

WORLD GRAND PRIX

F

Jeux Ravensburger® n° 22 096 0

Un jeu pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

Auteur : Ronald Hofstätter

Licence : White Castle Games, www.whitecastle.at

Design : Paul Windle Design, UK



Contenu :

- 1 plateau de jeu en 2 parties
- 4 pions Cars + 4 grands socles transparents
- 4 jetons Cars
- 4 boîtes de vitesses Cars
- 16 « roues » en plastique (socles noirs)
- 4 leviers de vitesse
- 2 panneaux + 2 socles transparents ronds
- 4 dés



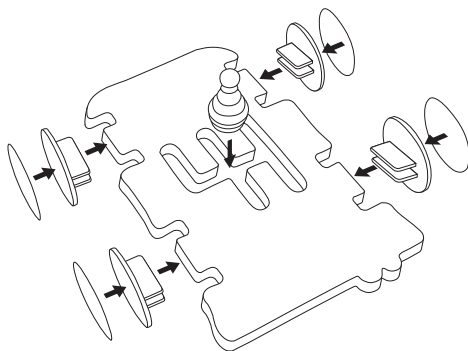
Le but du jeu consiste à franchir la ligne d'arrivée le premier avec son pion après 3 (ou 4) tours.

Préparation

Avant la première partie, détacher les pions, les jetons, les panneaux (utilisés uniquement pour la version avancée) et les boîtes de vitesses des planches prédécoupées. Choisir un circuit et installer le plateau au milieu de la table. Insérer les pions dans les grands socles transparents. Chacun en choisit un qu'il place derrière la ligne de départ/arrivée à damier noir et blanc sur le plateau. À chaque pion correspond un jeton servant à compter les tours. Chaque joueur place son pion sur la case identique, en bas à droite du plateau (= compteur de tours).



Enfin, chacun reçoit la boîte de vitesses correspondant à son pion. Détacher soigneusement la pièce en carton prédécoupée au centre pour y placer le levier de vitesse sur la position « 0 ». Fixer les 4 roues sur la boîte de vitesses et coller les enjoliveurs sur les roues. Les pions, jetons et boîtes de vitesses non utilisés sont remis dans la boîte. La grande course peut enfin commencer !



A vos marques... Prêts ?... Partez !

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur peut augmenter ou diminuer la vitesse sur sa boîte de 1. Le joueur lance alors un nombre de dés égal à la vitesse enclenchée. (Exemple : Le joueur est en 1^{re} ; il peut donc lancer 1 dé. S'il est en 2^{de}, il peut lancer 2 dés,...) Il avance ensuite son pion sur la piste du nombre de cases obtenu au dé. La partie se poursuit de la même manière. À chaque fois qu'un joueur a effectué un tour, il avance son jeton d'1 case sur le compteur de tours.



Attention ! Accident !

De petits incidents de course surviennent sans arrêt : les voitures dérapent sur des flaques d'huile, sont percutées par d'autres,... Ces petits incidents ne sont pas graves mais ont tout de même des conséquences :

Le joueur qui termine son déplacement sur une flaque d'huile, doit rétrograder en 1^{re} et perd une roue.

Si un joueur est percuté par un concurrent qui termine son déplacement sur la case qu'il occupe, il doit également rétrograder en 1^{re} et perd une de ses roues.

Les roues perdues sont placées à l'atelier (au milieu du plateau).

Tant que sa voiture (boîte de vitesses) possède encore une roue, le joueur peut continuer la course après un accident quand vient de nouveau son tour de jeu : Il enclenche la vitesse supérieure, lance le dé et avance son pion sur la piste.

4 roues perdues ?

Dans ce cas, le joueur doit s'arrêter aux stands et passer 1 tour. Il place son levier de vitesse sur « 0 » et range sa voiture au bord du plateau. Il ne pourra pas repartir au tour suivant mais récupérera ses 4 roues à l'atelier et les montera sur sa boîte de vitesses. Au tour suivant, sa voiture pourra reprendre la course : il passera la 1^{re}, lancera le dé et se déplacera.

