

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



LA BÊTE NOIRE

DE PIERRE DAC



PRÉFACE DE L'AUTEUR

Entièrement réalisé dans les Forges et Aciéries du Bassin des Tuileries, le jeu de la BÊTE NOIRE arrive incontestablement à son heure puisqu'il tente de résoudre délibérément le problème si ardu de la circulation ; problème préoccupant, tant pour les usagers automobilistes que pour les automobilistes usagés.

Reconnu d'utilité publique à titre privé et d'intérêt général à titre particulier, il vient de faire l'objet d'une remarquable communication à l'Académie des Inscriptions sur les Murs et des Belles-Lettres recommandées.

Enfin, il est opportun de rappeler que la conception du jeu de LA BÊTE NOIRE est rigoureusement basée sur le célèbre théorème de SYNOCH et RINGARD, qui démontre que le carré est un triangle qui a réussi ou une circonférence qui a mal tourné.

Pierre Dac



MODE D'EMPLOI

Dans la version non électrique du jeu
la "BÊTE NOIRE" de Pierre DAC,
ne pas tenir compte des indications
ci-dessous.

lancer la fiche banane.

les disques de feutrine placés aux

La ampoule est bien vissée, enfoncer
la feutrine et à fond.

Le plexiglass, et orienter les feux

Insérer la banane le rivet métallique fixant

LA BÊTE NOIRE

*

1. — DÉBUT DE PARTIE

Chaque joueur reçoit 80.000 F. On distribue ensuite les cartes à raison de 3 par joueur. Ces cartes sont tenues cachées.

Celui qui a reçu la carte " Agent de Police " la montre et prend une autre carte.

Si la carte " Agent " n'est pas sortie, on redistribue.

*

L'Agent ainsi désigné par le sort :

1. — Attribue à son gré une voiture à chaque joueur (qui la place dans le garage de couleur correspondante) ;
2. — Prend la voiture restante qu'il met à la Fourrière ;
3. — Dispose à son gré les feux sur trois des cases-carrefours (disques gris) ;
4. — Prend la pendule et met l'aiguille sur le 12.

2. — DES COULEURS

Voiture BLEUE : son conducteur s'arrête obligatoirement à toutes les pompes à essence qu'il rencontre, paye 2.000 F à la caisse et repart au coup suivant.

Voiture VERTE : son conducteur s'arrête obligatoirement chez tous les mécaniciens rencontrés, paye 2.000 F à la caisse et repart au coup suivant.

Voiture JAUNE : son conducteur s'arrête obligatoirement à tous les restaurants rencontrés, paye 2.000 F à la caisse et repart au coup suivant.

Voiture ROUGE : son conducteur s'arrête obligatoirement à tous les cafés rencontrés, paye 1.000 F à la caisse et repart au coup suivant.

Chaque Policier est responsable des avaries qu'il peut provoquer en manipulant les feux de signalisation. Une pénalisation de 2.000 F lui sera infligée si un feu qu'il a manipulé ne s'allume pas.

3. — ORDRE DU JEU

On joue de droite à gauche.

Commence la partie le joueur placé à droite de l'Agent.

4. — MARCHÉ DES AUTOS

Le but de chaque automobiliste est d'atteindre le plus rapidement possible ses trois destinations — et aux heures indiquées par ses cartes. On part de son garage et on y retourne une fois les trois destinations atteintes.

Quand c'est son tour de jouer, une voiture va d'une case précédant un carrefour à la case précédant le carrefour suivant. Si une voiture s'y trouve déjà, elle s'arrête sur la case derrière elle.

*En aucun cas la carte ne
devra être expédiée par la
Poste, ou avec un lance-pierre
ou un mortier de 37.*

*Défense de s'arrêter
sans avoir préalablement
stoppé*

*En règle générale la droite
est toujours du côté opposé à
la gauche - et inversement*

*Quand ce n'est pas son tour, il
se contente de lancer des
imprécations, le disque ou
le javelot, à son choix*

Si une voiture s'arrête devant une case couleur (paragraphe 2) ou une case destination, au tour suivant, elle va seulement de cette case au carrefour voisin.

Les autos se placent entre deux points noirs.

Une auto ne peut laisser passer un tour sans jouer.

Le demi-tour et la marche arrière sont interdits.

On ne peut doubler dans une rue étroite.

5. — MARCHÉ DE LA VOITURE DE POLICE

En début de partie la voiture de Police (noire et blanche) part de la Préfecture (ou Fourrière).

Elle avance de une à huit cases maximum, à sa convenance.

Elle ne tient pas compte des signaux lumineux, ni des stationnements, ni des voies étroites où une auto est engagée ; elle peut faire demi-tour sur les chaussées à deux voies et marche arrière sur une chaussée à voie unique.

