

PISTON CUP RACE SPEL

Word jij de winnaar van de Piston Cup?

Net als Bliksem McQueen wil jij natuurlijk de Piston Cup winnen! Maar om te winnen, moet je snel zijn. Verzamel tijdens de wedstrijd de vijf verschillende pitstopkaarten. Daarmee mag je één ronde van de race rijden. De coureur die als eerste vijf rondes heeft gereden, wint de felbegeerde Piston Cup!

INHOUD:

Podium met Piston Cup en draaiende racebaan, spelbord, 4 racewagens (Bliksem McQueen, Jackson Storm, Cruz Ramirez en Danny Swervez), 20 pitstop-kaarten (4x bougie, 4x gereedschap, 4x band, 4x snelheidsmeter en 4x brandstof) en dobbelsteen.

VOORDAT JE BEGINT:

Vraag een volwassene om het klepje aan de onderkant van het spelbord open te maken, 2 volle AA (LR6) batterijen te plaatsen en het klepje weer te sluiten. Activeer het podium door de schakelaar op 'ON' te zetten. Plaats de Piston Cup op het podium van het spelbord. Zet aan het einde van de race de schakelaar weer op 'OFF' om de batterijen te sparen.

HOE SPEEL JE?

De coureurs kiezen ieder een racewagen: Bliksem McQueen, Jackson Storm, Cruz Ramirez of Danny Swervez. Sorteert de pitstopkaarten op kleur en leg ze in 5 stapeltjes naast het spelbord neer met de afbeeldingen naar boven; een stapeltje met banden, een stapeltje met bougies en zo verder. Daarna rijdt je je racewagen naar het startvak (het vak met de pijl). De coureur die het eerst jarig is, mag beginnen.

Als je aan de beurt bent, gooi je de dobbelsteen.

ALS JE 1-5 GOOIT:

Verplaats je racewagen in de richting die de pijl aangeeft.

- Kom je op een vakje met een bougie, gereedschap, band, snelheidsmeter of brandstof? Dan pak je diezelfde pitstopkaart van de stapel. Leg deze voor je neer met de afbeelding naar boven. Heb je deze pitstopkaart al? Dan hoeft je niets te doen en is je beurt voorbij.
- Kom je op het startvak? Dan mag je nog een keer gooien.
- Kom je op een vakje waar al een racewagen staat? Rijd jouw wagen dan één vakje verder, of naar het eerstvolgende lege vak.

- Kom je op een vakje met een pylon? Dan maak je een pitstop. Druk vlug op de Piston Cup!

Bij het geluid van een snelle pitstop mag je een van je pitstopkaarten gebruiken door hem om te draaien. Zet je racewagen vervolgens op de racebaan en druk nogmaals op de Piston Cup, maar nu iets langer totdat de racebaan begint te draaien. Jouw racewagen gaat nu in de hoogste versnelling en haalt alle anderen in! Zodra de racebaan weer stilstaat, rijdt je jouw racewagen naar het dichtstbijzijnde lege vakje op het spelbord. Je hebt nu 1 ronde gereden, nog 4 te gaan!

Hoor je het geluid van een afslaan motor? Heb jij even pech! Dan kun je natuurlijk niemand inhalen en is je beurt voorbij.

ALS JE 6 GOOIT:

Als je 6 gooit, pak je bij een andere coureur een pitstopkaart die je nog niet hebt. Tja, de concurrentie is hard! Hebben de andere coureurs niet de pitstopkaart die je nodig hebt? Pak het kaartje dan van een van de stapels. Let op: je mag de pitstopkaart in deze beurt nog niet omdraaien.

Zet vervolgens jouw racewagen op de racebaan. Druk op de Piston Cup totdat de racebaan begint te draaien. Jouw racewagen gaat nu in de hoogste versnelling en haalt alle anderen in! Zodra de racebaan weer stilstaat, rijdt je jouw racewagen naar het dichtstbijzijnde lege vakje op het spelbord.

WIE WINT?

De coureur die als eerste alle pitstopkaarten heeft verzameld en gebruikt, is de winnaar van de Piston Cup. De coureur rijdt zijn racewagen het erepodium op om de Piston Cup in ontvangst te nemen. Gefeliciteerd!



JEU DE COURSE PISTON CUP

Seras-tu assez rapide pour gagner la Piston Cup ?

