

Pleins Gaz

Jeu

FAIS RUGIR LE
MOTEUR mais attention,
PAS D'ACCIDENT!

COMMENCE

ICI!

Avant de commencer à jouer :

1



← MARCHE
○ ARRÊT
X ESSAI

REMARQUE : AVANT DE JOUER,
S'ASSURER DE GLISSER LE BOUTON
DE LA POSITION «ESSAI» À LA
POSITION «MARCHE».

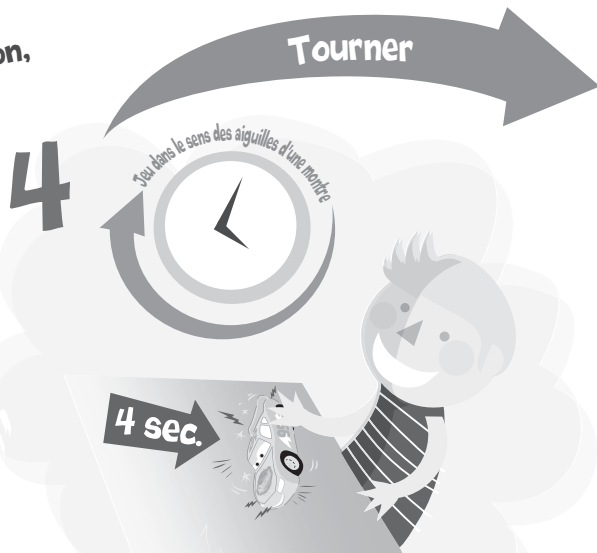
Contient :

- Unité de jeu Flash McQueen
- Règles de jeu
- 56 cartes

2



Mélange les cartes et distribue 3 cartes à chaque joueur. À la fin de son tour,
chaque joueur pige autant de cartes que nécessaire pour en avoir 3 en main.



Afin de déterminer quel joueur jouera en premier, chaque participant appuie sur Flash McQueen pendant 4 secondes environ. Les joueurs entendent le son de Flash McQueen essayant de démarrer. Le joueur qui déclenche le son de DÉMARRAGE jouera en premier. S'il NE DÉMARRE PAS, le joueur passe Flash McQueen au joueur suivant. Les joueurs continuent jusqu'à entendre le son de Flash McQueen DÉMARRER, et le joueur qui déclenche le son joue en premier. Le jeu se poursuit ensuite dans le sens horaire.

3



Place le reste des cartes face cachée pour former une pioche (la pile où l'on pige les cartes). Les cartes jouées sont empilées pour former le talon, à côté de la pioche.

COMMENT JOUER

1

Lorsque c'est à son tour de jouer, le joueur pose n'importe quelle carte de sa main sur le talon. L'étape suivante dépend de la carte jouée :

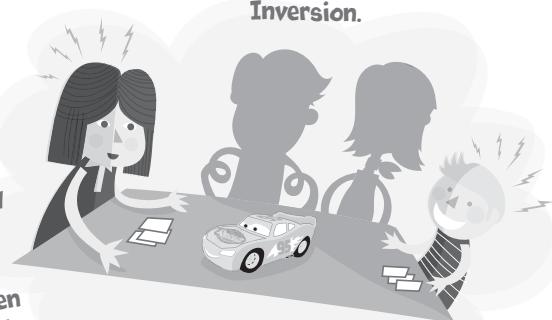
2



Attention :
SI FLASH McQUEEN A UN ACCIDENT, LE JOUEUR EST ÉLIMINÉ!

Après un accident, les joueurs toujours en course poursuivent le jeu. Les joueurs continuent de poser des cartes, d'appuyer sur Flash McQueen, de jouer des cartes Passer ou Inversion.

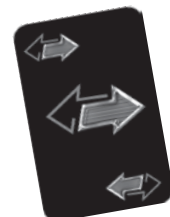
4



Le dernier
joueur en lice
remporte
la partie!



Si le joueur joue une carte **PASSER**, il passe SON tour et n'appuie pas sur Flash McQueen.



S'il joue une carte **INVERSION**, le jeu change de sens.
Note : si un joueur joue une carte Inversion lors d'une partie à 2 joueurs, cela signifie qu'il joue deux fois.



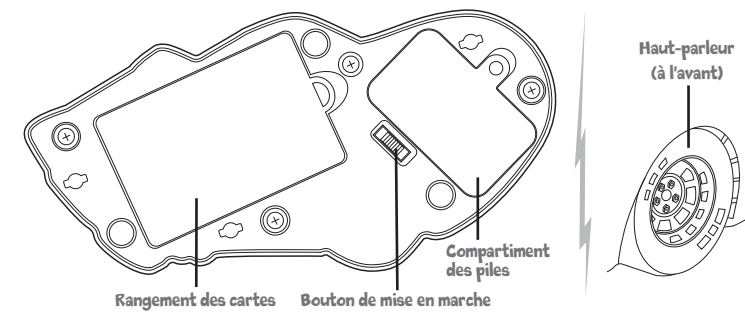
Si un joueur joue une carte **DÉCALER**, chaque joueur doit passer toutes les cartes de sa main au joueur à sa gauche.



Si un joueur joue une carte **TOUR DE PISTE**, chaque joueur doit appuyer sur Flash McQueen une fois, à commencer par le joueur qui a joué la carte. Si Flash McQueen RUGIT, tout va bien. Les joueurs continuent jusqu'à entendre le son d'une **COLLISION**. Le joueur qui appuie sur le bouton et provoque la collision est éliminé.

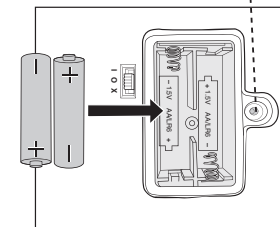
Et n'oublie pas : si TU causes un accident, TU es éliminé!

Et il n'y a aucun doute à avoir : le rugissement du moteur est bien distinct du son produit par une **COLLISION!**



INSTALLATION DES PILES

1. Dévisser le couvercle du compartiment des piles avec un tournevis cruciforme (non fourni).
2. Insérer 2 piles alcalines AA (LR6) neuves dans le sens (+/-) indiqué.
3. Remettre le couvercle des piles et serrer la vis.



Pour un rendement optimal, utiliser uniquement des piles alcalines.
Remplacer les piles lorsque les sons se déforment.

Les piles incluses servent uniquement à la démonstration du produit.

Si le produit ne fonctionne pas correctement, l'éteindre quelques secondes puis le remettre en marche.

Conserver ce mode d'emploi pour vous y référer en cas de besoin car il contient des informations importantes.

FFK03-2B70-G1
1101316990-2LB

? service.mattel.com

©Disney/Pixar
Visitez le site web de Cars à Disney.com/Cars

