

# GRAND PRIX

2 à 6 joueurs - 8 ans et plus.

## CONTENU :

- 1 plateau de jeu
- 6 tableaux de bord
- 1 planche de décalcomanies
- 6 voitures
- 1 dé
- 1 cornet pour le dé.

## PREPARATION DU JEU :

- Découper soigneusement les autocollants avec des ciseaux.

Positionner les petits autocollants sur l'aile arrière des voitures (Fig. 1), les grands autocollants sur le cornet (Fig. 2) et les numéros sur chacune des voitures comme suit :

- F1 blanche : Valéo (1)
- F1 rouge : Canon (2)
- F1 jaune : Renault (3)
- F1 verte : Elis (4)
- F1 bleue : Neiman (5)
- F1 noire : Rizla Croix (6).

- Mettre le dé dans le cornet (Fig. 3) et le refermer. Pour lancer le dé il suffit de presser le cornet sur l'autocollant correspondant à sa voiture : on évite ainsi de perdre le dé ou de tricher... (fig. 4).

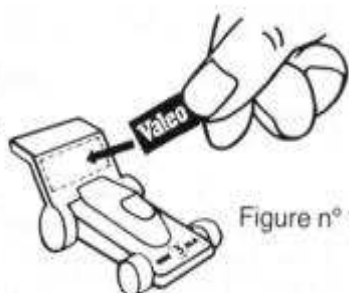


Figure n° 1

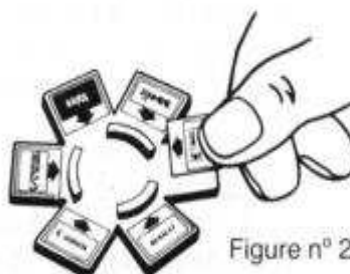


Figure n° 2



Figure n° 4

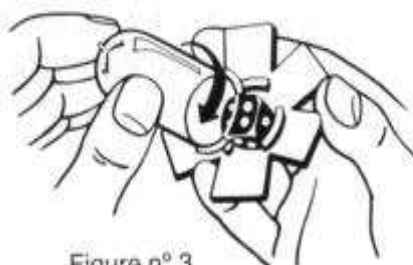


Figure n° 3

### **AVANT LE DEPART :**

Chacun des joueurs choisit une F1 puis tire le dé : le joueur qui a le plus haut score pose sa F1 sur la position de départ et jouera en premier et ainsi de suite. Chaque joueur reçoit le tableau de bord correspondant à sa F1 et place les flèches d'indicateur d'huile sur 12 et d'usure des pneus droit et gauche sur 6. Ensuite les joueurs décident du nombre de tours que durera la course.

### **DEROULEMENT DU JEU :**

Pour déplacer sa F1, chaque joueur exécute 2 coups distincts :

#### **- 1<sup>er</sup> temps : moteur en régime normal**

Le joueur décide lui-même le nombre de cases dont il veut faire avancer sa voiture. Ce nombre se situe entre 0 et le nombre indiqué sur son compteur d'huile (au début de la partie ce nombre se situera donc entre 0 et 12).

Il annonce son choix et déplace sa voiture case par case du nombre de cases annoncées (le déplacement en diagonale est autorisé). Il place donc sa voiture, l'avant sur le numéro de la dernière case (Fig. 5).

#### **- 2<sup>e</sup> temps : moteur en régime turbo**

Si vous avez déplacé votre F1 au premier coup de plus de 4 cases, le turbo se met en route.

Vous devez lancer 1 fois le dé si votre F1 s'est déplacée de 5 à 8 cases et 2 fois le dé si votre F1 s'est déplacée de 9 à 12 cases. Ensuite, compte tenu du nombre obtenu, vous devez avancer votre F1 d'autant de cases, mais **EN STRICTE LIGNE DROITE** : l'axe de cette ligne droite étant déterminé par la direction de la F1 à la fin du premier mouvement.

Exemple : La F1 ayant bougé de 9 cases s'arrête sur la case 84 (Fig. 5), le joueur doit donc additionner le score de 2 dés. Si ce score est 8, il doit avancer sa voiture de 8 cases en ligne droite. Dans la Fig. 5, il ne pourra avancer que de 4 cases car sinon il sort de la piste : il arrêtera donc sa voiture sur la case 91. Comme il est sorti de la piste, il sera soumis à des pénalités (voir chapitre pénalités).