Elle n'a pas d'accidents et n'en cause pas.

6. — RÔLE DE L'AGENT

Au cours de la partie, l'Agent :

1. — Allume les feux chaque fois qu'un joueur va déplacer sa voiture ;
2. — Tourne le capuchon changeant la couleur d'un des feux, s'il le juge bon, quand son tour arrive ;
3. — Circule en voiture de Police (paragraphe 5) ;
4. — Avance d'une heure l'aiguille de l'horloge chaque fois que son tour vient de jouer ;
5. — Inflige des amendes et reçoit l'argent de celles-ci (paragraphes 8, 9, 10).

7. — CHANGEMENT D'AGENT

Quand l'horloge marque midi, l'Agent est remplacé par son voisin de droite à qui il remet sa carte.

L'ancien Agent offre une tournée d'adieu en payant 3.000 F à la caisse. Il part de la fourrière à 1 heure avec sa voiture personnelle pour se rendre aux destinations indiquées par les cartes qu'il a reçues en début de partie.

Le nouvel Agent met sa propre voiture à la fourrière et prend la voiture police à l'endroit où l'a laissée son prédécesseur. Il peut changer les trois feux de place au moment de son entrée en service (sans que cela compte pour un coup).

Il suit les instructions du paragraphe 6.

8. — DU FEU

L'Agent perçoit 3.000 F de l'automobiliste qui, au moment de jouer, demande le passage d'un feu du rouge au vert.

En bref, cela ne tient compte de rien, sauf de tout ce qui compte, en dehors de ce qui ne compte pas

Il interdit formellement - sous peine de disqualification - de remplacer l'aiguille de l'horloge par une aiguille à tricoter ou une aigle de cordonnier, même si c'est de l'haleine fraîche

L'Agent peut également - mais en dehors du jeu - recevoir de 15 à 18 heures, et sur rendez-vous

Mais doit énergiquement refuser n'importe quelle somme si l'Automobiliste ne lui demande rien

9. — DES ACCIDENTS

Il y a un accident à un carrefour lorsque deux voitures touchent deux côtés voisins d'un carré jaune.

Les voitures accidentées laissent passer leur tour jusqu'à l'arrivée de la voiture police alertée (et obligée de venir par le plus court chemin).

Le conducteur n'ayant pas respecté la priorité à droite paye 5.000 F à l'Agent; s'il n'a pas de carte avec la mention "Papiers de voiture", il lui paye 10.000 F.

Celui des joueurs accidentés qui possède une carte "Assurance" touchera, en arrivant à la case "Assurance", la somme indiquée sur cette carte. (Si les deux accidentés ont une carte "Assurance", sera remboursé celui dont la carte porte le nombre le plus bas).

10. — AMENDES

Une auto s'arrêtant devant un stationnement interdit (hâchures rouges) paye 1.000 F à l'Agent.

Si l'Agent — quand c'est son tour de jouer — arrive sur la case du coupable, ce dernier va à la fourrière et paye 7.000 F à l'Agent pour en sortir au coup suivant. La voiture police repart également de la fourrière.

Si l'Agent arrive sur une case (autre qu'une case près d'un carrefour) où une voiture est arrêtée (arrivée à destination, café, essence, etc.) il touche 1.000 F.

11. — ARRIVÉE A DESTINATION

Une voiture est arrivée à destination :

1. — Si c'est l'heure exigée par la carte;

2. — Si elle peut s'arrêter — et à droite — devant sa destination.

Le joueur abat sa carte et déclare : "Arrivé à destination".

La Caisse paye — ou encaisse — les sommes indiquées par les cartes.

12. — FIN DE PARTIE

On peut décider, au début de la partie, que celle-ci se terminera à une heure donnée. Lorsqu'un joueur aura regagné son garage après avoir rallié ses trois destinations la partie se trouvera également terminée.

A ce moment, on compte l'argent de chacun. De ce compte on déduit 20.000 F par carte destination restant en main.

Le gagnant est celui qui a le plus d'argent.



Mais on peut toucher du bois si l'on est superstitieux, une tenue d'exercice et un calot d'entraînement si l'on est militaire, et le gagnant dans la première à Longchamp si l'on n'a pas misé sur un toquard

S'il y a contestation, le cas sera soumis au Conseil d'État ou à la Chambre syndicale des Rouleurs de Fûts

Mais il est formellement interdit d'abattre son partenaire en déclarant : "Justice est faite"

Est gagnant tout joueur qui aurait gagné à ne pas perdre ou qui a laissé passer l'occasion de gagner ce qu'il a perdu. Le classement peut également s'établir tout seul à son propre compte et sous sa propre responsabilité