

Jeu Habermas n° 3329

# Grand Prix de San Roberto



Un jeu de cartes et de rapidité pour 2 à 4 pilotes de course de 5 à 99 ans.

**Idée :** Roberto Fraga  
**Illustration :** Thies Schwarz  
**Durée de la partie :** env. 10 minutes

Vroumm, Vrouuum! Le compte à rebours du « Grand Prix de San Roberto » a démarré. Les pilotes attendent impatiemment le signal de départ en faisant vrombir le moteur de leur voiture. Chacun d'entre eux veut faire un super démarrage et gagner cette passionnante course à plein gaz !

## Contenu du jeu

- 16 cartes jaunes (variante de jeu facile)
- 16 cartes rouges (variante plus difficile)
- 6 voitures de course
- 1 dé multicolore
- 1 règle du jeu

16 cartes jaunes



16 cartes rouges



## Idée

Trois cartes sont posées : elles montrent des circuits sinueux entremêlés avec des voitures de course de différentes couleurs au début et à la fin d'un circuit. La couleur du dé indique quelle voiture est en tête au début. Mais les positions changent de carte en carte. Celui qui trouvera en premier la couleur de la voiture gagnante prend la voiture de course correspondante posée au milieu de la table et récupère une carte en récompense. Le but du jeu est de récupérer en premier trois cartes.

## Préparatifs

Mettre les six voitures de course au milieu de la table. Laisser suffisamment d'espace entre les voitures pour que chaque joueur puisse les atteindre.

Les joueurs choisissent un jeu de cartes :

- Le jeu de cartes jaunes est recommandé pour les débutants.
- Le jeu de cartes rouges est recommandé aux joueurs qui connaissent déjà bien le jeu.

Remettre le jeu non utilisé dans la boîte et préparer le dé multicolore.

## Déroulement de la partie

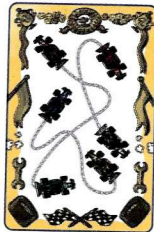
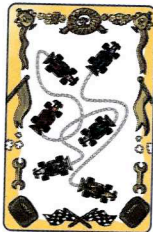
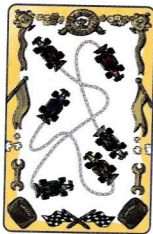
Le joueur qui pourra le mieux imiter le vrombissement d'un moteur de voiture de course commence. Si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord c'est le joueur le plus âgé qui commence. Il retourne trois cartes de la pile et les aligne à côté de la pile de manière à ce que tous les joueurs puissent bien les voir.

**Maintenant, tous les joueurs doivent être très rapides car ils cherchent tous en même temps la voiture gagnante !**

Comment trouver la voiture gagnante ?

- La couleur du dé indique quelle voiture a eu un super départ.
- Les joueurs regardent sur la première carte (la plus proche de la pile) le circuit qui part de cette voiture. Il conduit à une autre voiture qui passe alors en tête.
- La couleur de cette voiture de course devient alors la couleur de départ du circuit sur la deuxième carte, etc.
- Sur la troisième carte, le circuit conduit à la voiture gagnante. Lorsqu'un joueur a trouvé la voiture gagnante, il prend la voiture de course de la couleur correspondante posée au milieu de la table.
- Si un autre joueur pense que la bonne voiture de course n'a pas encore été trouvée, il continue de jouer. Chaque joueur n'a le droit de prendre qu'une seule voiture de course à chaque tour.

Exemple :  
Le dé est tombé sur la couleur « rouge ».  
On a donc le circuit suivant :



première carte : du rouge vers le blanc  
deuxième carte : du blanc vers le vert  
troisième carte : du vert vers le violet

La voiture de course violette gagne la course !

Quand tous les joueurs ont une voiture de course en main ou s'ils pensent que la bonne voiture a déjà été récupérée, ils vérifient tous ensemble.

### **Un joueur a trouvé la bonne voiture de course ?**

- **Oui ?**

C'est un super pilote : en récompense, il prend une des cartes posées à côté de la pile. Les deux cartes restantes sont remises en dessous de la pile.

- **Non ?**

Le joueur a été freiné : les trois cartes sont remises en dessous de la pile.

Ensuite, les joueurs remettent les voitures de course au milieu de la table et posent de nouveau trois cartes à côté de la pile. Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre lance le dé et un nouveau tour commence.

## **Fin de la partie**

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré trois cartes : il gagne la partie.

*Conseil :*

*on peut bien sûr jouer avec un circuit plus grand, par exemple en prenant cinq cartes !*



Habermass-spiel Nr. 3329

# Plankgas



Een razendsnel kaartspel voor 2 - 4 coureurs van 5 - 99 jaar.

