

Snap-on®

JEU DE COURSE AUTOMOBILE

Un jeu de chance et de stratégie

Instructions pour le jeu



De 2 à 11 joueurs, ■ 10 ans et plus

AVERTISSEMENT : Risque d'étouffement – petites pièces.

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

SSX26P119

Configuration du jeu

1. Composants du jeu :

- Plateau de jeu Car Racing
- Dés x 2
- 143 jetons de poker
- 11 voitures
- Jeu de cartes à jouer



(utilisez 2 jeux avec 4 joueurs ou plus)

- Jetez tous les as, les rois et les jokers, en laissant 44 cartes, ou 88 si vous jouez avec 2 jeux.
- Mélangez soigneusement les cartes restantes.
- Distribuez toutes les cartes aux joueurs – certains joueurs auront plus de cartes que les autres.

Dans cette variation, la position du donneur doit changer à chaque partie.

2. Répartissez les jetons de poker uniformément entre les joueurs.
3. Petits groupes (4 à 6 joueurs) : Chaque joueur obtient 8 jetons de 1 \$, 7 jetons de 5 \$, 5 jetons de 25 \$, 2 jetons de 100 \$
4. Grands groupes (7 joueurs et plus) : Chaque joueur obtient 5 jetons de 1 \$, 4 jetons de 5 \$, 3 jetons de 25 \$, 1 jeton de 100 \$
5. Placez les pièces du jeu automobile sur le plateau à la ligne de départ. Numéros 2 et 12 ont un parcours plus court parce qu'ils sont moins susceptibles d'être obtenus (leur parcours plus court égalise la donne). De même, le 7 a le parcours le plus long puisqu'il est le nombre le plus susceptible d'être obtenu.
6. Une fois toutes les voitures en place, vous commencerez à choisir les voitures « éliminées »

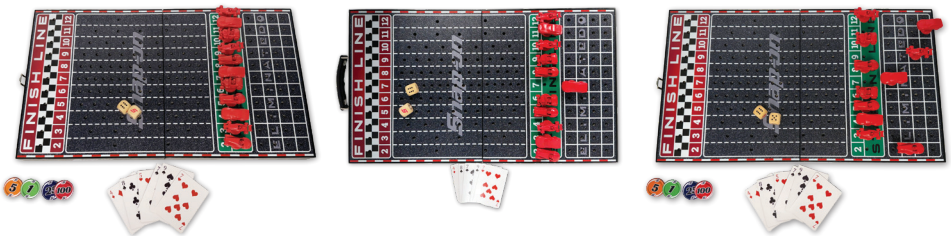
Règles du jeu

Étape 1 : Éliminer (disqualifier) quatre voitures

Avant le début de la course, quatre voitures sont éliminées (disqualifiées).

1. Le joueur à gauche du donneur lance les deux dés et en fait la somme. Le total détermine quelle voie est éliminée en premier.
2. Déplacez la voiture éliminée à la première rangée de la zone d'élimination (ou la case de 1 \$).
3. Ensuite, lancez de nouveau les dés pour obtenir la deuxième voiture éliminée. (Si vous obtenez le même nombre, relancez.) Cette voiture est placée au deuxième endroit éliminé (ou la case de 5 \$).
4. Répétez le processus pour les troisième et quatrième voitures. La troisième voiture est placée dans la case de 25 \$ et la quatrième dans la case de 100 \$.

