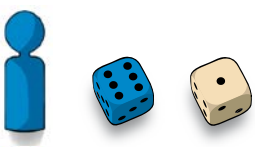
Exemple: Le pilote a obtenu le RESERVOIR rouge, de valeur 5.
Il lance l'ACCELERATEUR et obtient un 4. La vitesse de son Bolide est donc de 90 km/h.
< 5 + 4 = 9> et <9 x 10 = 90>



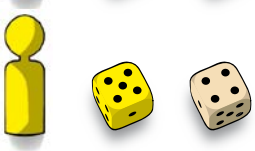
Déplacement du Bolide

Le déplacement est déterminé par la valeur du RESERVOIR, sauf si la vitesse du Bolide est excessive…

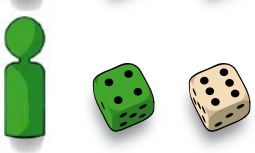
Exemples:



a Sir Stephen *Vitesse = 70 km/h*
*Son RESERVOIR lui permet un déplacement de six cases. Cette vitesse est autorisée sur les six cases suivantes, il avance jusqu'à la case **3**.*
Il prend le Jeton Bonus de cette case et le place devant lui face visible.



b El Gato *Vitesse = 90 km/h*
*Son RESERVOIR lui permet un déplacement de cinq cases, cependant la troisième case (**2**) est limitée à 70 km/h, il ne peut pas la franchir et s'arrête sur la deuxième case (**1**).*



c Claudia *Vitesse = 100 km/h*
Son RESERVOIR lui permet un déplacement de quatre cases, cependant la case suivante est limitée à 90 km/h!! Elle ne peut pas la franchir et reste sur place.
Elle pioche donc un jeton Seconde Chance.

Cas particuliers
*Lorsqu'un Bolide n'avance pas du tout, son pilote prend un jeton **Seconde Chance**.*
(voir paragraphe utilisation des jetons spéciaux)

Lorsqu'un Bolide termine sa course sur une case où se trouve un Jeton Bonus, le pilote prend ce jeton et le place devant lui face visible. (voir paragraphe utilisation des jetons spéciaux)

Lanterne Rouge (Bonus)
A la fin de chaque tour, après le déplacement de tous les Bolides, si un Bolide se retrouve seul en dernière position, le Jeton Lanterne Rouge est placé sur sa case.
Lors du tour suivant, avant de lancer l'ACCELERATEUR, ce Bolide bénéficie d'un mouvement gratuit d'une case, sans vérification de limitation de vitesse.

FIN DU TOUR DE JEU

Les PIONS sont replacés sur le plateau de manière aléatoire, les RESERVOIRS rejoignent le gobelet.
Le joueur qui avait lancé les dés passe l'ensemble à son voisin de gauche qui devient le nouveau premier joueur.
Un nouveau tour de jeu peut commencer!

FIN DE LA COURSE

Le premier pilote qui franchit la ligne d'arrivée est déclaré vainqueur. Les honneurs lui sont rendus et tous les pilotes l'applaudissent!!!
Le classement est établi lorsque tous les pilotes ont terminé le tour de jeu.

UTILISATION DES JETONS SPECIAUX

Quelle que soit la nature des jetons spéciaux (Atout, Seconde Chance, Bonus) un pilote ne peut en utiliser qu'un seul par tour de jeu!

Jetons Atout

Au début de la course, chaque pilote reçoit trois jetons Atout à usage unique.
Après utilisation, le jeton est défaussé.

As de la route
Ce jeton Atout évite au pilote de lancer l'ACCELERATEUR. Le pilote déplace son Bolide de la valeur du RESERVOIR, sans vérifier les limitations de vitesse!
Ce jeton ne peut pas être joué si le pilote a déjà lancé l'ACCELERATEUR…

Nitro
Fait connu, la nitroglycérine est redoutable! Lors d'un déplacement réussi, c'est à dire sans que le Bolide n'ait été arrêté par une limitation de vitesse, le pilote peut franchir « gratuitement » une case supplémentaire. (sans tenir compte de limitation de vitesse sur cette case)

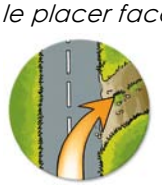
Klaxon
Ce jeton Atout doit être utilisé juste avant que le gobelet ne soit soulevé et doit être annoncé à haute voix. (Il est possible, par exemple, de crier Tuut-Tuut, Pouët-Pouët ou tout autre son d'avertisseur sonore convenu entre les pilotes).
Le Klaxon permet de choisir son RESERVOIR avant les autres pilotes. Le pilote qui l'utilise soulève légèrement le gobelet, prend secrètement connaissance de la valeur des RESER VOIRS sans les toucher et prend immédiatement le PION de son choix qu'il pose devant lui.
La partie continue ensuite normalement.
Si plusieurs pilotes utilisent ce jeton au même moment, l'ordre dans lequel ils ont hurlé leur intention est déterminant.

