



Attention: It is possible to make an entire lap without a mistake. When this occurs the player must stop to refill the gas tank and let the next player take their turn.

End of the game:

When a rally truck crosses the finish line for the second time, the intense final stage begins. The player at the finish continues to turn over tiles and move accordingly beyond the finish line until they make a mistake. The round that has been started is played to the end, so that each player gets the same number of turns. The game now ends.

If at the end of the final stage, only one rally truck crosses the finish line, it is the winner and gets the Turbo Rally Cup.

If two or more players cross the finish line in the last round, the truck that zoomed the farthest beyond the finish line is the winner!

Rallye Trucks

Une course mémo avec des trucks de rallye, jouée à toute vitesse pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Auteurs : Dennis Friis Skram, Asger Harding Granerud et Daniel Skjold Pedersen

Illustration : Timo Grubing

Durée du jeu : env. 15 minutes

Idée de jeu

Avis à tous les pilotes : redressez votre siège et faites vrombir votre moteur ! Vous disputez aujourd'hui une course avec votre rallye truck gigantesque et allez tenter de remporter la coupe de cette course mémo originale. Celui qui souhaite être le premier à franchir la ligne d'arrivée à deux reprises doit en avoir sous le capot, mais aussi disposer d'une bonne mémoire. Seul celui qui mémorise les symboles avec précision et dépasse les trucks des adversaires en réalisant une habile cascade parviendra au sommet du podium !

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 18 tuiles
- 4 trucks de 4 couleurs différentes
- 1 règle du jeu



Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur choisit un rallye truck et le pose dans la zone de départ située avant la première case du circuit. Les trucks qui ne servent pas sont rangés dans la boîte. Mélangez les 18 tuiles et posez-les faces cachées autour du plateau de jeu.



A = zone de départ, B = ligne d'arrivée, C = tuile

Déroulement du jeu

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence en retournant la tuile de son choix de manière à ce que tout le monde puisse bien la voir :

Le symbole de cette tuile est-il identique au symbole de la prochaine case disponible devant ton truck de rallye ?

Oui ? Super, tu avances jusqu'à cette case ! Si des cases sont occupées par d'autres joueurs, tu peux sauter par-dessus. Tu as le droit de retourner des tuiles et d'avancer jusqu'à ce que tu retournes un mauvais symbole. Tu dois alors t'arrêter.

Non ? Dommage ! Mais si tu retournes une mauvaise tuile du premier coup, tu as droit à une seconde chance : replace la tuile face cachée et retournes-en une autre.

Le symbole ne correspond toujours pas ? Tu dois malheureusement t'arrêter.

Il correspond ? Tu avances et tu peux continuer jusqu'à ce que tu retournes une mauvaise tuile : tu dois alors t'arrêter.

Les tuiles retournées qui correspondent restent faces visibles tout au long de ton tour. Dès que tu t'arrêtes, toutes les tuiles sont alors retournées faces cachées et le tour du joueur suivant commence.

Une tuile retournée ne peut pas servir deux fois : si le prochain symbole d'une case à trouver apparaît déjà sur une tuile face visible, tu dois alors retourner une autre tuile avec le même symbole.

Exemple :

Stéphane joue avec le rallye truck vert et retourne la tuile avec la clé de voiture (1). Celle-ci ne correspond pas à la case suivante, sur laquelle figure le pneu. Comme il s'agit de la première tuile de son tour, il a droit de retourner une autre tuile. Cette fois-ci, il réussit à retourner la tuile avec le pneu (2) et avance son rallye truck vert jusqu'à cette case. Il cherche ensuite une autre tuile de pneu, étant donné que la case devant lui est occupée par le rallye truck bleu. Il la trouve (3), avance jusqu'à la case correspondante en sautant par-dessus le truck bleu. La tuile qu'il retourne ensuite montre malheureusement le feu tricolore (4) et non pas l'engrenage, comme sur la prochaine case. Son tour est terminé et son truck vert reste sur la case du pneu. Les joueurs retournent à nouveau toutes les tuiles, et le tour du joueur suivant commence.



Attention : il est possible de parcourir tout le circuit en un seul tour en retournant toutes les tuiles sans aucune erreur. Dans ce cas, tu restes à ta place une fois le tour du circuit terminé et ton rallye truck doit d'abord refaire le plein. C'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Lorsqu'un rallye truck franchit la ligne d'arrivée pour la seconde fois, les joueurs entament la dernière ligne droite de la course. Le joueur qui est à l'arrivée continue à retourner des tuiles et avancer au-delà de la ligne d'arrivée jusqu'à ce qu'il fasse une erreur. Jouez la manche en cours jusqu'au bout pour que tous les joueurs jouent le même nombre de fois. Le jeu est alors terminé.

