

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 (Saône-et-Loire), 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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



# A VOS MARQUES



Gagnez avec ESP

REGLES DU JEU



**BOSCH**

# A VOS MARQUES



## A vos marques – Gagnez avec ESP

Découvrez les avantages des produits Bosch.

**A vos marques** explique par le jeu les fonctions du **système antiblocage ABS, de la régulation d'antipatinage à l'accélération ABS/ASR, de la régulation électronique du comportement dynamique ESP** et d'autres produits Bosch.

Traversez au volant de votre auto les différentes régions du jeu et apprenez comment ESP ou les autres produits Bosch vous tirent d'un mauvais pas et comment, sans les produits Bosch, vous risquez de vous retrouver dans le fossé.

### But du jeu

Le gagnant est celui qui, grâce à la bonne tactique et à la bonne combinaison entre dynamique, sécurité et chance, arrive à destination le premier. A coups de dés, gagnez des écus pour acheter des produits Bosch qui vous feront sortir des situations critiques.

A l'aide de la technique Bosch, défendez-vous contre les attaques lancées par les autres joueurs de même que contre les intempéries et les aléas de la circulation et utilisez vos cartes contre les autres joueurs.

Et avec un peu de chance aux dés, plus rien ne s'opposera à un trajet plein de surprises.

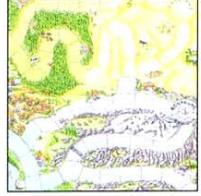
Le jeu est prévu pour 3 à 6 joueurs à partir de 10 ans.

Bonne chance et bonne route !

P.S. : Pour mieux comprendre les principes techniques du jeu, nous vous recommandons de consulter régulièrement l'abécédaire Bosch joint.

## Matériel et règles de base

- Planche de jeu :**
- Un réseau routier traverse différentes régions. Vous choisissez librement votre itinéraire



- Véhicules :**
- 6 autos en bois de couleur
  - Avancer en fonction des deux dés rouges Dynamique
  - 2 véhicules ne doivent pas être arrêtés sur a même case



- Écus :**
- Monnaie du jeu (30 x 1 écu, 30 x 3 écus)
  - Les écus sont remis par la banque en fonction du dé bleu écus
  - Ils sont nécessaires pour acheter les produits Bosch et payer les amendes



- Produits Bosch :**
- 6 x ABS (prix : 7 écus)
  - 6 x ABS/ASR (prix : 10 écus)
  - 6 x ESP (prix : 18 écus)

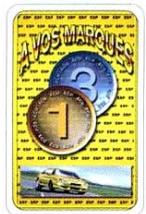
(Un joueur ne peut posséder qu'un seul de ces 3 produits à la fois.)

- 4 x Système de navigation (prix : 7 écus)
- 4 x Système de navigation dynamique (prix : 8 écus)

(Un joueur ne peut posséder qu'un seul de ces 2 produits à la fois.)

- 4 x Moteur basse consommation (prix : 6 écus)
- 4 x Système d'alarme (prix : 5 écus)
- 4 x Climatiseur (prix : 4 écus)
- 4 x Concessionnaire spécialisé (prix : 4 écus)

(Un joueur peut posséder ces produits en même temps, donc 4 au maximum. La carte « Concessionnaire spécialisé » perd sa validité une fois utilisée et retourne à la banque.)

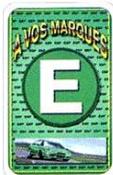


# A VOS MARQUES



## Dés :

- Le dé ESP indique quelle carte tirer
- Le dé bleu écus indique le nombre d'écus attribués au joueur au cours de ce coup
- Les 2 dés rouges Dynamique indiquent la distance qui peut être parcourue



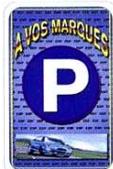
## Carte E :

- A tirer lorsque le dé ESP indique « E »
- Le voisin de gauche du joueur tire une carte et la lit à haute voix
- L'action indiquée sur la carte est immédiatement exécutée (52 cartes E)



