

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

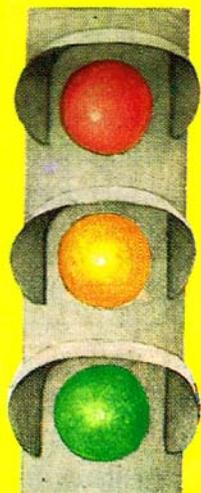
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



**FEU
FEU
ROUGE**

**FEU
FEU
VERT**



NATHAN

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 plan de jeu
- 4 voitures (bleue, verte, jaune, rouge)
- 1 dé classique
- 1 dé "feu rouge-feu vert"
- 1 "feu de contrôle"

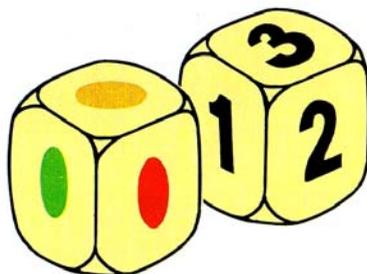
Grâce à ce jeu, les conducteurs en herbe vont se familiariser avec les principales réglementations du Code de la Route et acquérir, en situation, les premiers réflexes essentiels à la conduite. **Mais avant tout départ, ils devront boucler leur ceinture de sécurité.**

PRÉPARATION DU JEU

- Disposer le plan de jeu au milieu des joueurs.
- Chacun choisit une voiture et la place sur son garage de départ de couleur correspondante.

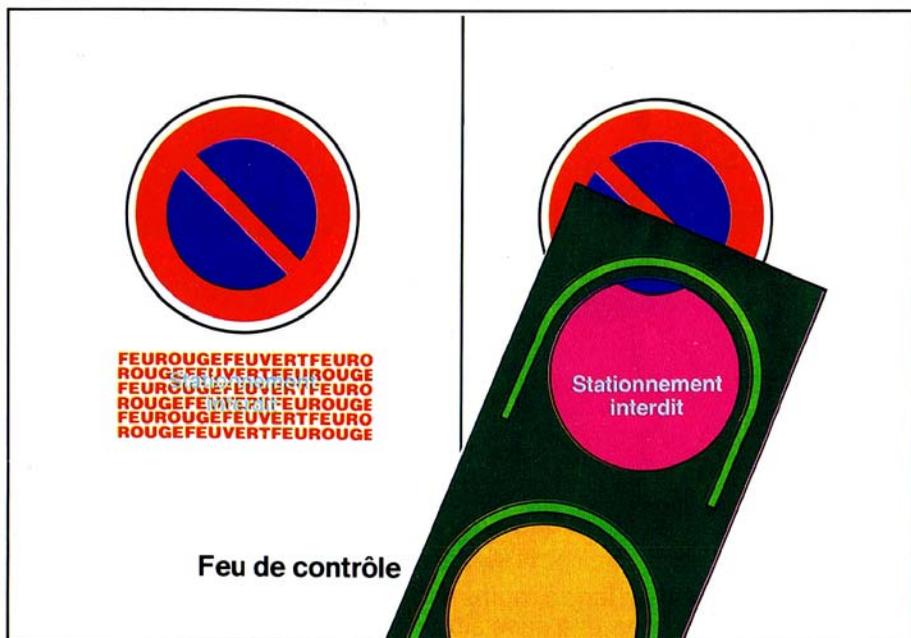
BUT DU JEU

- Déplacer sa voiture sur le parcours et arriver le premier en ayant respecté au mieux la réglementation.



RÈGLE DU JEU

- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Chaque joueur lance le dé. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence.
- Il monte dans sa voiture et boucle sa ceinture de sécurité.
- Il lance le dé et sort sa voiture du garage, dans le sens de la flèche, du nombre de cases correspondant aux points obtenus.
- Puis c'est au tour du joueur suivant qui procède de même, et ainsi de suite pour chaque joueur.
- Ensuite, chaque joueur déplace sa voiture du nombre de cases indiqué par le dé, **sans jamais tourner à gauche ou à droite ni revenir en arrière.**
- Lorsque les points du dé amènent un joueur sur une case occupée par une autre voiture, il doit rester sur la case située immédiatement derrière. Si celle-ci comporte une interdiction de stationner, il reste où il est.
- Au cours du jeu, chaque fois qu'un joueur s'arrête sur une case marquée d'un panneau de signalisation, il doit annoncer sa signification.
- S'il ne connaît pas le panneau, il pose le feu de contrôle sur la définition invisible située sous le panneau dans le livret (voir § panneaux de signalisation) et le texte apparaît. **Mais dans ce cas, le joueur passe un tour.**

