

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



LES SPONSORS DE L'AUTOMOBILE 2004

Une règle alternative proposée par Victor Lucas
2 à 4 joueurs – durée : 45'-60'

Une partie se déroule en deux phases :

1. L'acquisition des éléments nécessaires à la construction et à la mise au point de la voiture pour la course.
2. La course elle-même.

1^{ère} PHASE – CONSTRUCTION ET MISE AU POINT DE LA VOITURE

Le but de cette phase est d'essayer d'obtenir le maximum de points pour la course en achetant des cartes « atelier » à la banque et en échangeant avec les autres joueurs.

Préparation

Chaque joueur prend un pion « démarqueur » et le pose sur la case « A » de la piste centrale, dans la zone correspondant à sa couleur.

Les cartes « atelier » sont divisées en 8 paquets, correspondant chacun à une catégorie (« ingénieur », « moteur », « châssis »...), et chaque paquet est mélangé séparément. On distribue une carte de chaque catégorie à chacun des joueurs et on place les cartes qui restent, face cachée, sur chacun des emplacements prévus sur le plan de jeu.

On donne 5 millions à chaque joueur.

On tire au sort pour savoir qui commence, les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

A tour de rôle, chaque joueur procède comme suit (ces actions doivent être effectuées dans l'ordre indiqué) :

- 1) Il peut vendre des cartes « sponsor » à la banque.
- 2) Il doit jeter le dé :
 - s'il obtient de 1 à 5, il avance son pion du nombre de cases indiqué par le dé ;
 - s'il obtient 6, il avance de 1 à 5 cases, au choix.
- 3) Il peut effectuer l'action indiquée sur la case où il s'est arrêté.

Le déplacement se fait toujours dans le sens des aiguilles d'une montre. Il peut y avoir plusieurs pions sur une même case.

Les cases

« A » : quelle que soit la couleur de la zone où il se trouve, le joueur peut acheter une carte « atelier » de n'importe quelle catégorie.

« V » : le joueur peut acheter une carte « atelier » de l'une des deux catégories présentes dans la zone où il se trouve.

« S » : le joueur pioche une carte « sponsor ». On ne peut posséder plus de 3 cartes « sponsor ». Si on pioche une quatrième, on est obligé d'en défausser une, que l'on place en dessous du paquet.

« E » :

- s'il se trouve dans la zone de sa couleur, il peut échanger l'une de ses cartes « atelier » contre une carte de la même catégorie présente sur le plan de jeu ;
- s'il se trouve dans la zone de la couleur d'un de ses adversaires, il peut obliger celui-ci à échanger une carte « atelier » ; dans ce cas, le joueur lui donne sa carte et son adversaire doit lui donner une carte de la même catégorie (s'il en possède plusieurs de même type, c'est le joueur qui demande l'échange qui en prend une au hasard).

Les cartes « sponsor »

Ces cartes permettent d'obtenir de l'argent de la banque :

- 3 cartes différentes (bleu, rouge, jaune) = 7 millions
- 3 cartes identiques = 10 millions
- Autre combinaison = 1 million par carte (il est possible de vendre 1 ou 2 cartes)

Fin de la 1^{ère} Phase

La première Phase se termine dès qu'il n'y a plus de cartes « atelier » sur le plan de jeu (on finit le tour en cours de manière à ce que tous les joueurs jouent le même nombre de coups).

Si les joueurs possèdent encore des cartes « sponsor », ils peuvent les vendre à la banque.

Chaque joueur utilise l'argent qui lui reste pour acheter des pions « point d'énergie » (maximum 10 pions par voiture) ; coût : 1 million par point.

2^{ème} PHASE : LA COURSE

Le but de cette phase est d'être le premier à franchir la ligne d'arrivée avec sa voiture, en la déplaçant au moyen des points indiqués sur ses cartes « atelier » et en utilisant ses pions « points d'énergie » obtenus lors de la Phase précédente.

Préparation

Chaque joueur prend la voiture correspondant à sa couleur. On tire au sort l'ordre de départ de la course et chacun place sa voiture sur la case de départ correspondante.

L'appareil de contrôle rotatif (que nous appellerons « roulette » pour simplifier) est posé au centre du plateau.

On place à l'intérieur de celui-ci une bille de la couleur de chaque voiture, plus la bille violette.

Déroulement de la course

L'ordre d'un tour de jeu correspond à l'ordre des voitures sur la piste : la première à se déplacer est celle qui occupe la première place, ensuite c'est celle qui est deuxième, et ainsi de suite. Lorsque deux ou plusieurs voitures se trouvent au même niveau sur la piste, l'ordre est déterminé en partant de l'intérieur vers l'extérieur de la piste.

Chaque joueur a différentes possibilités, selon la place qui occupe sa voiture au moment où il joue :

1^{ère} place

Le joueur dont la voiture est en tête de la course peut :

- soit jouer une carte « 1 » à « 7 » et avancer sa voiture du nombre de cases correspondant ;
- soit jouer une carte « 0 » et utiliser la « roulette » pour essayer d'avancer (voir ci-après) ;
- soit, s'il ne possède plus de cartes, utiliser la « roulette » pour essayer d'avancer.