Jeton Seconde Chance

Ce jeton permet de relancer l'ACCELERATEUR, si le résultat du premier lancer ne convient pas au pilote. Il est par contre obligé d'accepter le nouveau lancer.
Le jeton est ensuite défaussé. Un pilote ne peut jamais posséder plus d'un jeton Seconde Chance à la fois.

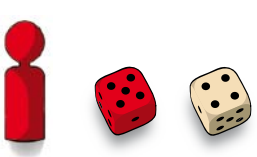
Jetons Bonus

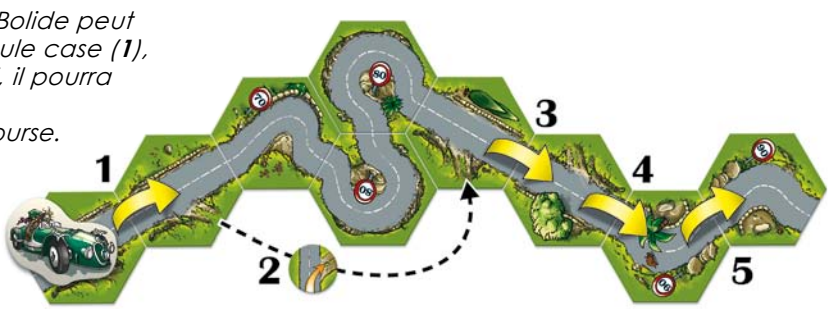
Lorsqu'un pilote termine son déplacement sur une case où se trouve un Jeton Bonus, il doit le prendre et le placer face visible devant lui. Il pourra l'utiliser ultérieurement. (exception: Panne Sèche)



Raccourci
Ce jeton permet, pour un point de mouvement, d'utiliser un raccourci en reliant directement deux cases lignes droites, sans tenir compte des limitations de vitesse des cases virages intermédiaires. Après utilisation, le jeton est défaussé.

Exemple: **Fritz & Birgitt**
Vitesse calculée = 90 km/h
*A cause de sa vitesse excessive, ce Bolide peut normalement avancer que d'une seule case (**1**), mais en utilisant son jeton Raccourci, il pourra éviter les trois cases qui sont limitées à 70 et 80km/h (**2**) et continuer sa course.*





Aspiration
Ce jeton Bonus doit être joué avant de lancer l'ACCELERATEUR. Il permet au pilote d'avancer son Bolide jusqu'à la case derrière le Bolide qui le précède, (en aspiration) sans vérifier les limitations de vitesse. Le pilote effectue ensuite son déplacement normal. Ce jeton est sans effet pour le pilote de tête. Après utilisation le jeton est défaussé.

Assistance
Ce jeton Bonus permet au pilote de récupérer un de ses jetons Atout déjà utilisé plus tôt dans la course, pour une deuxième utilisation. Après utilisation le jeton est défaussé.

Huile
Ce jeton Bonus permet de limiter à 50 km/h la vitesse de la case où il sera placé. A la fin de son déplacement, le pilote peut poser ce jeton sur l'une des cases qu'il vient de franchir y compris celle sur laquelle il termine son déplacement.

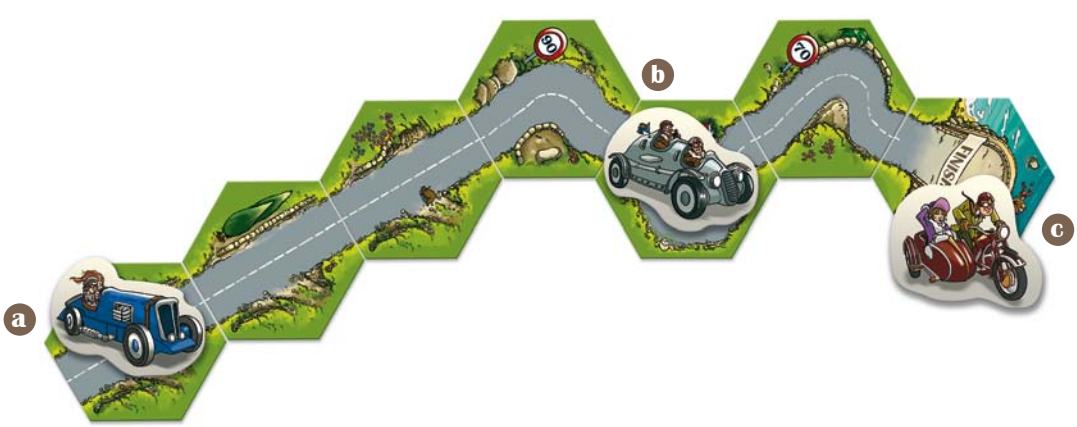
Echange
Ce jeton Bonus permet d'échanger son PION et le RESERVOIR associé avec celui de l'adversaire de son choix. Pratique si vous avez été trop lent pour obtenir le RESERVOIR le plus adapté à votre situation… Après utilisation le jeton est défaussé.