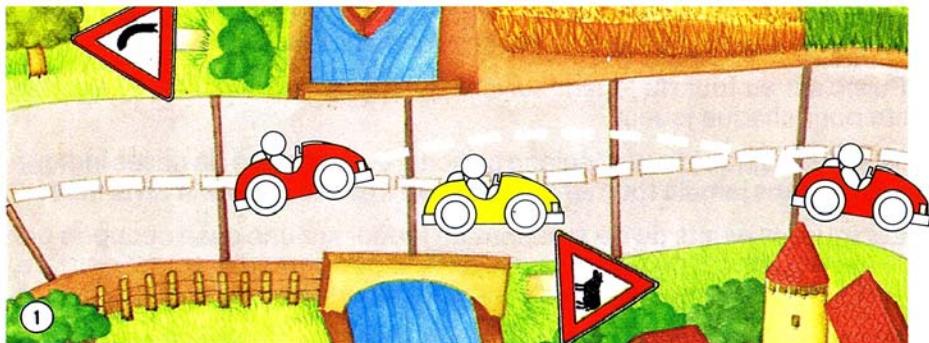


- Chaque panneau de signalisation donne une indication particulière que le joueur doit respecter.

DÉPASSEMENTS, CARREFOURS, FEUX

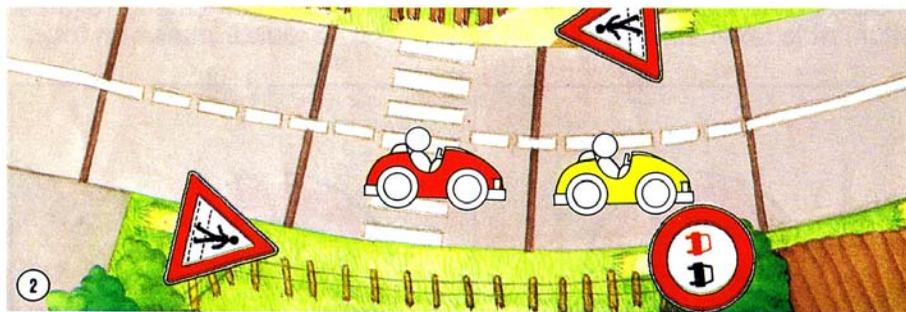
Pour dépasser une voiture, il faut :

- obtenir au dé les points suffisants pour laisser une case libre devant la voiture que l'on dépasse (la case occupée par l'autre voiture compte) ①,
- être sur une portion de route à ligne blanche discontinue (pointillée).



Les interdictions de dépasser :

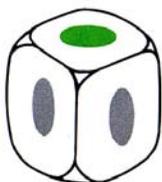
- un panneau d'interdiction situé à la case du dépassement ②,



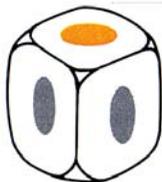
- une voiture arrivant en face à moins de 3 cases (dans ce cas, le joueur qui veut dépasser se place sur la case située immédiatement derrière l'autre voiture) ③,
- une ligne blanche continue sur la chaussée.

ROUGES

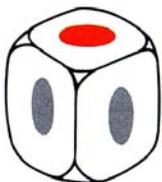
Quand une voiture arrive à proximité d'un carrefour (3 cases au moins) avec feux de signalisation, le joueur **doit lancer les 2 dés** :



- si le dé couleur indique **feu vert** et que l'autre dé donne les points suffisants, le joueur traverse le carrefour. S'il n'a pas les points suffisants, il avance du nombre de points sortis au dé (il a le droit de se poser sur la case feux),



- si le dé couleur indique **feu orange** : le joueur avance sa voiture jusqu'aux feux (si les points obtenus le lui permettent),



- si le dé couleur indique **feu rouge** : le joueur avance jusqu'à la case précédant les feux.

Dans l'un ou l'autre des cas, il rejouera les deux dés au tour prochain pour tenter de traverser le carrefour.

Une voiture arrêtée à un feu rouge donne feu vert à une voiture arrivant sur une voie perpendiculaire. Le conducteur de cette voiture peut alors traverser le carrefour sans avoir à jeter le dé couleur, mais à son tour.

Nota : la case "carrefour" compte pour une case et **aucune voiture ne peut s'y arrêter.**

- Si un joueur oublie de lancer son dé couleur et traverse le carrefour, **il doit reculer de 10 cases.** Si le fait de reculer l'amène sur une case portant un panneau, il doit se conformer aux règles de ce panneau.
- En dehors des panneaux de signalisation, les joueurs rencontrent des cases "imprévus" (blanches et striées de gris) sur leur parcours :
 - 1 camping
 - 2 stations d'essence
 - 1 gare
- Lorsqu'un joueur arrive sur l'une de ces cases, il range sa voiture à côté, hors du parcours, et passe un tour. Il repartira de cette case au prochain tour.
- En fin de parcours, les joueurs doivent rentrer dans leur garage respectif. Pour cela, ils doivent obtenir au dé le nombre de points correspondant aux cases à franchir, compte tenu de la case garage.
- **Le gagnant est le joueur qui, le premier, a regagné son garage.** Les autres joueurs continuent la partie afin de se classer 2^e, 3^e ou 4^e.

