



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Crash

Cup Karambolage



Crash Cup Karambolage · Crash Cup Carambolage
Crash Cup Karambolage · Crash Cup Karambolage
Crash Cup

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2014



Crash Cup Carambolage

Trois jeux d'adresse ultra-rythmés pour 2 à 4 pilotes de 6 à 99 ans.

Auteur : Heinz Meister
Graphisme : Susanne Wagner
Durée du jeu : env. 15-20 minutes par jeu

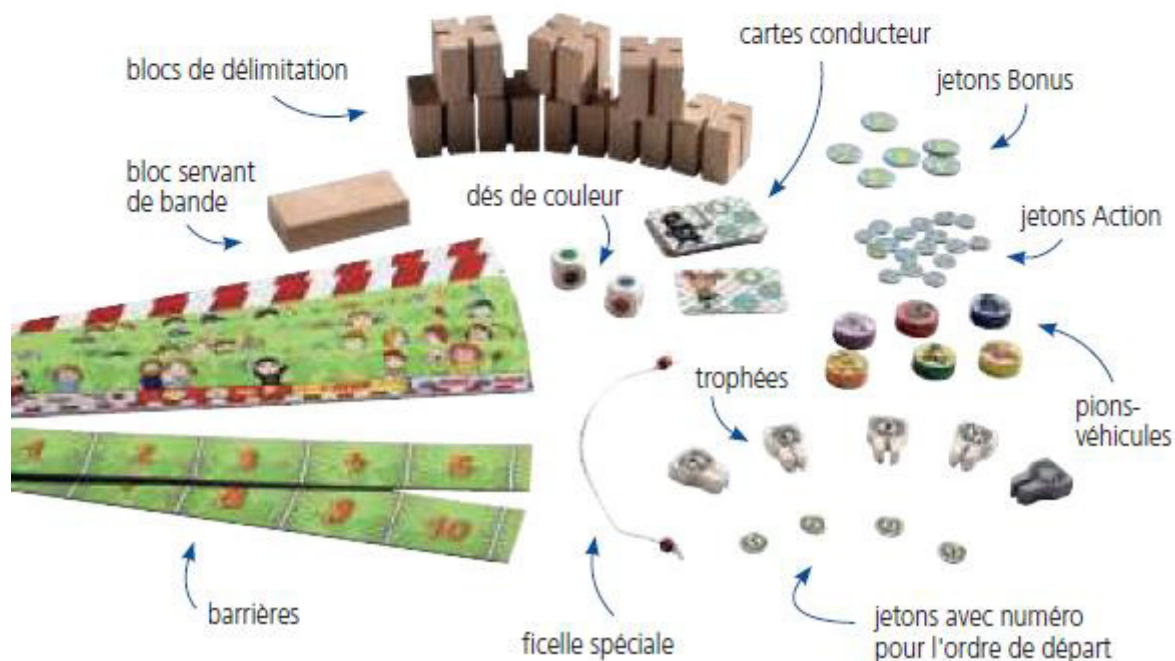


FRANÇAIS

C'est l'effervescence sur le circuit : aujourd'hui, six des meilleurs coureurs s'affrontent pour décrocher le titre de champion. Beppo Piedlourd ajuste son casque, Théo Fusée fait vrombir son moteur et Capitaine Caracho lève l'ancre. C'est parti ! Les joueurs ont trois épreuves différentes pour montrer leur habileté et leur sens du risque à l'aide de la ficelle. Lequel d'entre eux montera sur la première marche du podium ?

Contenu de la boîte

1 ficelle spéciale, 6 pions-véhicules, 8 blocs de délimitation, 1 bloc servant de bande, 8 barrières, 5 trophées en bois (1 gris servant de repère et 4 blancs comportant les numéros 1 à 4 pour les joueurs), 4 jetons avec numéro pour l'ordre de départ, 6 cartes conducteur, 6 jetons Bonus, 16 jetons Action, 2 dés de couleur, 1 feuille avec 12 autocollants, 1 règle du jeu



Les participants de la Crash Cup



Capitaine Caracho

Le capitaine est la terreur de tous les circuits : pour remporter la victoire, son fidèle perroquet l'aide souvent à tricher.



Princesse Eclair

Son père, le roi Diesel 1er, ne peut rien lui refuser. Et comme elle adore conduire les cheveux au vent, elle participe régulièrement à des courses automobiles.



Beppo Piedlourd

Beppo est issu d'une famille de coureurs automobiles : il adore tout ce qui roule, même si la victoire n'est pas tout à fait son fort...



Théa Fusée

Si ses frères et sœurs mènent une douce vie de corbeau, Théa ne s'intéresse qu'à une chose : la vitesse ! Et grâce à sa moto, elle roule bien plus vite qu'elle ne vole.