Autres places

Un joueur dont la voiture n'est pas en tête de la course peut :

- soit jouer une carte « 1 » à « 7 » et avancer sa voiture du nombre de cases correspondant ;
- soit, s'il ne bloque pas le passage aux voitures suivantes, utiliser la « roulette » pour essayer d'avancer ;
- soit, s'il bloque le passage aux voitures suivantes, jouer une carte « 0 » et utiliser la « roulette » pour essayer d'avancer ;
- soit, s'il ne possède plus de cartes, utiliser la « roulette » pour essayer d'avancer ;
- soit passer, si sa voiture est bloquée et ne peut pas avancer au moins d'une case.

Utilisation de la « roulette »

- 1) Si le joueur (dont le tour est en cours) possède des pions « point d'énergie », il peut acheter de 1 à 4 billes supplémentaires de sa couleur, en payant un pion par bille utilisée, et les ajouter à sa bille de base à l'intérieur de la roulette.
- 2) Le joueur fait tourner la « roulette » à fond pour que les billes s'éloignent du centre, puis l'arrête en appuyant sur le pivot central.
- 3) La bille qui tombe dans l'alvéole de la « roulette » désigne le gagnant :
 - si la bille appartient au joueur qui a utilisé la « roulette », il avance sa voiture d'un nombre de cases égal au nombre de billes de sa couleur présentes dans la « roulette » ;
 - si la bille appartient à un autre joueur, celui-ci avance sa voiture d'une case (qu'elle ait déjà avancé ou pas pendant ce tour) ;

- s'il s'agit de la bille violette, toute voiture sur une case de virage **rouge** fait une sortie de piste et doit passer un tour (placer la voiture concernée à l'extérieur de la piste), toute voiture sur une case **violette** avance de 3 cases, toutes les **autres** voitures avancent d'une case.
- 4) Les billes supplémentaires ajoutées par le joueur sont retirées de la « roulette ».

Déplacement des voitures

Les voitures se déplacent toujours vers l'avant, jamais latéralement, et peuvent changer de voie en avançant en diagonale (il est interdit de passer en diagonale entre deux voitures). Si la piste est bloquée par d'autres voitures, elles doivent s'arrêter sur la première case libre derrière ces voitures, même si le nombre de points joué est supérieur.

Lorsqu'une voiture avance de deux cases ou plus et termine son déplacement derrière une autre, si la piste n'est pas bloquée, elle profite de l'aspiration et avance de 2 cases supplémentaires (une seule fois par tour).

Les cases

Verte : selon la place qui occupe sa voiture, le joueur bénéficie d'un bonus (il est possible de combiner cet avantage avec celui de l'aspiration, dans n'importe quel ordre) :

- **1^{ère} place** : 1 case supplémentaire
- **2^{ème} ou 3^{ème} place** (2^{ème} place à 3 joueurs) : 2 cases supplémentaires
- **4^{ème} place** (3^{ème} place à 3 joueurs) : 3 cases supplémentaires

Rouge : voir utilisation de la « roulette », bille violette.

Violette : voir utilisation de la « roulette », bille violette.

Fin de la course

Les voitures sont classées dans l'ordre de passage (ou arrêt) sur la case d'arrivée.

Points attribués : 4 points au premier, 3 au deuxième, 2 au troisième et 1 au quatrième.

Dès qu'une voiture termine sa course, on retire la bille de sa couleur de la « roulette ».

Adaptations selon le nombre de joueurs

À 2 joueurs

Chaque joueur joue avec 2 couleurs (2 voitures).

Au cours de la 1^{ère} Phase, chacun gère séparément l'argent, les cartes « atelier » et « sponsor », ainsi que les pions « point d'énergie » de chaque voiture.

A la fin de la première Phase (**avant le début de la course**), le joueur peut échanger 2 cartes « atelier » (mêmes catégories) entre les deux voitures et répartir les pions « point d'énergie » comme il le souhaite (sans dépasser 10 pions par voiture).

À 3 joueurs

Avant de commencer, on retire du jeu les cartes « atelier » suivantes :

- une carte « pneus » de valeur 4,
- une carte « mécanique » de valeur 2,
- une carte « carrosserie » de valeur 6,
- une carte « châssis » de valeur 3,
- une carte « pilote » de valeur 5,
- une carte « moteur » de valeur 4,
- une carte « ingénieur » de valeur 6,
- une carte « essais » de valeur 5,

À 4 joueurs : jeu en équipes

Les deux joueurs de la même équipe peuvent, à la fin de la première Phase (**avant le début de la course**), échanger 2 cartes « atelier » (mêmes catégories) et répartir les pions « point d'énergie » comme ils le souhaitent (sans dépasser 10 pions par voiture).

Les Sponsors de l'Automobile est un jeu Miro publié en 1977.

Cette règle alternative est proposée par Victor Lucas – Mise en ligne par <http://www.jeuxsoc.net> – mars 2004