## Cartes S :

- A tirer lorsque le dé ESP indique « S »
- Le joueur tire lui-même la carte, la lit en secret et la place retournée devant lui
- Peut être jouée plus tard
- Ne peut être utilisée lorsque le joueur qui la possède a la main
- Sert à ralentir les autres joueurs, les faire changer de direction, les arrêter ou leur prendre des produits Bosch ou des écus
- Ne peut être utilisée au premier tour (70 cartes S)

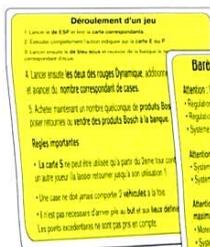


## Carte P :

- A tirer lorsque le dé ESP indique « P »
- Le joueur tire lui-même la carte et la lit à haute voix
- L'action indiquée sur la carte est immédiatement exécutée (28 cartes P)

## Règles du jeu succinctes :

- Chaque joueur a les règles du jeu succinctes devant lui



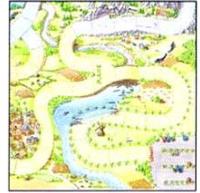
## Le jeu commence

### 1. Préparatifs :

Avant de commencer, mélanger les paquets de **cartes E, S, P** et les poser retournées à côté de la planche de jeu. Les **produits Bosch**, système anti-blocage ABS, régulation d'antipatinage à l'accélération ABS/ASR, régulation électronique du comportement dynamique ESP, etc. **restent empilés** à la banque.

Préparer **le dé ESP, le dé bleu écus** et **les 2 dés rouges Dynamique**. Chaque joueur choisit la **couleur de son auto** et prend les **règles du jeu succinctes**.

Un joueur tient la **banque**. Placer les autos sur la case départ.



### 2. En avant :

Le plus jeune joueur commence. Un coup comprend plusieurs actions.

- Lancer le **dé ESP** et tirer la **carte correspondante**. Exécuter complètement l'action de la carte E et P puis la placer au dessous de la pile. Poser la carte S retournée. La carte S ne peut être utilisée qu'à partir du 2ème tour contre les autres joueurs.
- Lancer le **dé bleu écus** et recevoir de la banque le nombre correspondant d'**écus**.
- Lancer ensuite les **deux dés rouges**, additionner les valeurs et avancer du nombre correspondant de **cases**.
- Le joueur qui a la main peut maintenant acheter autant de **produits Bosch qu'il le souhaite et les pose retournés devant lui**, ou vendre des produits Bosch qu'il possède à la banque. Le barème des prix figure dans les règles du jeu succinctes.
- Une **carte S** peut être utilisée contre un autre joueur (voir carte S) et est ensuite placée au dessous de la pile de cartes S.
- Le coup est terminé et le joueur suivant, dans l'ordre des aiguilles d'une montre, joue.
- Conseil : **Ne pas** accumuler les cartes S et les écus.
- Vous pouvez maintenant continuer de lire ou commencer par tester le jeu tout en prenant progressivement connaissance des points 3 à 15.

# A VOS MARQUES



### 3. Cartes E, S et P (cartes d'Action)

Les cartes **E** sont tirées par le voisin de gauche du joueur. Il lit la carte à haute voix. L'action de la carte E doit être exécutée immédiatement par le joueur qui a la main. Les cartes E ne peuvent être ni conservées, ni échangées. Les exceptions sont indiquées sur les cartes.

Les cartes **S** sont tirées par le joueur qui a la main. Les cartes S représentent des situations qui s'appliquent au joueur contre lequel la carte est dirigée. Les cartes S sont posées retournées jusqu'à ce qu'elles soient utilisées (ce qui n'est possible qu'à partir du 2ème tour). Une carte S au maximum peut être jouée contre un joueur pendant un coup. Le joueur contre lequel une carte S est dirigée doit exécuter immédiatement l'action. L'action d'une carte S peut éventuellement être annulée par la possession de produits Bosch, voire inversée, comme cela est expliqué sur les cartes concernées.

