

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 ★★☆☆ modulaire 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



**GRAND
JEU
DES ROUTES
DE
FRANCE**

R È G L E D U J E U

AVIS AUX PARENTS

Peut-être avez-vous... vous, qui êtes grands et qui connaissez bien ce pays plein de merveilles... peut-être avez-vous envie de jouer avec vos enfants au grand jeu des Routes de France, véritable course aux "spécialités". Vous serez alors surpris et, qui sait, choqués ou peinés de constater quelques omissions sur cette carte de France.

En réalité, ce ne sont pas des oublis. Nous savons, bien sûr, que les tripes de Caen sont exquises et de réputation mondiale ; que les meilleures quenelles se font à Nantua ; qu'il y a à Brest, et dans toute la Bretagne, des galettes d'une finesse incomparable ; que Nantes est la patrie des biscuits secs ; que le beurre des Charentes a un goût de noisettes aussi subtil que celui d'Isigny ; que le fromage de Roquefort est inimitable ; que les pépinières et les roses du Val de Loire sont admirables et qu'il y a dans chaque ville de France une spécialité bonne à regarder ou à déguster. Nous savons tout cela... mais comment faire pour établir une Carte-Jeu qui aurait pu contenir tant de richesses ? Nos petites voitures, retenues à chaque tournant, auraient perdu la tête sans pouvoir avancer... alors, tristes, nous aussi, parce que nous avions envie de tout goûter... nous avons dû choisir. Nous avons choisi de faire un jeu pour des enfants qui, depuis qu'ils ont l'âge d'écouter et de regarder, savent qu'il y a en tout cas de la moutarde à Dijon, de la confiture à Bar-le-Duc et des madeleines à Commercy. Nous avons, le plus simplement possible, illustré leur premier livre de géographie. Peut-être apprendront-ils, grâce à nous, la distance qu'il y a entre le foie gras de Périgueux et celui de Strasbourg. Ils connaîtront de ce pays les routes les plus larges. Les autres, les petites, celles que nous n'avons pas pu tracer, celles qui bordent la mer sur le Cotentin ou sur la côte d'Émeraude, celles qui s'incrustent dans les grès rouillés de la Bretagne, ils en découvriront les caprices avec vous, peut-être aux prochaines vacances ; ils en goûteront, eux-mêmes, plus tard, le charme et les surprises.

Cette carte est un "résumé", puisse-t-il donner à vos enfants le goût du voyage, et nous serons satisfaits.

PRÉFACE

Avant de consulter les règles de ce "Grand Jeu des Routes de France", nous vous demandons de lire très attentivement cette préface.

En effet, ce "Grand Jeu" n'est pas comme les autres. Il fait de vous, qui pourtant n'en avez pas l'âge, un véritable automobiliste, un voyageur, un touriste, c'est-à-dire une personne libre d'aller où bon lui semble pour faire la connaissance de la France sous ses multiples aspects.

Vous allez tout d'abord ouvrir devant vous cette carte qui va être votre piste de Jeu. Les grandes routes sont tracées, elles vont de ville en ville et sillonnent le pays comme un réseau sans début, ni fin... voilà qui est

important : vous seul choisirez le sens de votre voyage, sa longueur et ses étapes. Pas de point de départ, ni de point d'arrivée autres que ceux qui vous conviennent. Comment allez-vous les choisir ?

De même que votre papa décide de s'arrêter dans telle ou telle ville parce qu'il souhaite en visiter la cathédrale ou en goûter la spécialité gastronomique, vous composerez votre itinéraire suivant les cartes bleues (nous les appelons "touristiques") que vous avez en main. Elles vous ont été distribuées au nombre de dix. Regardez-les ! Elles sont illustrées par les spécialités des principales villes de France. Le but du Jeu est de déposer un maximum de cartes, dans un minimum de temps, dans les villes correspondant aux spécialités, en passant évidemment par les routes les plus directes.

Vous déciderez donc de votre itinéraire (qui sera bien sûr différent à chaque partie) et quand vous l'aurez annoncé à haute voix et inscrit sur un bloc, nous considérons que vous vous êtes engagé à remplir un contrat, c'est-à-dire à tenir votre parole... à aller de ce point X à ce point Y en déposant toutes les cartes que vous avez en main.

Les dés seront votre carburant, choisissez la couleur de votre automobile. La ville de départ vous permet déjà de déposer une carte de spécialité. Le but doit se trouver, dans l'idéal, au bout du plus court chemin passant par toutes les villes dont vous possédez les spécialités. Donc... du bon sens..., réfléchissez ! Evitez les détours inutiles. Ils vous seront peut-être imposés par les cartes rouges que vous devrez tirer quand votre voiture arrivera dans une case rouge. Vous obéirez aux instructions correspondant aux mille et un ennuis qui peuvent surgir au cours d'un voyage !