⇒ Les voitures arrêtées au bord de la piste pour récupérer leurs roues ne peuvent pas être percutées.



Cases Martin :

Martin est un ami fidèle. Le joueur qui s'arrête sur sa case, récupère une roue.



Cases Turbo

Le joueur est un as du volant ! Il peut relancer 1 dé et avancer du nombre de cases correspondant.

Attention :

- Il est obligatoire d'utiliser tous les points obtenus au(x) dé(s).
- Une voiture ne peut se déplacer que dans le sens des aiguilles d'une montre sur le circuit.
- Cas particulier : Si une voiture sur une flaque d'huile est percutée par un adversaire, les deux concurrents perdent une roue et doivent rétrograder en 1^{re}.

Ne pas oublier : À la fin de chaque tour de piste, ne pas oublier d'avancer son jeton sur le compteur de tours !

Fin de la partie :

Le premier à franchir la ligne d'arrivée après 3 (ou 4) tours est le « Champion de la course » et remporte la partie ! Les autres concurrents terminent la course pour l'attribution des 2^e et 3^e places.

Variante pour les pros du volant à partir de 6 ans :

La course des pros se déroule de la même manière que dans la règle de base aux exceptions suivantes :

Panneaux « Attention, 2^e vitesse » / « Attention, 3^e vitesse » :



Avant le début de la course, placer les deux panneaux « Attention, 2^{de} » et « Attention, 3^e » sur une case libre du parcours au choix. (Les deux panneaux ne peuvent pas être l'un à côté de l'autre.) Ces panneaux signalent une portion dangereuse. Le joueur qui s'arrête sur ces cases ou les dépasse, ne doit pas avoir enclenché une vitesse respectivement supérieure à 2 ou à 3. Si la vitesse enclenchée sur la boîte est supérieure, le joueur ne peut éviter l'accident sur cette portion et perd une roue.

Progression sur le plateau

Quand vient son tour, le joueur peut augmenter ou diminuer sa vitesse de 1, comme dans le jeu de base. Mais il a maintenant 2 options :

1. Il peut (comme décrit précédemment) lancer le(s) dé(s) et avancer son pion sur la piste du résultat obtenu : celui qui est en 1^{re}, lancer 1 dé ; celui qui est en 2^{de}, lancer 2 dés,...
2. Ou bien avancer du nombre exact de cases indiqué par le levier de vitesse : Le joueur qui est en 1^{re} peut avancer d'1 case, celui qui est en 2^{de} de 2 cases, en 3^e de 3 cases et en 4^e de 4 cases. Il est ainsi plus facile de maîtriser sa conduite et de tomber sur les cases visées.

Bien sûr, dans cette version pro, il arrive également que les voitures soient victimes d'incidents sur des flaques d'huile ou qu'elles soient percutées par d'autres : comme expliqué précédemment, le joueur doit alors rétrograder en 1^{re} et perd une roue. Le joueur qui atterrit sur une case Martin récupère une roue. Celui qui tombe sur une case Turbo peut relancer un dé.

Le premier à franchir la ligne d'arrivée après 3 (ou 4 tours) est le « Champion professionnel de la course » et remporte la partie.

À vous les sensations en appuyant sur le champignon !

WORLD GRAND PRIX

D

Ravensburger® Spiele Nr. 22 096 0

Ein Spiel für 2-4 Spieler ab 5 Jahren

Autor: Ronald Hofstätter

Lizenz: White Castle Games, www.whitecastle.at

Design: Paul Windle Design, UK



Inhalte:

- 1 Spielplan (bestehend aus 2 Teilen)
- 4 Cars-Spielfiguren + 4 große, durchsichtige Aufsteller
- 4 Cars-Chips
- 4 Cars-Gangschaltungen
- 16 „Räder“ aus Kunststoff (schwarze Aufsteller)
- 1 Stickerbogen mit Felgen für die Räder
- 4 Schaltknüppel
- 2 Straßenschilder + 2 runde, durchsichtige Aufsteller
- 4 Würfel



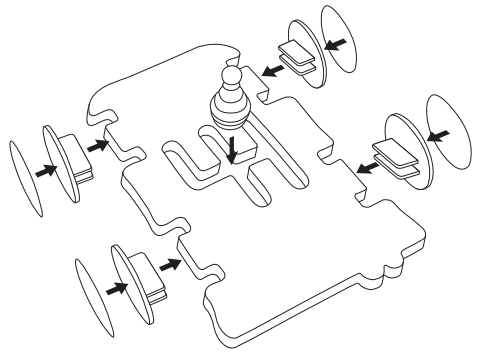
Ziel des Spiels ist es, als Erster mit seiner Spielfigur nach 3 (oder 4) Runden über die Ziellinie zu fahren.

