

FR



Dès 6 ans



De 2 à 5 joueurs



Contenu : 45 cartes, 11 «pions-voitures», 2 dés



But du jeu : être le premier à remporter les 3 étapes du rallye, c'est à dire obtenir 3 «pions-voitures».



Règle du jeu : Chaque joueur reçoit 6 cartes.

Le reste constitue la pioche.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur le plus jeune commence et lance les dés.

Le nombre obtenu par la somme des 2 dés indique le nombre de kilomètres à parcourir (exemple : $3 + 6 = 9$ km).

Les chiffres sur les cartes représentent un nombre de kilomètres.

Le joueur qui a lancé les dés doit additionner et/ou soustraire les kilomètres de ses cartes pour obtenir le résultat demandé.

Il peut déposer 1, 2, ou 3 cartes maximum.

Exemple : Un joueur lance les dés.



Pour obtenir 5 (c'est à dire $2 + 3$), il peut déposer les cartes suivantes : $3 + 2$



Mais il peut aussi utiliser la combinaison à 3 cartes : $3 + 3 - 1$.



En découvrant ses cartes, le joueur doit annoncer le calcul qui lui permet d'obtenir le bon résultat.

Puis le joueur suivant annonce son propre calcul et ainsi de suite pour tous les joueurs. Si la combinaison est correcte, les cartes sont écartées du jeu.

A la fin de ce tour, un autre joueur lance les dés et annonce le nouveau nombre de kilomètres à parcourir... on fait de même jusqu'à ce que l'un des joueurs n'ait plus de cartes en main. Il gagne alors une étape du rallye et obtient un «pion-voiture».

Une nouvelle manche démarre et on distribue 6 nouvelles cartes à chaque joueur. Si un joueur ne peut pas jouer, il pioche une carte et passe son tour.

Le premier joueur qui obtient 3 «pions-voitures» remporte la partie.

NB : les plus grands peuvent utiliser les 4 opérations : additions, soustractions, multiplications et divisions.