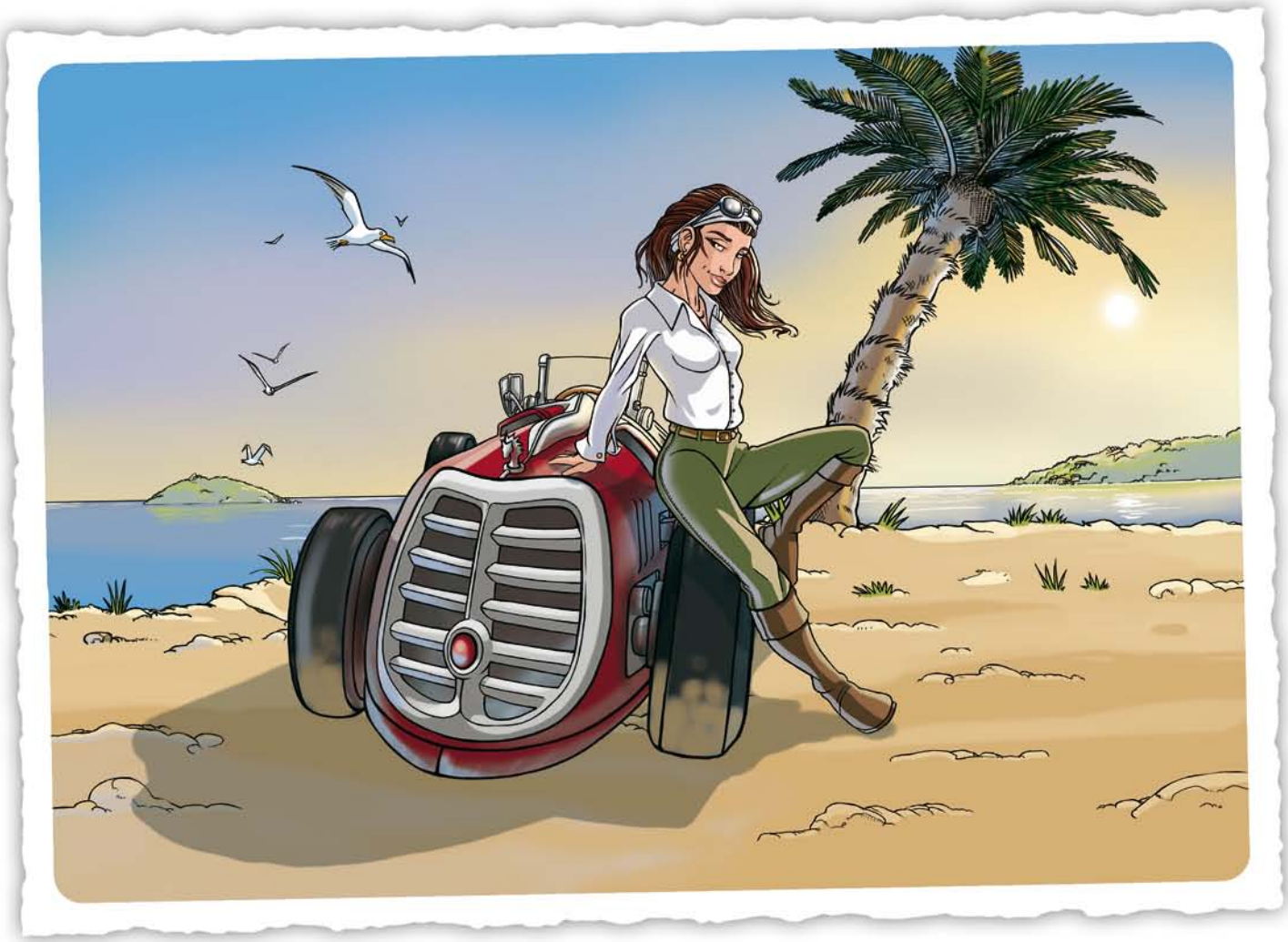
Panne Sèche
Attention!! Parmi les Jetons Bonus se cache le terrible jeton Panne Sèche!!
Ce jeton doit obligatoirement être joué lors du tour suivant.
Quel que soit le RESERVOIR que le pilote obtiendra, il devra le considérer comme étant de valeur 1… Le jeton est ensuite défaussé.

Règles de championnat
Les courses sont rapides. Il est donc intéressant de les enchaîner en mode championnat.
A chaque nouvelle course vous pouvez construire un nouveau circuit.
Après un certain nombre de manches, convenu entre les pilotes, celui qui totalise le plus grand nombre de points l'emporte.

Décompte des points:
- *le ou les derniers pilotes ne marquent aucun point,*
- *les autres pilotes marquent un nombre de point égal au nombre de cases les séparant du dernier Bolide (Lanterne Rouge),*
- *le ou les Bolides ayant franchi la ligne d'arrivée marquent trois points de bonus supplémentaires.*

a **Tony & Anne-Marie** *ne marquent aucun point*
b **Sir Stephen** *marque 4 points*
c **Oliver & Dorotha** *marquent 6+3 = 9 points*





Claudia