Les cartes **P** sont tirées par le joueur qui a la main. Ce joueur doit exécuter immédiatement l'action de la carte P. Les cartes P ne peuvent être ni conservées, ni échangées. L'action d'une carte P peut éventuellement être annulée, voir inversée, par la possession de certains produits Bosch.



### 4. Les produits Bosch

Certains produits Bosch améliorent la sécurité du véhicule : ABS, ABS/ASR ou ESP. D'autres sont sources de confort, font faire des économies d'énergie ou aident à trouver le bon chemin. Les produits Bosch contrent les événements négatifs des cartes P et évitent les attaques avec des cartes S des autres joueurs.

**Le joueur les garde après avoir contré une attaque ou un événement.**

Les produits Bosch peuvent être achetés ou vendus à la banque. Un nombre quelconque de produits Bosch peut être acheté ou vendu par coup. Il est interdit de posséder un produit Bosch en double.

## Important :

Si le joueur tire chez un autre joueur un produit Bosch qu'il possède déjà, il échange le produit en écus à la banque. Il peut également le faire s'il ne souhaite pas garder le produit Bosch tiré.

Les produits Bosch doivent être vendus pour pouvoir payer les dettes en cas d'insolvabilité.

Les produits Bosch sont achetés à la banque en échange d'écus.

## Le barème des prix :

**Attention :** Un joueur ne peut posséder qu'un seul de ces 3 produits à la fois !

<b>Régulation électronique du comportement dynamique ESP</b>	<b>18 écus</b>
<b>Régulation d'antipatinage à l'accélération ABS/ASR</b>	<b>10 écus</b>
<b>Système antiblocage ABS</b>	<b>7 écus</b>

Pour pouvoir acheter la carte « ESP », il faut vendre la carte « ABS/ASR » ou la carte « ABS ».

**Attention :** Un joueur ne peut posséder qu'un seul de ces 2 produits à la fois !

<b>Navigation dynamique</b>	<b>8 écus</b>
<b>Navigation</b>	<b>7 écus</b>

La carte « Navigation » doit être vendue pour pouvoir acheter la carte « Navigation dynamique ».

**Attention :** Un joueur peut posséder ces produits en même temps, donc 4 au maximum !

<b>Moteur basse consommation</b>	<b>6 écus</b>
<b>Système d'alarme</b>	<b>5 écus</b>
<b>Climatiseur</b>	<b>4 écus</b>
<b>Concessionnaire spécialisé</b>	<b>4 écus</b>

La carte « Concessionnaire spécialisé » perd sa validité une fois utilisée et retourne à la banque. Le joueur garde tous les autres produits Bosch jusqu'à ce qu'il soit obligé de les donner, de les vendre ou jusqu'à ce qu'ils soient tirés par un autre joueur.

Les produits Bosch sont posés retournés par le joueur qui les a achetés afin de rendre l'utilisation des cartes S plus difficile aux autres joueurs.



# A VOS MARQUES



## 5. Écus

Les écus sont le moyen de paiement utilisé pour le jeu **A vos marques**. Les écus sont gagnés avec le **dé bleu**. Ils sont versés par la banque à chaque coup en fonction de la valeur indiquée par le dé. Les écus servent à acheter les produits Bosch et à payer les amendes.

### Important :

**Les dettes ne sont pas autorisées.** Si un joueur est insolvable, il doit vendre des produits Bosch. S'il ne possède ni écus, ni produits, il a de la chance et l'amende est annulée.

## 6. Les gages

Un gage peut être donné à un joueur en tirant les cartes E ou en jouant une carte S.

La carte E ou S ordonne au joueur de se rendre à un lieu précis sur la planche de jeu : **station service, police, concessionnaire spécialisé, restaurant.**

Ceci doit être la **destination la plus proche.**

Pour éviter que ce gage, qui peut s'étaler sur plusieurs tours, ne soit oublié par les joueurs, le joueur qui a le gage pose la carte E ou S bien visible devant lui jusqu'à ce que le gage ait été effectué. La carte est ensuite placée sous la pile correspondante.

### Important :

Un ancien gage est annulé lorsqu'un nouveau gage est donné à un joueur.