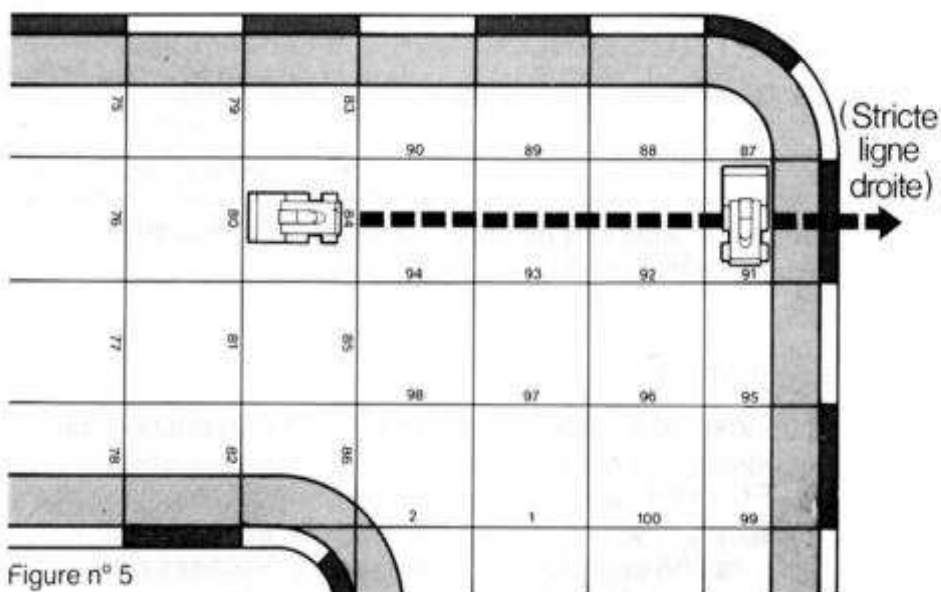


Figure n° 5

### **PENALITES POUR SORTIES DE ROUTE :**

Chaque fois qu'un joueur sort de la route, il varie à la baisse son indicateur d'huile d'autant de cases manquantes. Dans l'exemple précédent, le joueur diminuera son compteur de 4 unités ( $8 - 4 = 4$ ). (Ses possibilités de rouler vite dans le premier temps en seront d'autant diminuées).

### **PENALITES POUR USURE DES PNEUS :**

Si une F1 passe sur une case avec une bordure verte, le joueur baissera l'indicateur pneu gauche ou droit (selon la position de sa F1 sur le vert) de 1 case. Lorsque le compteur d'huile est à 0 ou l'un des pneus à 0, le joueur est hors de course.

### **HUILE SUR LA PISTE :**

Toute F1 qui passe sur une des 3 taches noires sur le plateau doublera le score du dé du 2<sup>e</sup> mouvement (s'il y a lieu de le faire).

Il accentuera donc ses chances de sortir de la piste mais ce peut être une bonne tactique pour aller plus vite.

### **ARRET AU STAND :**

Lorsqu'un joueur décide de s'arrêter aux stands, il n'effectue que le premier déplacement, remet tous les compteurs à plein régime mais ne pourra démarrer le coup suivant que s'il fait un total de 7 avec 2 dés. Sinon il passe son tour et attendra de faire 7 pour pouvoir démarrer. Les arrêts au stand ne sont pas obligatoires.

### **ACCIDENT :**

Si pendant le 2<sup>e</sup> mouvement, une F1 en percute une autre (en passant ou en s'arrêtant sur une case occupée par une F1), la F1 percutée ne bouge pas, la F1 responsable de l'accident se place juste derrière elle et le joueur baissera son compteur d'huile d'autant de cases non parcourues (même principe qu'une sortie de route). De plus le joueur perd un tour.

C'est toujours la F1 de tête qui jouera en premier.  
Si 2 F1 sont sur la même ligne, c'est celle qui est sur la case portant le numéro le plus élevé qui avancera d'abord.  
Le vainqueur est le joueur qui aura passé le 1<sup>er</sup> la ligne d'arrivée après le nombre de tours décidés en début de partie.

## Prêts 3, 2, 1 Partez...

Distribué par HABOURDIN INTERNATIONAL S.A. PARIS  
Fabriqué en Angleterre

© J. TARRADE 1983.