Monsieur Octane

Personne ne sait d'où vient cet étrange personnage, mais il est toujours très bien élevé. On dirait que pour lui, l'important n'est pas de gagner, mais de rouler.



Rita la morveuse

Cette drôle de gamine est la terreur de nombreux conducteurs : seul Capitaine Caracho est peut-être aussi déchaîné qu'elle. Son côté casse-cou en étonne plus d'un !



Avant de jouer pour la première fois

Coller les autocollants sur chaque face des six pions, comme illustré ci-dessous : les véhicules sont prêts à démarrer !



FRANÇAIS

Si c'est la première fois que vous tirez avec la ficelle, entraînez-vous un peu avant de jouer. Pour cela, saisissez les deux extrémités de la ficelle spéciale, posez la autour du pion-véhicule en faisant un demi-cercle, et tendez la ficelle pour propulser le pion.

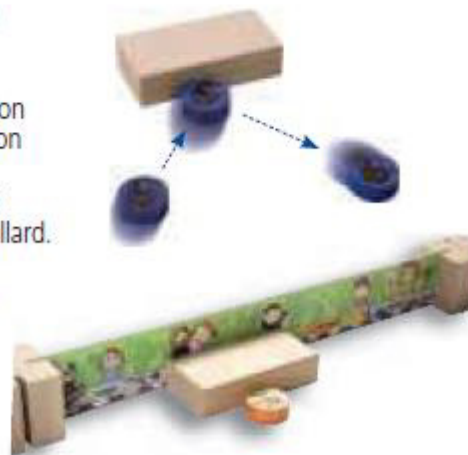


Le mieux est de jouer sur une grande table à la surface plane.

Pour les fous du volant, les rois des dérapages et les participants au « Grand Prix HABA » : servez-vous du bloc pour faire des bandes

Faire des bandes avec le bloc nécessite à la fois de l'habileté et de l'entraînement. Le bloc peut par exemple être utilisé dans les jeux lorsque les pions-véhicules ne se trouvent pas dans une position idéale. Placez alors le bloc stratégiquement de façon à ce que votre véhicule puisse ricocher dessus et change ainsi de direction pour atteindre des cibles difficiles. Il joue le même rôle que les bandes au billard.

De plus, le bloc peut également servir à freiner un véhicule en pleine course, et ainsi lui éviter de toucher une barrière.



Jeu 1 : Les fous du volant

Qui est le ou la plus casse-cou et réussira à bien utiliser la ficelle pour toucher les véhicules en fonction des couleurs obtenues avec les dés ?

Préparation du jeu

Prendre toutes les barrières et les blocs de délimitation. Insérer les barrières entre les blocs, et les placer de façon à former un carré au centre de la table. Veillez à ce que les deux barrières comportant les points 1 à 5, et 6 à 10, soient placées l'une à côté de l'autre, chiffres tournés vers l'extérieur.

Poser les six pions-véhicules en cercle au centre de la zone de jeu. La face visible du pion n'est pas importante dans ce jeu. La distance entre les véhicules doit correspondre à la longueur du bloc servant de bande.



Le trophée gris est placé à côté de la barre des points.

Retournez les 4 jetons donnant l'ordre de départ faces cachées et mélangez-les bien. Chaque joueur tire un jeton et le place face visible devant soi. Puis, chacun prend le trophée blanc comportant le même numéro et le place sur le bloc de délimitation au début de la barre des points. Préparer le bloc servant de bande, la ficelle spéciale et les deux dés de couleur. Le reste du matériel n'est pas nécessaire et peut être rangé dans la boîte.

Déroulement du jeu

Chaque joueur joue l'un après l'autre suivant l'ordre de départ annoncé par les jetons. Le joueur ayant le plus petit numéro commence et jette les deux dés.

Qu'indiquent les dés ?

- **Deux couleurs identiques**

Relancer les dés.

- **Deux couleurs différentes**

Prendre la ficelle spéciale et lancer le véhicule dont la couleur correspond à un des dés pour qu'il touche un véhicule de la couleur de l'autre dé.

Important : il ne faut pas toucher d'autre véhicule !

As-tu touché le bon véhicule sans percuter d'autre véhicule ?

- **Oui :**

Super ! Prends le trophée gris et avance-le d'une case à partir de l'emplacement de ton propre trophée.

Lorsque tu as réussi ta pichenette, tu as toujours deux possibilités :



1. Prendre un risque et continuer : relance alors les deux dés et suit les règles ci-dessus.
2. S'assurer des points et terminer son tour : place alors ton trophée à la place du trophée gris, et replace ce dernier à côté de la barre des points.

- **Non:**

Domage, tu ne marques aucun point malheureusement. Si tu avais déjà avancé le trophée gris car tu avais obtenu des points, ceux-ci sont perdus et le trophée gris est remplacé à côté de la barre des points.