Les cartes vertes en revanche (vous en tirez une quand vous arrivez dans une case verte) représentent la chance, le bon voyage... elles vous aideront très certainement...

D'autres cartes, d'ailleurs, pourront vous être utiles. Elles sont bleues, et mêlées aux cartes touristiques. Elles représentent en quelque sorte la prudence, la prévoyance de l'automobiliste. Elles annulent certains ennuis imposés par les cartes rouges. Si vous en possédez une dans votre jeu, ne manquez pas de l'abattre au bon moment. La liste des annulations vous est donnée dans le résumé des règles. Vous allez voir, sur les cartes bleues, en haut à droite, un chiffre qui sera fort utile au moment de marquer les points.

En effet, si un voyageur est une personne libre, il est aussi une personne organisée. Or, nous vous avons demandé de composer votre itinéraire de manière à pouvoir déposer un maximum de cartes... en réalité pour être sûr de gagner la partie, il faut déposer toutes ses cartes, car, s'il vous en reste entre les mains, même si vous arrivez premier, les points desdites cartes seront à inscrire dans la colonne des amendes et de plus, le manque de parole, le non-respect de contrat vous coûtera 50 points... En revanche, si votre voyage est bien organisé, si toutes vos spécialités sont déposées dans leur lieu d'origine vous aurez une

bonification de 50 points à inscrire dans la bonne colonne... mais ne vous inquiétez pas, jouez bien... et à la fin de la partie, vous consulterez les explications concernant le marquage des points. Elles sont très simples.

Un dernier conseil, si vous n'êtes pas encore très grand nous vous permettons de retirer du jeu les cartes rouges et cartes vertes et aussi, bien sûr les 10 cartes bleues qui valent 20 points et que nous appelons les cartes de "Grâce"...

La partie sera simplifiée, libre à vous, quand vous connaîtrez bien votre carte de France, de tenir compte des difficultés que nous avons imaginées. Rappelez-vous : du bon sens, de la réflexion, et de la bonne humeur, car un automobiliste doit être souriant!

RÉSUMÉ DE LA FAÇON DE JOUER

- 1° Placer les jeux "CONTRAVENTIONS", cartes rouges et "BON VOYAGE", cartes vertes, sur la table auprès de la carte de France déployée. Remettre une voiture de couleur différente à chacun des joueurs (6 au maximum).
- 2° Distribuer le jeu de cartes bleues illustrées, 10 par joueur, le talon reste sur le tapis et ne sera plus utilisé.
- 3° Consulter son jeu et la carte des routes de France. Etablir mentalement son itinéraire (celui évidemment qui permet de déposer toutes les cartes de spécialité que l'on a reçues lors de la distribution, ou en tout cas la plus grande partie de ces cartes).
- 4° Annoncer et marquer sur un bloc la ville choisie comme point de départ et la ville choisie comme arrivée.
Exemple : Jean part de CAEN pour aller à NICE.
- 5° Chaque joueur pose devant lui la carte correspondant à sa ville de départ (et continue de déposer devant lui les cartes de ses villes étapes chaque fois qu'il en atteindra une).
- 6° Un joueur à désigner (par le coup de dés le plus important) commence la partie, il lance les dés et déplace sa voiture d'autant de cases qu'il a obtenu de points.
- 7° C'est au tour du joueur se trouvant à la gauche de celui qui vient de jouer, de lancer les dés et d'avancer sa voiture, etc. le voyage est commencé : "bonne route!"...

REMARQUES

Lorsque après avoir lancé vos dés vous avancez votre voiture, vous aboutissez soit à :

Une case grise : tout est normal et vous attendez votre prochain tour.

Une case bleue : ville gastronomique, ville étape. Cela vous permet de déposer la carte correspondante si vous l'avez en main, si vous ne l'avez pas vous passez tout simplement (attention pour **déposer** une carte gastronomique il faut **arrêter** sa voiture dans la **ville même**, c'est-à-dire que si votre coup de dés vous a emmené trop loin, vous reculerez lors de votre prochain tour, il est alors possible de vous soyez obligé de reculer tellement qu'il vous faudra jouer à nouveau pour enfin atteindre la ville où vous désirez vous arrêter pour déposer votre carte. Ces manœuvres peuvent évidemment prendre plusieurs tours, mais vous avez aussi la faculté de décider de passer **sans déposer** votre carte, à vous de réfléchir car vous savez que terminer son parcours sans avoir déposé toutes ses cartes entraîne automatiquement des points de pénalité qui s'ajouteront aux valeurs des cartes vous restant en main (chiffre en haut à droite de chaque carte) à la fin de la partie.