LES PANNEAUX DE SIGNALISATION



FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU

Aucun conducteur ne doit stationner ou s'arrêter sur une case marquée de ces panneaux.
Si le chiffre indiqué amène le joueur sur une de ces cases, il passe son tour jusqu'à ce qu'il puisse la franchir sans s'y arrêter.

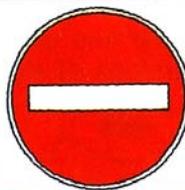


FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU



FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU

Aucun joueur ne peut dépasser une autre voiture sur la case portant ce panneau et sur les cases situées immédiatement après comportant une bande blanche continue.



FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU

Rue à ne pas emprunter. Si un joueur distrait le fait, il retourne à son garage et recommence la partie.



150m

FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU

Le joueur qui s'arrête ou passe devant l'un de ces panneaux ralentit et diminue d'un point le chiffre obtenu au dé.



STOP
150m

FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU



CEDEZ LE
PASSAGE

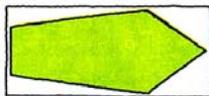
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU

Lorsqu'une voiture s'arrête ou passe sur la case portant ce panneau, elle ne peut franchir le carrefour que si aucune voiture adverse ne se trouve sur la route transversale, à droite ou à gauche, à moins de 3 cases.



FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU

Intersection avec obligation de céder le passage aux véhicules venant de droite. Si une voiture s'arrête ou passe sur la case portant ce panneau, elle ne peut franchir le carrefour que si aucune voiture ne vient de la droite à moins de 3 cases.



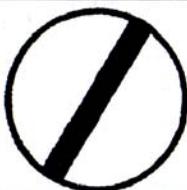
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU
FEUROUGEFEUVERTFEUROU
ROUGEFEUVERTFEUROU

Dans ce cas, si les points ne permettent pas au joueur de franchir le carrefour, la voiture s'arrête sur la case portant ces panneaux.



FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE
FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE
FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE
FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE
FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE

Il est obligatoire de s'arrêter au Stop. Le joueur doit arriver exactement sur la case portant la bande blanche; il repartira au prochain tour, sauf si une voiture arrive sur sa gauche ou sa droite à moins de 3 cases.



FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE
FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE
FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE
FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE
FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE

Toute voiture s'arrêtant sur ce panneau ou passant devant double ses points.



FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE
FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE
FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE
FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE
FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE

Lorsqu'un joueur passe ou s'arrête devant ce panneau, il continue normalement selon le chiffre indiqué par le dé.



FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE
FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE
FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE
FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE
FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE

Lorsqu'un joueur passe ou s'arrête devant ce panneau, il perd sa priorité et cède le passage à droite. Il reste sur place et repartira au prochain tour.



FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE
FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE
FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE
FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE
FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE

Lorsqu'un joueur s'arrête ou passe devant ce panneau, il continue normalement selon le chiffre indiqué par le dé.



FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE
FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE
FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE
FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE
FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE

Si un joueur passe devant la case portant ce panneau, il doit ralentir **en diminuant d'un point** le chiffre obtenu.



FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE
FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE
FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE
FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE
FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE



FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE
FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE
FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE
FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE
FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE



FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE
FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE
FEUROUGEFEUVERTFEURO
ROUGEFEUVERTFEUROUGE

Les joueurs ne peuvent s'arrêter sur la case suivant immédiatement l'un de ces panneaux, car elle est traversée soit par une voie ferrée, une piste cyclable ou un passage pour piétons. Ils doivent donc arriver exactement sur la case portant ce panneau. Si les joueurs, lors d'un déplacement, passent sur cette case, ils ralentissent et diminuent d'un point le chiffre obtenu au dé.



Ces 7 panneaux indiquent des dangers particuliers. Quand un joueur passe devant, il enlève 1 point au chiffre obtenu.
 S'il s'y arrête, il enlèvera, au tour suivant, 1 point au chiffre obtenu.
 S'il obtient 1, il passera son tour.

IMPORTANT : il est recommandé aux joueurs de bien identifier les panneaux avant de jouer. Ensuite, à eux de conduire... Soyez vigilants et bonne route !



NATHAN

©1983 JEUX NATHAN S.A. - PARIS FRANCE
 Droits réservés pour tous pays
 Made in France.
 01/01/1987

055 106