Puis, c'est le tour du joueur ayant le numéro suivant. Il vérifie d'abord si la distance entre les véhicules et celle par rapport aux barrières correspond au moins à la largeur du bloc servant de bande. En cas contraire, il a le droit de bouger les véhicules pour respecter cette distance. Il peut ensuite lancer les deux dés.



FRANÇAIS

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur avance son trophée sur ou au-delà de la dernière case de la barre des points, remportant ainsi le jeu des « fous du volant ».

Astuces pour les tireurs expérimentés :

- **Doubler les points** : si les résultats des dés sont deux couleurs identiques, et que le trophée gris est déjà sur la case 1 ou plus, tu peux doubler le nombre de points : pour cela, avance le trophée gris du même nombre de cases que celui qui le sépare de ton trophée. Puis, relance les dés.
- **Faire des bandes** : si tu utilises le bloc pour faire des bandes et que tu réussis ta pichenette, c'est-à-dire que le premier véhicule rebondit sur le bloc avant de toucher le deuxième, tu marques un point bonus et as le droit d'avancer le trophée gris d'une case en plus.
- **Accident de barrière** : si tu touches une barrière, peu importe le véhicule, tu ne marques aucun point et ton tour se termine immédiatement.

Jeu 2 : « Coupe des dérapages »

Qui réussira à trouver le bon angle pour propulser un véhicule exactement entre les deux véhicules dont la couleur correspond au résultat des dés ?

Préparation du jeu

Tout comme dans le jeu 1 « Les fous du volant », avec la variante suivante :
Ne pas placer les six pions-véhicules en cercle au centre de la zone de jeu, mais les préparer sur le côté de la zone de jeu.

Déroulement du jeu

Chaque joueur joue l'un après l'autre suivant l'ordre des numéros sur les jetons. Le joueur ayant le plus petit numéro commence. Répartir d'abord les pions-véhicules comme bon vous semble dans la zone de jeu, peu importe la face visible du pion. Puis, lancer les deux dés.

Qu'indiquent les dés ?

- **Deux couleurs identiques**

Relancer les dés.

- **Deux couleurs différentes**

Prendre la ficelle spéciale et essayer de propulser un véhicule exactement entre les deux véhicules dont la couleur correspond au résultat des dés.



Important : il ne faut pas toucher de barrière. Si une barrière est touchée, le véhicule responsable sort du jeu. Le joueur a ensuite le droit de relancer les dés.

Tu as réussi à lancer un véhicule exactement entre les deux bons véhicules ?

- **Oui:**

Super ! Prend le trophée gris et avance-le d'une case à partir de l'emplacement de ton propre trophée.

Lorsque tu as réussi ta pichenette, tu as toujours deux possibilités :

1. Prendre un risque et continuer : relance alors les deux dés et suit les règles ci-dessus.
Attention : si les résultats des dés indiquent la couleur d'un véhicule déjà sorti du jeu, ton tour se termine immédiatement.
Tu as cependant le droit de placer ton trophée à la place du trophée gris.
2. S'assurer des points et terminer son tour : place alors ton trophée à la place du trophée gris, et replace ce dernier à côté de la barre des points.

- **Non:**

Domage, tu ne marques aucun point malheureusement. Si tu avais déjà avancé le trophée gris car tu avais obtenu des points, ceux-ci sont perdus et le trophée gris est remplacé à côté de la barre des points.

Puis, c'est le tour du joueur ayant le numéro suivant.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur avance son trophée sur ou au-delà de la dernière case de la barre des points. Il remporte alors la « coupe des dérapages ».



Astuces pour les tireurs talentueux :

Si tu marques un point à l'aide du bloc servant de bande, tu marques un point bonus et a le droit d'avancer le trophée gris d'une case en plus. Cependant, tu ne marques pas de point bonus si tu utilises le bloc servant de bande uniquement pour arrêter le véhicule lancé et éviter de toucher une barrière.

Jeu 3 : « Grand Prix HABA »

Qui a le truc pour devenir une star de la Crash Cup et franchir le premier la ligne d'arrivée après trois manches ?



FRANÇAIS

Préparation du jeu

Prendre deux blocs de délimitation, placer la barrière comportant les points 1 à 5 entre les deux et poser l'ensemble au centre de la table. Installe la ligne de départ et d'arrivée comme illustré ci-dessous, c'est-à-dire perpendiculairement à la barre des points. Puis, prend deux barrières et place-les parallèlement de chaque côté de la zone de jeu, à environ 15-20 cm de distance de la barre des points. Le circuit est prêt.