## 7. La CATA

La CATA est le **pire accident** imaginable.

Dans **A vos marques**, la CATA a l'effet d'un tremblement de terre.

En conséquence, les autos qui ne possèdent pas d'équipement de sécurité sont expulsées de la planche de jeu. Ces autos doivent revenir au départ et recommencer depuis le début. Les autos équipées d'un **ABS** restent sur la planche de jeu. Elles ne sont pas obligées de retourner au départ mais doivent reculer de 5 cases. Les autos avec **ABS/ASR** ne sont pas « éjectées » de la planche de jeu. Elles ne reviennent pas en arrière mais s'arrêtent là où elles sont. Les autos avec **ESP** sont solidement ancrées sur la planche de jeu. La CATA ne peut pas les inquiéter. Elles ont maîtrisé la situation avec proesse et avancent de 5 cases. Une fois les véhicules repositionnés, le joueur qui a la main continue de jouer. **Les gages qui ont été donnés avant la CATA sont annulés. Les écus et les produits Bosch sont conservés.**

PSA PEUGEOT CITROËN

**POLICE**



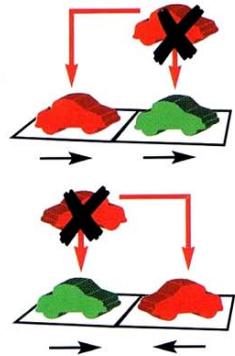
## 8. Dépassement, changement de direction et marche arrière

Les **dépassements** sont autorisés. Lorsque deux véhicules circulant dans la même direction arrivent sur la même case, le joueur arrivé le dernier se place derrière le véhicule précédent.

Vous pouvez choisir votre direction à chaque tour. Lorsque deux véhicules circulant en direction opposée arrivent sur la même case, le joueur arrivé le dernier se place devant le véhicule précédent.

**Attention :** Si un joueur doit faire une **marche arrière**, il doit toujours se déplacer en direction du départ.

**Exception:** Lorsqu'un gage a été donné, il doit se déplacer dans la direction opposée à sa destination. (schéma)



## 9. Passer un tour

Lorsqu'un joueur doit passer un tour après avoir tiré une carte E, S ou P, il ne peut déjà plus continuer le coup en cours. Il ne peut utiliser ni le dé bleu écus, ni les dés rouge Dynamique. Il ne peut pas acheter ou vendre de produits Bosch. Les cartes S dirigées contre des joueurs sont inutilisables. Le coup est immédiatement terminé. Si un joueur doit s'arrêter après qu'une carte S ait été utilisée contre lui, il passe entièrement le coup suivant. La carte S reste posée de manière visible devant le joueur jusqu'à ce qu'il ait passé son tour. Elle est ensuite placée sous la pile de cartes S.

## 10. Lieux

Lorsqu'un joueur atteint un endroit choisi ou désigné par une carte, à savoir uniquement les lieux suivants : **Station service, Police, Concessionnaire spécialisé, Restaurant, Casino, Montagne magique et Renard des sables**, les valeurs excédentaires des dés ne sont pas prises en compte. Il suffit donc d'atteindre ces lieux, sans qu'il soit nécessaire d'avoir avec les dés le nombre de points exact. Lorsqu'un joueur atteint l'un de ces lieux suite à une carte d'action (une carte E tirée l'envoie par exemple sur la case Renard des sables), il n'a plus le droit d'utiliser les dés Dynamique au cours de ce coup. L'accès aux cases Prairie, Mer, ..., peut se faire par des cartes E ou par la case Montagne magique. Ces lieux n'ont aucun autre effet sur le jeu. Un coup ne peut pas être interrompu en ces lieux.

# A VOS MARQUES



## 11. La case Casino

Lorsqu'un joueur arrive à la case Casino après avoir tiré la carte correspondante ou parce qu'il a choisi cette destination, il a la possibilité de gagner et de perdre des écus. Le joueur commence par fixer sa mise, limitée à 5 écus maximum.

Il lance ensuite 1 x le dé bleu écus.