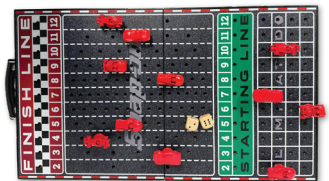
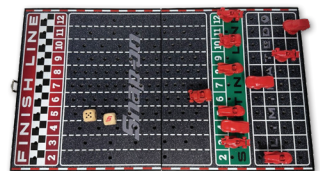
5. Tous les joueurs vérifient leurs mains :
 - Pour chaque carte correspondant à une voiture éliminée, le joueur paie ce montant au pot.
 - Par exemple, si la voiture no 4 se trouve dans la case de 1 \$ (ou la 1^{re} éliminée) et que vous avez le 4 de trèfle, vous devrez mettre 1 \$ dans le pot. De même, si la voiture no 6 est dans la case à 25 \$ (ou la 3^e éliminée) et que vous avez deux cartes no 6 en main, vous devrez mettre 50 \$ dans le pot.
 - Défaussez les cartes correspondantes.
6. Variantes - Dans le jeu le plus populaire, les voitures éliminées (disqualifiées) ont toutes des montants d'argent différents que vous devez payer, de 1 \$ à 100 \$ (comme décrit ci-dessus). Il y a d'autres variantes où vous payez différents montants de jetons, d'un jeton à quatre jetons. Une autre variante fait en sorte que toutes les voitures éliminées ne paient qu'un seul jeton de 1 \$. La méthode à laquelle vous jouez dépend du degré de sérieux avec lequel vous jouez, du nombre de jetons que vous avez, ainsi que de l'âge des joueurs. Les jeunes joueurs peuvent préférer la méthode à un seul jeton. D'autres variantes se trouvent sur Internet.



Étape 2 : La course commence

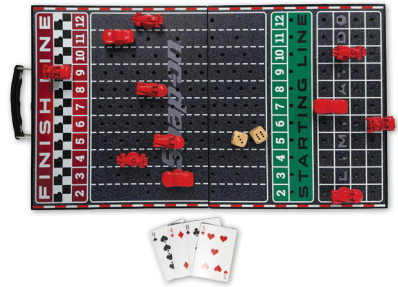
Une fois que quatre voitures ont été éliminées, les voitures restantes sur la ligne de départ peuvent maintenant commencer officiellement la course.

1. En commençant par le joueur suivant, lancez les deux dés.
2. Additionnez les dés et avancez la voiture correspondante d'un espace.
3. Si le total des dés correspond à celui d'une voiture précédemment éliminée, le joueur doit payer le même montant de pénalité associé à la rangée de cette voiture lorsqu'elle a été éliminée à l'étape 1.
4. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre ; les joueurs lancent les dés et font avancer les voitures d'un espace à la fois.
5. La course se poursuit jusqu'à ce qu'une voiture atteigne la ligne d'arrivée.



Étape 3 : Gagner le jeu

1. La voiture gagnante est la première voiture à traverser la ligne d'arrivée.
2. Les joueurs vérifient dans leur main s'ils ont des cartes correspondant au numéro de voie de la voiture gagnante.
 - Chaque carte correspondante dans votre main vous fait gagner 25 % du pot total.
 - Exemples :
 - Une carte correspondante gagne 25 % du pot.
 - Deux cartes correspondantes gagnent 50 % du pot.
 - Quatre cartes correspondantes gagnent 100 % du pot.
3. Les joueurs qui ne détiennent aucune carte correspondante doivent payer un jeton de 1 \$ par carte restante dans leur main dans le pot.
4. Le ou les joueurs ayant des cartes gagnantes collectent leurs gains.



Foire aux questions

1. Les règles du jeu peuvent-elles être modifiées?

Oui. Les règles peuvent être ajustées en fonction des préférences des joueurs et de l'entente du groupe.

2. Répartissez les jetons de poker uniformément entre les joueurs.

Comment les jetons devraient-ils être distribués? La distribution des jetons dépend du nombre de joueurs. Exemple pour 11 joueurs :

- a. Jetons de 1 \$: 5 par joueur
- b. Jetons de 5 \$: 4 par joueur
- c. Jetons de 25 \$: 3 par joueur
- d. Jetons de 100 \$: 1 par joueur



**Conçu et mis au point aux É.-U.
Fabriqué en Chine.**

Snap-on et Wrench « S » sont des marques de commerce de Snap-on Incorporated et sont utilisées sous licence. Toutes les autres marques sont des marques de commerce de leurs détenteurs respectifs.

2026 Snap-on Incorporated, Imprimé en Chine.
Snap-on, 2801 80th St., Kenosha (WI) 53143, États-Unis
www.snapon.com



**Numérisez pour obtenir des
renseignements supplémentaires**



SSX26P119