Comme Flash McQueen, tu n'as qu'une envie, c'est de remporter la Piston Cup. Mais pour la gagner, tu dois réunir le plus vite possible les cinq cartes d'arrêt au stand ! Chacune d'elles te donnera le droit de disputer un tour de circuit. Le coureur qui réussit le premier à effectuer cinq tours de circuit, gagne la très convoitée Piston Cup !

CONTENU :

1 podium avec la Piston Cup et 1 circuit de course qui tourne, 1 plateau de jeu, 4 voitures de course (Flash MacQueen, Jackson Storm, Cruz Ramirez et Danny Swervez), 20 cartes d'arrêt au stand (4 bougies d'allumage, 4 outils de révision, 4 changements de pneus, 4 pleins d'essence, 4 contrôles de pression), et 1 dé.

AVANT DE COMMENCER :

Demande à un adulte d'ouvrir le compartiment à piles situé sous le plateau de jeu et d'y placer 2 piles AA (LR6) entièrement chargées. Allume le podium en plaçant le commutateur sur la position « ON ». Place la Piston Cup sur le podium. Quand la course est finie, remets le commutateur sur la position « OFF » de manière à économiser les piles.

DÉROULEMENT DU JEU :

Les joueurs choisissent chacun un véhicule : Flash MacQueen, Jackson Storm, Cruz Ramirez ou Danny Swervez. Trie ensuite les cartes d'arrêt au stand selon leur couleur pour former 5 pioches différentes que tu places à côté du plateau de jeu, avec les images orientées vers le haut : 1 pile avec les cartes de changement de pneu, 1 pile avec les cartes de bougie d'allumage, et ainsi de suite. Conduis ensuite ta voiture de course jusqu'à la ligne de départ (la case avec la flèche). Le coureur dont la date d'anniversaire est la plus proche, peut commencer. Le joueur à qui c'est au tour de jouer, lance le dé.

SI TU TOMBES SUR UN NOMBRE ENTRE 1 ET 5 :

Tu déplaces ta voiture de course dans la direction indiquée par la flèche.

- Tu arrives sur une case où se trouvent une bougie d'allumage, des outils, un changement de pneus, un contrôle de pression ou un plein d'essence ? Prends la carte d'arrêt au stand correspondante dans une des cinq pioches et pose-la devant toi avec l'image orientée vers le haut. Tu as déjà cette carte ? Alors tu ne fais rien et ton tour est fini.
- Tu arrives sur la case de la ligne de départ ? Dans ce cas, tu as le droit de relancer le dé.

- Tu arrives sur une case occupée par une autre voiture ? Avance ta voiture d'une case de plus ou avances jusqu'à la prochaine case vide.
- Tu arrives sur une case sur laquelle figure un drapeau à damiers ? Tu peux faire un arrêt au stand. Appuie vite sur la Piston Cup !

Si tu entends le bruit rapide de l'arrêt au stand, tu as le droit d'activer une de tes cartes d'arrêt au stand en la retournant. Place ensuite ta voiture de course sur le circuit et appuie de nouveau sur la Piston Cup, mais cette fois un peu plus longuement jusqu'à ce que le circuit commence à tourner. Ta voiture de course franchit maintenant sa vitesse la plus élevée et dépasse tous les autres bolides ! Dès que le circuit redevient immobile, conduis ta voiture de course vers la case vide la plus proche du plateau de jeu. Tu viens de remporter 1 tour de piste, il t'en reste encore 4 à faire !

Tu entends le bruit d'un moteur qui cale ? Pas de chance ! Tu n'as bien sûr pas le droit de dépasser aucun autre coureur et ton tour est terminé.

SI TU TOMBES SUR UN 6 :

Si tu lances un 6, tu prends chez un autre coureur une carte d'arrêt au stand que tu ne possèdes pas encore. Eh oui, la concurrence est sans pitié ! Les autres joueurs n'ont pas la carte d'arrêt aux stands dont tu as besoin ? Prends alors la carte dans une des pioches, mais attention : tu n'as pas encore le droit de retourner et d'activer ta carte d'arrêt au stand pendant ce tour ! Appuie sur la Piston Cup jusqu'à ce que le circuit commence à tourner. Ta voiture de course franchit maintenant sa vitesse la plus élevée et dépasse tous les autres bolides. Dès que le circuit redevient immobile, conduis ta voiture de course vers la case vide la plus proche du plateau de jeu.

QUI GAGNÉ :

Le coureur qui réussit le premier à activer toutes ses cartes d'arrêt au stand, remporte la Piston Cup. Il conduit sa voiture de course jusqu'au podium pour recevoir son trophée de la Piston Cup. Toutes nos félicitations à l'heureux gagnant !