**Si le dé indique**

**1 ou 2, la mise est perdue** (0 écu)

**3 ou 4 mise x 2** (le joueur reçoit 10 écus maximum)

**5 ou 6 mise x 3** (le joueur reçoit 15 écus maximum)

Pour pouvoir jouer une deuxième fois, il doit quitter la case Casino et y retourner une nouvelle fois.



## 12. La case Montage magique

Lorsqu'un joueur arrive sur la case Montage magique après avoir tiré une carte correspondante ou parce qu'il a choisi ce lieu, il peut se téléporter vers un autre lieu de la planche de jeu.

Le lieu de destination est fixé en lançant une fois un dé rouge Dynamique.

Si la case considérée est déjà occupée par un joueur, le joueur téléporté place son véhicule derrière la case occupée.

Valeur du dé 1 aller à la **case Prairie**

Valeur du dé 2 aller à la **case Casino**

Valeur du dé 3 **lancer une nouvelle fois un dé rouge Dynamique**

Valeur du dé 4 aller à la **case Lac**

Valeur du dé 5 aller à la **case Désert**

Valeur du dé 6 aller à la **case Mer**



## 13. La case Renard des sables

Lorsqu'un joueur arrive sur la case Renard des sables après avoir tiré une carte correspondante ou parce qu'il a choisi ce lieu, il peut défier un autre joueur à une épreuve de force. Il commence par désigner le joueur auquel il veut se mesurer. Les deux joueurs lancent successivement le dé bleu écus.

### Si la valeur diffère

0 = Les deux joueurs relancent le dé

1 = Le joueur le plus faible laisse passer le tour suivant

2 = Le joueur le plus faible revient immédiatement en arrière de 10 cases

3 = Le plus fort des joueurs reçoit, du joueur le plus faible, 1 produit Bosch de son choix, si l'autre le possède

4 = Le joueur le plus faible revient immédiatement en arrière de 18 cases

5 = Le plus fort des joueurs reçoit, du joueur le plus faible, 2 produits Bosch de son choix, si l'autre les possède

### 14. Bac/Tunnel

Lorsqu'un joueur possède la carte Bac/Tunnel, il peut

**a) dans le cas du lac**, prendre le bac. Il n'est pas nécessaire de tomber pile sur le port d'embarquement, il suffit d'y arriver.

Le bac compte pour 1 case. Le nombre restant de points obtenus au dé est utilisé pour continuer sur l'autre rive.



**b) dans le cas de la montagne**, emprunter le tunnel. Il n'est pas nécessaire de tomber pile sur l'entrée du tunnel, il suffit d'y arriver.

Le tunnel compte pour 1 case. Le nombre restant de points obtenus au dé est utilisé pour continuer à la sortie du tunnel.

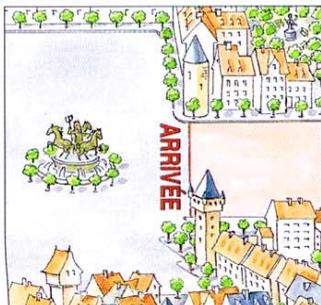


### 15. Fin du jeu

Le joueur qui arrive à destination est déclaré vainqueur et le jeu se termine.

Il n'est pas nécessaire de tomber pile sur l'arrivée. Les points excédentaires ne sont pas comptés.

Les autres joueurs sont classés en fonction de leur distance par rapport à l'arrivée. Lorsque des joueurs sont à égalité, leur avoir est compté (écus + valeur des produits Bosch en écus).



# A VOS MARQUES



Gagnez avec ESP

© Robert Bosch GmbH, 2000

BP 10 60 50

D-70 049 Stuttgart

**Les auteurs,** Anton Beer et Peter Glatz, sont employés chez Robert Bosch GmbH.

**Pour toutes questions et suggestions :**

Anton.Beer2@de.bosch.com

Peter.Glatz@de.bosch.com

**Illustration**

Mario Kessler

**Conception et création**

Fox Werbeagentur GmbH,

Ludwigsburg

Merci à tous les joueurs volontaires pour leur aimable soutien.



**BOSCH**