A la fin de la course, si un seul rallye truck a franchi la ligne d'arrivée, il est le vainqueur et remporte la coupe !

Si plusieurs joueurs ont franchi la ligne d'arrivée durant le dernier tour, le gagnant est celui qui a avancé son rallye truck le plus loin de la ligne d'arrivée.

Rallytrucks

Een geheugenrally vol paardenkracht voor 2 - 4 spelers vanaf 5 jaar.

Auteurs: Dennis Friis Skram, Asger Harding Granerud, Daniel Skjold Pedersen

Illustraties: Timo Grubing

Duur van het spel: ca. 15 minuten

Spelidee

Coueurs, zet jullie schrap in jullie racestoel en start de motor: met jullie rallytrucks razen jullie vandaag in de rally en proberen jullie de beker van de turbo-geheugenrace te winnen. Wie als eerste tweemaal over de eindstreep wil rijden, heeft niet alleen een boel paardenkracht onder de motorkap nodig, maar vooral een prima geheugen. Alleen wie zich de symbolen goed herinnert en met een handige stunt over de trucks van de tegenstanders springt, komt als winnaar bovenaan het erepodium te staan!

Inhoud van het spel

- 1 spelbord
- 18 kaartjes
- 4 rallytrucks in 4 kleuren
- 1 handleiding



Spelvoorbereiding

Leg het spelbord in het midden van de tafel. Elke speler kiest een rallytruck en zet deze in de startzone voor het eerste veld. De overige rallytrucks zijn niet nodig en leg je weer in de doos.

Meng de 18 kaartjes en leg ze met de afbeelding naar beneden rond het spelbord.



A = startzone, B = eindstreep, C = kaartjes

Verloop van het spel

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De jongste speler begint en draait het gewenste kaartje om zodat iedereen het goed ziet.

Staat op het kaartje hetzelfde symbool als op het volgende vrije veld voor jouw rallytruck?

Ja? Geweldig, dan mag je naar dat veld! Je springt daarbij over velden waar medespelers staan. Je mag kaartjes omdraaien en voortgaan tot je een verkeerd symbool hebt. Dan moet je blijven staan.

Nee? Jammer! Als het eerste omgedraaide kaartje meteen verkeerd is, mag je een tweede poging wagen: draai het kaartje weer om en kies een ander.

Is ook dat symbool niet juist? Dan moet je helaas blijven staan. Is het wel juist? Dan ga je verder tot je een verkeerd kaartje omdraait en moet blijven staan.

Tijdens je beurt blijven de juiste kaartjes open liggen. Pas als je moet blijven staan, draai je alle kaartjes weer om en is de volgende speler aan zet.

Een omgedraaid kaartje kun je geen tweemaal gebruiken: kom je terecht op een symbool dat al op een open kaartje staat? Dan moet je een ander kaartje met dit symbool vinden.

Bijvoorbeeld:

Stefaan speelt met de groene rallytruck en draait het kaartje met de autosleutel om. (1) Dat is niet hetzelfde als de band op het volgende veld. Omdat het zijn eerste kaartje in zijn beurt is, mag hij nog een tweede kaartje omdraaien. Nu slaagt hij erin om het kaartje met de band om te draaien en kan hij (2) met zijn groene rallytruck een veld vooruit. Nu moet hij weer op zoek naar een kaartje met een band, aangezien op het veld vlak voor hem de blauwe rallytruck staat. Hij vindt het, (3) gaat naar dat veld en springt over de blauwe rallytruck. Op het volgende kaartje dat hij omdraait, staat helaas (4) een verkeerslicht en niet de tandwielen die hij nodig heeft. Zijn beurt is voorbij en zijn groene rallytruck blijft op het veld met de band staan. Alle kaartjes worden weer omgedraaid en de volgende speler is aan zet.



Opgelet: Je kunt tijdens één beurt een volledige ronde afwerken, dus alle kaartjes zonder fout omdraaien. In dat geval blijf je na die ronde staan, je truck moet namelijk eerst bijtanken. Nu is de volgende speler aan zet.

Einde van het spel

Als een rallytruck tweemaal over de eindstreep komt, start de spannende slotfase. De speler die aan de beurt is, draait kaartjes om en gaat voorbij de eindstreep tot hij een fout maakt. Je maakt de begonnen ronde nog af zodat elke speler even vaak aan de beurt was. Daarna eindigt het spel.

Als op het einde van de slotfase slechts één rallytruck de eindstreep heeft gehaald, is hij de winnaar en krijgt hij de beker van de turborally.

Als twee of meer spelers in de laatste ronde over de eindstreep zijn geraakt, wint de truck die het verst is gekomen.