

Vroum vroum !

... un tour de circuit à pleins gaz



Un amusant jeu de dés pour 2 à 4 enfants de 3 à 99 ans.

Auteur : Heinz Meister
Illustration : Sabine Kraushaar
Rédaction : Markus Singer
Durée de la partie : env. 10 min



FRANÇAIS

Vroum, vroum, vroum – les moteurs vrombissent ! La grande course de Collineville va démarrer d'un moment à l'autre ! Les lapins mécaniciens sont inquiets. Ils savent que le circuit est long et que seule une équipe bien rodée pourra monter sur la première place du podium. Quelle équipe de mécaniciens réussira à faire repartir son petit bolide le plus rapidement à chaque arrêt au stand ? Vite, il faut encore serrer des boulons, faire le plein et... oh non, que se passe-t-il... un pneu à plat ! Hop, les boulons, l'essence... et de l'air, vite !

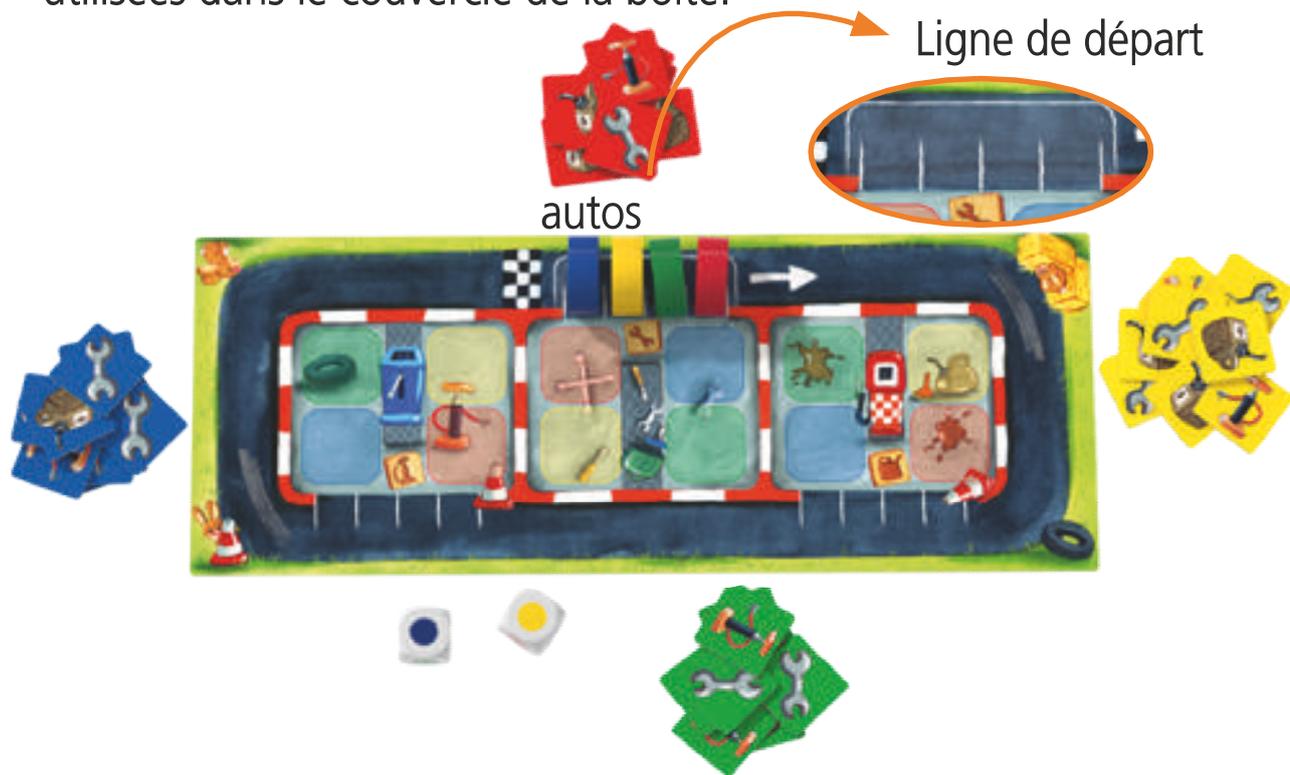
Contenu du jeu :

1 plateau de jeu, 4 autos, 36 plaquettes-stand de ravitaillement (9 bleues, 9 rouges, 9 vertes et 9 jaunes), 2 dés de couleur, 1 règle du jeu.

Préparation du jeu :

Posez le plateau de jeu et les 2 dés de couleur au centre de la table de manière à être facilement accessibles par tous. Chaque joueur choisit une voiture. Posez les voitures l'une à côté de l'autre sur la ligne de départ, sur les emplacements devant le premier stand de ravitaillement. L'ordre des voitures n'est pas important ici.

Prenez les plaquettes-stands assorties à la couleur de votre voiture et posez-les devant vous. Remettez les voitures et les plaquettes non utilisées dans le couvercle de la boîte.



Déroulement de la partie :

Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui peut imiter le plus fort bruit de moteur commence et lance les deux dés. Les couleurs des dés concernent **tous** les joueurs, chacun doit vérifier :

Le dé indique ta couleur ?

- **Oui ?** Super !
Regarde bien à quel stand ta voiture se trouve. Prends dans ta réserve la plaquette-stand assortie et pose-la sur la case de ta couleur dans le stand. Une plaquette-stand occupe déjà cette case ? Pas de problème, pose simplement la tienne dessus. Si les deux dés indiquent tous les deux ta couleur, tu peux même poser 2 plaquettes-stands assorties.
S'il ne te reste qu'une seule plaquette assortie, ne pose que celle-ci dans le stand.
- **Non ?** Dommage, les lapins mécaniciens de ton écurie méritent bien une pause.

A la fin du tour, chaque joueur vérifie si les lapins mécaniciens de son écurie ont fini. **S'il y a trois plaquettes dans le stand actuel, tu peux alors pousser ta voiture jusqu'au stand suivant sur le circuit en avançant dans le sens des aiguilles d'une montre.**



FRANÇAIS

Anna, qui a la voiture rouge, lance les dés et obtient du jaune et du vert. L'auto jaune de Tim est au stand pour faire le plein d'essence. Tim prend une plaquette-stand avec le jerrycan d'essence dans sa réserve et la pose sur le stand. L'auto verte de Lena est placée devant le stand de l'atelier. Lena pose une de ses plaquettes avec l'outil sur le stand. Comme il y a déjà trois plaquettes vertes sur ce stand, la voiture verte doit avancer jusqu'à la case suivante à côté de la voiture jaune.

C'est au tour du joueur suivant de lancer les dés. On observe toujours cette devise : **un joueur lance les dés et tout le monde joue !**

Fin de la partie :

La partie se termine dès qu'une voiture a passé les 3 stands de ravitaillement et franchi la ligne d'arrivée en premier. Collineville a trouvé sa meilleure équipe de lapins mécaniciens ! Si plusieurs voitures franchissent la ligne d'arrivée lors d'un tour, les différents joueurs auxquels elles appartiennent gagnent le jeu.