**Spelidee:** Roberto Fraga  
**Illustraties:** Thies Schwarz  
**Speelduur:** ca. 10 minuten

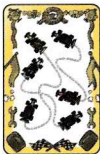
Vroem, vroem! Over enige ogenblikken gaat de lang verwachte „Grote prijs van San Roberto“ van start. De coureurs staan al ongeduldig op het startsein te wachten en laten de motoren van hun wagens loeien. Iedereen wilt een superstart maken en met „plankgas“ de razende wedstrijd winnen!



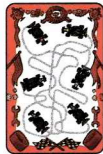
## Spelinhoud

- 16 gele kaarten (eenvoudige spelvariant)
- 16 rode kaarten (ingewikkeldere spelvariant)
- 6 raceauto's
- 1 gekleurde dobbelsteen
- spelregels

16 gele kaarten



16 rode kaarten





## Spelidee

Er liggen drie kaarten uit. Op de kaarten is een wirwar van bochtige gedeelten van het circuit afgebeeld met telkens een verschillend gekleurde raceauto aan het begin en aan het eind. De gekleurde dobbelsteen geeft aan welke auto aan het begin voorop ligt. Dit verandert echter op iedere kaart. Wie in deze warboel als eerste de kleur van de winnende auto ontdekt, grijpt de bijpassende raceauto uit het midden van de tafel en krijgt als beloning een kaart. Het doel van het spel is om als eerste drie kaarten voor zich te hebben liggen.

## Spelvoorbereiding

Zet de zes raceauto's in het midden van de tafel. Let erop dat de auto's op enige afstand van elkaar staan en iedereen er gemakkelijk bij kan. Kies alvorens met het spel te beginnen één van de sets kaarten uit en leg hem klaar:

- De gele set kaarten is heel geschikt om met het spel vertrouwd te raken.
- De rode set kaarten is bedoeld voor echte beroepscoureurs die het spel al goed kennen.

Leg de set kaarten die niet wordt gebruikt in de doos terug en leg de dobbelsteen klaar.

## Spelverloop

De speler die het best het loeien van een raceauto kan nadoen, begint. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de oudste speler. Hij/zij draait drie kaarten van de stapel om en legt ze voor iedereen goed zichtbaar op een rij naast de stapel kaarten. Vervolgens gooit hij/zij met de dobbelsteen.

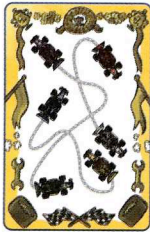
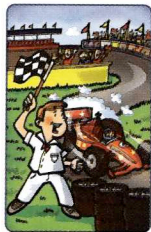
### **Nu moeten alle spelers heel snel zijn want iedereen gaat tegelijk op zoek naar de winnende auto!**

De winnende auto wordt als volgt gevonden:

- De kleur van de dobbelsteen geeft aan welke raceauto de snelste start heeft gemaakt.
- Bekijk het traject van deze auto op de eerste kaart (naast de stapel kaarten). Het traject leidt naar een andere auto, die nu voorop rijdt.
- De kleur van deze raceauto is nu de startkleur voor het traject op de tweede kaart enz.
- Op de derde kaart leidt het traject naar de winnende auto. Als één van de spelers de winnende auto heeft ontdekt, grijpt hij/zij de raceauto met de bijpassende kleur van het midden van de tafel.
- Denkt een andere speler dat de juiste raceauto nog niet is gepakt, dan mag hij/zij verder zoeken. Iedere speler mag per ronde slechts één raceauto pakken.

Voorbeeld:

De dobbelsteen vertoont de kleur „rood”  
en dit levert het volgende circuit op:



eerste kaart: van rood naar wit  
tweede kaart: van wit naar groen  
derde kaart: van groen naar paars

*Dat wil zeggen dat de paarse raceauto de wedstrijd wint!*

Als alle spelers een raceauto in hun hand hebben of van mening zijn dat de juiste auto al gepakt is, wordt de uitkomst gezamenlijk gecontroleerd.

### **Heeft één van de spelers de juiste raceauto gevonden?**

- **Ja?**  
Over de finish! Als beloning mag je één van de omgedraaide kaarten pakken en voor je leggen.  
De overige kaarten worden onderop de stapel gelegd.
- **Nee?**  
Ingehaald! Alle omgedraaide kaarten worden onderop de stapel gelegd.

Vervolgens zetten jullie de raceauto's weer in het midden van de tafel en draaien jullie drie nieuwe kaarten van de stapel om. De speler die kloksgewijs aan de beurt is, gooit met de dobbelsteen en er begint een nieuwe ronde.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra één van de spelers drie kaarten voor zich heeft liggen en zo het spel wint.

*Tip:*

*natuurlijk kunnen jullie ook langere racebanen uitleggen.  
Probeer het bijvoorbeeld ook eens met vijf kaarten!*

