

# **DRAGSTER**

**Un jeu d'adresse + une course de vitesse: soyez le meilleur pilote de dragster!**

Pour 2 joueurs

## **Contenu de la boîte:**

1 piste pour dragsters  
8 voitures de 2 couleurs  
2 billes  
4 pieds de caoutchouc  
2 détentes en caoutchouc

## **But du jeu:**

Etre le premier à faire passer la ligne d'arrivée à ses 4 dragsters.

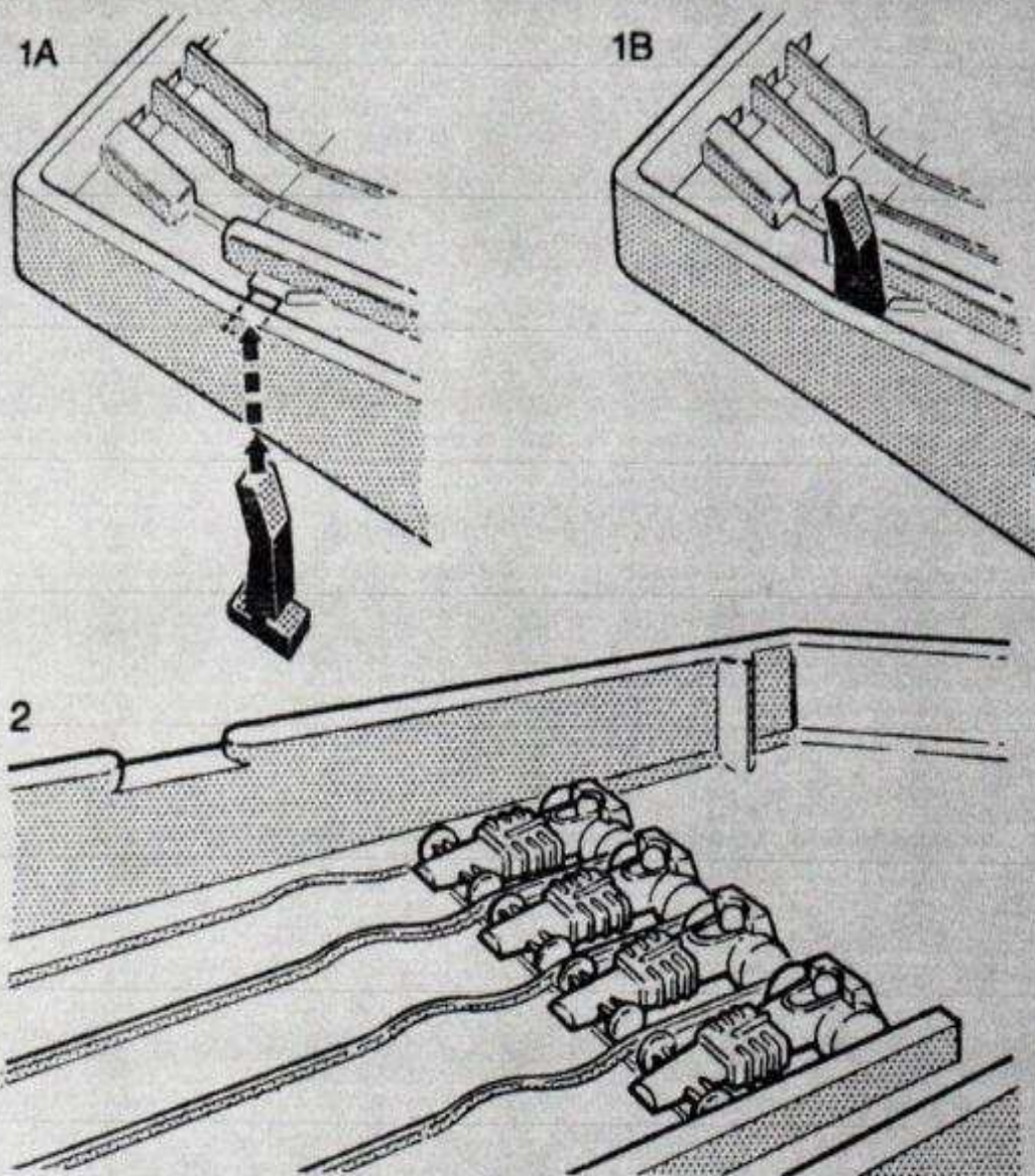
## **Avant de jouer:**

Détachez les 4 pieds du caoutchouc de leur support et emboitez-les dans les trous sous le plateau de jeu. Tenez le plateau de jeu de telle façon que vous ayez l'un des mots dragster face à vous. Prenez la détente noire de telle sorte que la partie supérieure soit inclinée vers vous. Insérez celle-ci à fond sous le plateau dans le trou de la piste de droite (voir les illustrations 1A et 1B). Procédez de la même façon pour la deuxième pièce.

Posez le jeu sur une table. Les détentes destinées à catapulter les billes doivent être à la droite des joueurs, la partie basse des pistes avec la ligne d'arrivée étant près d'eux.

Il y a 2 zones de jeu, une par joueur, et chacune a 4 pistes.

Chaque joueur choisit 4 voitures de la même couleur et les place côte à côte dans les cases de départ en haut des pistes (voir l'illustration 2). Les voitures sont dirigées vers le bas, l'avant sur la ligne de départ en creux. Un des joueurs joue le rôle de Starter.



Maintenant chaque joueur place une bille contre la détente. Pour actionner la détente, il faut la tirer en arrière avec l'index de la main droite, puis la relâcher. Plus vous tirez fort, plus la voiture ira vite.

### **Comment jouer:**

Les deux joueurs jouent en même temps!

Pour maintenir le jeu en place, ils placent leur main gauche sur la zone er, relief située à gauche de la piste adverse.

Ensuite le Starter vérifie que toutes les voitures et les billes sont bien en place, que les mains gauches maintiennent le jeu et que les index droits sont sur la détente.

Alors, il dit "Partez!" et la course commence, les 2 joueurs relâchant leur détente en même temps et catapultant leur bille vers les cases de départ: une des voitures descend la piste devant la bille et franchit la ligne d'arrivée.

Il n'y a pas un instant à perdre! Dès que la voiture a franchi la ligne d'arrivée, le joueur ramasse la bille (de la main droite) et la remet en position de tir.

Une fois la course commencée, les joueurs ne s'attendent pas l'un l'autre; ils envoient la bille aussi souvent et aussi vite que possible. La rapidité est essentielle puisque le gagnant sera le premier à faire franchir la ligne d'arrivée à ses 4 voitures.

Si la bille roule sur une piste vide (dont la voiture est déjà à l'arrivée), le joueur n'a pas à attendre qu'elle soit en bas de la pente, il peut la remettre en position de tir immédiatement.

Le joueur dont le tir est si fort que sa bille atterrit dans le camp adverse a commis une irrégularité. Comme pénalisation, il doit remettre au départ une de ses voitures ayant déjà franchi la ligne d'arrivée. Si la bille a également fait franchir la ligne d'arrivée à une des voitures adverses, celle-ci n'est pas ramenée au départ mais le joueur fautif doit néanmoins remettre une de ses propres voitures au départ.

Si une bille sort de jeu, il n'y a pas faute; mais, pendant que le joueur perd du temps à la ramasser, son adversaire continue à jouer et gagne de précieuses secondes!

Dès que la course a commencé, les joueurs ne peuvent plus toucher leurs voitures avec la main, même si elles roulent sur les séparations entre pistes ou si elles franchissent des pistes.

Le premier joueur qui a fait franchir la ligne d'arrivée à ses 4 voitures a gagné la course!