Vorbereitung

Vor dem allerersten Spiel müsst ihr die Spielfiguren, Chips, Straßenschilder (diese werden nur für die Profi-Variante benötigt) und die Gangschaltungen aus den Stanztafeln herauslösen. Entscheidet euch für eine Rennstrecke und legt den Spielplan (mit der gewünschten Rennstrecke oben) in die Tischmitte. Steckt die Cars-Spielfiguren in die großen, durchsichtigen Aufsteller. Jeder darf eine Cars-Spielfigur auswählen und diese hinter die schwarz/weiß karierte Start/Ziellinie auf dem Spielplan stellen. Zu jeder Spielfigur gibt es einen passenden Chip, mit dem ihr die gefahrenen Runden zählt. Jeder nimmt sich seinen Chip und legt diesen auf das bildgleiche Feld rechts unten auf dem Spielplan (= Rundenzähler).



Zuletzt erhält jeder Spieler die passende Gangschaltung zu seiner Spielfigur. Löst vorsichtig den überschüssigen Karton aus der Mitte heraus und setzt den Schaltknüppel in die Gangschaltung auf die Position 0. Steckt nun die 4 Räder an die Gangschaltungen und klebt die Felgen auf die Räder. Übrige Spielfiguren, Chips und Gangschaltungen legt ihr zurück in die Packung. Nun kann das große Rennen beginnen!



Auf die Plätze, fertig, los!

Der jüngste Spieler darf beginnen, dann geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Immer wenn du am Zug bist, darfst du bei deiner Gangschaltung einen Gang nach oben oder nach unten schalten. Schau genau, welchen Gang du eingelegt hast, denn mit entsprechend vielen Würfeln darfst du nun würfeln!

(Beispiel: Du hast den ersten Gang eingelegt, dann darfst du mit einem Würfel würfeln. Du hast den zweiten Gang eingelegt, dann darfst du mit 2 Würfeln würfeln,...)

Ziehe mit deiner Spielfigur auf der Rennstrecke die gewürfelten Punkte voran. So geht es reihum weiter. Hast du eine Runde geschafft, so ziehst du deinen Chip auf dem Rundenzähler ein Feld weiter.



Achtung Unfall!

Im Laufe des Rennens passieren immer wieder kleine Unfälle: So kommen die Autos auf Ölpfützen ins Schleudern, oder sie werden von anderen angerempelt...

So ein kleiner Unfall ist nicht schlimm, aber er bleibt nicht ohne Folgen:

Endet dein Würfelzug auf einem Feld mit Ölpfütze, musst du in den 1. Gang schalten und verlierst eines deiner Räder.

Rempelt dich ein Mitspieler an, indem er seine Spielfigur auf das Feld zieht, auf dem dein Auto steht, musst du ebenfalls in den 1. Gang schalten und du verlierst eines deiner Räder.

Verlorene Räder werden in die Werkstatt (in der Mitte des Spielplans) gelegt.

Solange dein Auto (Gangschaltung) noch mindestens ein Rad besitzt, kannst du nach einem Unfall einfach weiterfahren, wenn du wieder an der Reihe bist: Schalte einen Gang hoch, würfle und ziehe deine Cars-Spielfigur auf der Rennstrecke voran.

Alle 4 Räder verloren?