Répartissez les jetons Bonus entre les joueurs. Chaque joueur choisit ensuite un pion-véhicule et le place devant lui avec la carte conducteur correspondante. Retournez faces cachées tous les jetons donnant l'ordre de départ et mélangez-les bien. Chaque joueur tire un numéro et le place, face visible, sur le numéro de départ de sa carte conducteur. Puis, chacun prend le trophée blanc comportant le même numéro et le place sur le bloc de délimitation au début de la barre des points. Placer les jetons Action faces cachées derrière une barrière et préparer la ficelle spéciale et le bloc servant de bande. Le reste du matériel n'est pas nécessaire et peut être rangé dans la boîte.





Déroulement du jeu

Chaque joueur joue l'un après l'autre suivant l'ordre de départ indiqué par les jetons. Il y a trois manches au total. Le joueur ayant le plus petit numéro commence. Pose ton pion-véhicule, face « bon état » visible, à n'importe quel endroit de la zone de départ (voir illustration).

Prend la ficelle spéciale et fait une pichenette pour lancer ton véhicule sur le circuit.






Règles importantes pour le déroulement du jeu et les pichenettes dans le « Grand Prix HABA » :

- Avant chaque pichenette, le bloc servant de bande peut être placé à n'importe quel endroit du circuit.
- Si le véhicule qui vient d'être lancé tombe de la table ou touche une barrière, il est remplacé près de la zone d'accident et le pion est alors retourné face « accidenté » visible. **Attention** : si le pion-véhicule touché était déjà retourné face « accidenté » visible, il doit quitter le circuit. Il est alors remplacé sur la carte conducteur.
- Si le véhicule se retourne après la pichenette, ou qu'il arrive sur le bord de la table, vous devez retourner le pion-véhicule ou le replacer.
- Si un véhicule lancé touche d'autres véhicules, est catapulté contre une barrière ou tombe de la table, rien ne se passe. Le véhicule est tout simplement remplacé sur le circuit à l'endroit où il se trouvait avant, avec la même face visible (exception : action « carambolage », voir le rôle des jetons Action).
- Dès qu'un joueur a réussi à faire franchir la ligne de départ/d'arrivée à son véhicule avec une pichenette, et qu'une manche est ainsi terminée, il peut avancer son trophée d'une case sur la barre des points.
- Si c'est le tour d'un joueur dont le véhicule vient d'être éliminé et se trouve donc sur sa carte conducteur (voir aussi les actions « carambolage » et « Crevaison » liées aux jetons Action), il doit recommencer la manche à zéro et repartir de la zone de départ. Le pion-véhicule est alors placé face « bon état » visible.

Puis, c'est le tour du joueur ayant le numéro suivant. Si la distance entre son véhicule et les barrières est inférieure à la largeur du bloc servant de bande, le joueur a le droit de le bouger pour respecter cette distance.

Jetons Bonus et Action :

Si le véhicule qui vient d'être propulsé touche un jeton Bonus, le joueur a le droit de retourner un des jetons Action. Il place ensuite ce jeton Bonus derrière son véhicule. Les jetons Action permettent au joueur d'effectuer différentes actions soit tout de suite, soit au prochain tour (voir tableau).

Symbole	Action	Utilisation
 « Carambolage »	Si tu touches un autre véhicule avec ta pichenette, celui-ci est immédiatement retiré du circuit par son propriétaire et placé sur la carte conducteur correspondante.	AVANT la pichenette
 « 2e chance »	Tu as le droit de faire deux pichenettes l'une après l'autre, sauf si après la première pichenette, tu as retourné le jeton Action « Tâche d'huile » ou « Crevaison ». Ton tour se termine alors tout de suite.	AVANT la pichenette
 « Réparation »	Avant de commencer ton tour, retourne ton pion-véhicule face « bon état » visible.	AVANT la pichenette
 « Tâche d'huile »	Place le jeton sur ton véhicule. Tu passeras ton tour au prochain tour. Lorsque c'est de nouveau ton tour, tu as le droit d'enlever le jeton.	TOUT DE SUITE
 « Crevaison »	Retourne immédiatement ton véhicule, face « accidenté » visible. Si ton pion montre déjà cette face, retire le véhicule du circuit et place-le sur ta carte conducteur.	TOUT DE SUITE

Les jetons Action « Carambolage », « 2e chance » et « Réparation » sont placés sur la carte conducteur jusqu'à ce qu'ils soient utilisés.

Important : chaque joueur ne peut posséder au maximum que deux jetons Action. S'il en reçoit un troisième, il n'a pas le droit de le retourner !

À chaque fois que l'action d'un jeton est réalisée, celui-ci est de nouveau retourné et replacé avec les autres jetons Action faces cachées et on les mélange rapidement.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur avance son trophée sur la case « 3 » de la barre des points. Il remporte ainsi le « Grand Prix HABA ».

Conseil :

La durée du jeu peut varier si vous définissez un autre nombre de manches au début de la partie.