Une case rouge : vous avez commis une infraction, vous êtes obligé de tirer une carte rouge du paquet "CONTRAVENTIONS" et vous devez **obligatoirement** vous conformer à ses prescriptions. Mais dans les cartes bleues que vous avez en main, mélangées aux cartes de spécialités gastronomiques qui vous ont été distribuées au début de la partie, peut-être avez-vous eu la chance de toucher des cartes dites de "détaxe" ou de "grâce", ces cartes ont le même aspect que les autres cartes bleues, mais leur valeur en points est plus grande (20 points) et elles annulent certaines contraventions ou accident,

en voici la liste :

CARTE BLEUE représentant :

CARTE ROUGE

un jerrican d'essence	annule	la panne d'essence
un bidon d'huile	annule	la panne d'huile
une roue de secours	annule	la roue crevée
un laissez-passer	annule	la demande de papiers
une trousse de voyage	annule	l'oubli de la valise
un plaid	annule	l'oubli du manteau
des lunettes antibrouillard	annule	brouillard - mauvais temps
une trousse de premier secours	annule	l'accident bénin
une carte de groupe sanguin	annule	l'accident grave
un témoin	annule	le refus de dépassement

Une case verte : alors vous avez beaucoup de chance, prenez une carte dans le paquet des cartes vertes "bon voyage", vous aurez une agréable surprise et votre voyage s'en trouvera sans doute facilité.

IMPORTANT

Puisque vous êtes un touriste et que votre circuit n'a pas de sens obligatoire, vous êtes parfaitement libre de repasser par une ville que vous avez déjà traversée, que vous ayez ou non déposé une carte de spécialité... personne ne peut s'y opposer. Mais la ville que vous avez annoncée au début de la partie comme étant votre ville d'arrivée sera obligatoirement votre point d'arrêt, c'est-à-dire que si par mégarde ou par malchance (carte rouge) vous y arrivez avant le moment que vous avez prévu, la partie sera terminée pour vous, il vous faudra compter les points vous restant en main, ajouter les amendes et laisser les autres joueurs continuer sans vous.

Quand une carte rouge vous ordonne de **reculer**... nous entendons par là qu'il faut revenir sur **votre chemin**. Celui que vous venez de parcourir. Jusqu'à 4 joueurs, vous pouvez n'utiliser qu'un seul dé, la partie sera plus longue et plus intéressante. Pour 4 joueurs et plus nous conseillons d'utiliser les deux dés.

MARQUAGE DES POINTS

La marque de chaque joueur comprendra deux colonnes : l'une pour les bonifications, l'autre pour les amendes.

Bonifications :

1° Lorsque les joueurs arrivent au but qu'ils se sont fixé ils marquent les bonifications suivantes qui récompensent leur habileté :

le 1 ^{er} arrivé	marque	100 points	
le 2 ^e	—	60	—
le 3 ^e	—	40	—
le 4 ^e	—	20	—

Ces bonifications sont acquises, que vous ayez réussi à vous débarrasser de toutes vos cartes ou non.

2° Il y a une autre bonification de **50 points** qui vient s'ajouter aux précédentes et à laquelle tout joueur ayant déposé **toutes ses cartes** a droit, quelle que soit sa place à l'arrivée, c'est la bonification de "contrat respecté".

Amendes :

1° Lorsqu'un joueur n'a pas su ou n'a pu déposer le long de son itinéraire les cartes qu'il avait en main au départ, même s'il arrive premier, il est frappé d'une amende de 50 points pour "non-respect de contrat", quel que soit le nombre de cartes qui lui reste. Il ne marquera cependant pas cette amende si la carte qui lui reste est une carte de "grâce".

2° Dans la colonne "amendes" il y a lieu d'ajouter la valeur (chiffre en haut à droite) des cartes qui n'ont pas pu être déposées y compris les cartes de "grâce".

EXEMPLE DE MARQUE

PAUL finit 1^{er}, mais il lui reste 2 cartes : VIRE et VITTEL,

PAUL	Bonifications	Amendes
Bonification au 1 ^{er}	100	
Non respect		
de contrat		50
1 carte Vire		5
1 carte Vittel		10
	100	65
	— 65	
	+ 35	

ANDRÉ finit 2^e, mais il lui reste une carte de “grâce”.

ANDRÉ	Bonifications	Amendes
Bonification au 2 ^e	60	
1 carte de “grâce”		20
	60	20
	— 20	
	+ 40	

JEAN finit 3^e, mais il lui reste 2 cartes GRENOBLE ET ST-BRIEUC.

JEAN	Bonifications	Amendes
Bonification au 3 ^e	40	
Non respect		
de contrat		50
1 carte Grenoble		5
1 carte St-Brieuc		5
	40	60
		— 40
		— 20

RENÉ finit 4^e, mais il a déposé **toutes** ses cartes.

RENÉ	Bonifications	Amendes
Bonification au 4 ^e	20	
Contrat respecté	50	
	+ 70	

RENÉ a donc gagné.

ANDRÉ le suit.

PAUL vient après.

JEAN est le perdant.

Imp. Kapp & Lahure, 92-Vanves.