In diesem Fall musst du einen kleinen Boxenstopp einlegen und 1x aussetzen. Stelle den Schalthebel auf die Position 0 und parke deine Cars-Spielfigur am Rand des Spielfeldes. In der nächsten Runde darfst du nicht weiterziehen, sondern holst dir deine 4 Räder in der Werkstatt und montierst sie an deine Cars-Gangschaltung. In der übernächsten Runde schickst du dein Auto wieder ins Rennen: 1. Gang einlegen, würfeln und voranziehen.

⇒ Autos, die am Rand parken um sich ihre Räder zurückzuholen, können nicht angerempelt werden!



Hook-Felder:

Hook ist ein treuer Freund! Endet dein Würfelzug bei Hook, so bekommst du ein Rad zurück!



High Speed Felder:

Du bist so richtig gut in Fahrt! Mit einem Würfel darfst du nochmals würfeln und entsprechend der gewürfelten Zahl voran ziehen!

Aufgepasst:

- Es müssen immer alle Würfelpunkte an einem Stück gezogen werden.
- Es darf nur in „Fahrtrichtung“ linksherum gezogen werden.
- Sonderfall: Wird ein Auto auf einer Ölpfütze von einem Mitspieler angerempelt, verlieren beide Autos ein Rad und müssen in den 1. Gang schalten.

Nicht vergessen: Immer wenn du eine Runde geschafft hast, ziehst du deinen Spielchip auf dem Rundenzähler weiter!

Spielende:

Wer nach 3 (oder 4) Runden als Erster über die Ziellinie fährt, ist der „Race Champion“ und gewinnt das Spiel! Die Mitspieler fahren ihr Rennen zu Ende, um Platz 2 und 3 zu ermitteln.

Spielvariante für Profi-Rennfahrer ab 6 Jahre:

Das Rennen für die Profis unter euch verläuft wie das Grundspiel, aber mit folgenden kleinen Änderungen:

Straßenschilder „Achtung 2. Gang“ / „Achtung 3. Gang“:



Bevor das Rennen beginnt stellt ihr die beiden Straßenschilder „Achtung 2“ und „Achtung 3“ auf je ein freies Spielfeld eurer Wahl. (Die beiden Schilder dürfen nicht nebeneinander stehen!) Diese Schilder markieren einen gefährlichen Streckenabschnitt. Wenn du **auf oder über diese Felder** ziehst, darfst du nicht schneller als im 2. Gang / bzw. im 3. Gang fahren. Hast Du einen höheren Gang eingelegt, schaffst Du diesen Streckenabschnitt nicht ohne Unfall... Du musst in diesem Fall ein Rad abgeben.

Wie ziehst du mit deinem Auto auf dem Spielplan voran?

Bist du an der Reihe, darfst du - wie im Grundspiel - bei deiner Gangschaltung einen Gang hoch oder runter schalten. Doch nun gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Du kannst (wie zuvor beschrieben) würfeln, um mit deiner Cars-Spielfigur auf der Rennstrecke vorwärts zu ziehen: Wer im 1. Gang fährt, darf mit einem Würfel würfeln, im 2. Gang mit zwei Würfeln, usw.
2. Oder du ziehst mit deiner Spielfigur genauso viele Felder vorwärts, wie die Gangschaltung zeigt: Bist du im 1. Gang, darfst du ein Feld vorwärts fahren, fährst du im 2. Gang, ziehst du zwei Felder weiter, im 3. Gang darfst du drei Felder vorwärts ziehen und im 4. Gang vier Felder. So kannst du gezielt fahren und die Felder erreichen, auf die du kommen willst.

Natürlich passieren auch im Profi-Rennen Unfälle auf Ölpfützen oder die Autos werden von anderen angerempelt: Wie im Grundspiel beschrieben, musst du bei einem Unfall in den 1. Gang schalten und verlierst ein Rad.

Endet dein Zug bei Hook, bekommst du ein Rad zurück. Landest du auf einem High Speed Feld, darfst du mit einem Würfel nochmals würfeln.

Wer nach 3 (oder 4) Runden als Erster über die Ziellinie fährt ist der „Profi Race Champion“ und gewinnt das Spiel.

Viel Spaß! Gib Gas!

© Disney/Pixar

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

Besonderer Dank gilt dem White Castle Autorenstammtisch und allen Testspielern.