

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



PITSTOP

Un jeu de Spartaco Albertarelli et Angelo Zucca © 2001 EG Spiele

Pièces

65 "sections" de circuit sur planches en carton qui permettent de construire différents circuits en suivant les indications reportées à la fin du présent règlement.

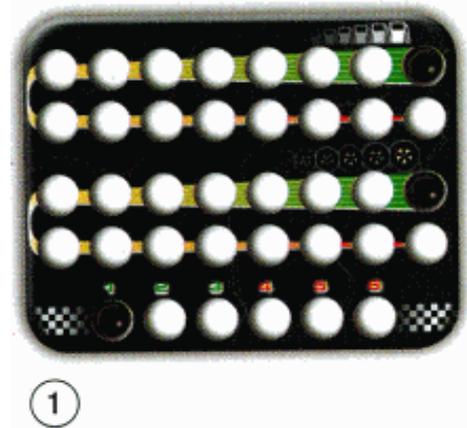
6 "tableaux de bord" avec les indicateurs des vitesses, de la consommation de carburant et de l'usure des pneus. Une série de jetons "limite de vitesse" avec des valeurs comprises entre 50 et 300 km/h.

6 voitures de course en plastique de différentes couleurs.

12 dés spéciaux – 18 pions noirs – 6 pions gris.

Préparation du jeu

Détachez les pièces en carton de leur support et rangez-les dans les différents compartiments de la boîte. Décidez sur quel circuit jouer parmi ceux qui sont indiqués au bas de ce règlement, montez la piste et placez les jetons avec les limites de vitesse comme cela est indiqué sur le schéma du parcours choisi. Distribuez une voiture à chaque joueur, un tableau de bord et trois pions noirs qui doivent être placés sur le tableau de bord comme cela est indiqué sur la figure 1 a la page 2.



Les dés

Les dés servent à déterminer la vitesse des voitures et leur consommation d'essence. Les dés sont en tout 12 pour rendre le jeu plus rapide (voir "Jeu rapide"), mais chaque joueur n'en lance jamais plus de 6. Les symboles reportés sur les dés sont les suivants :



vitesse de 50km/h



vitesse 50 km/h avec consommation de carburant



"baisse de régime"

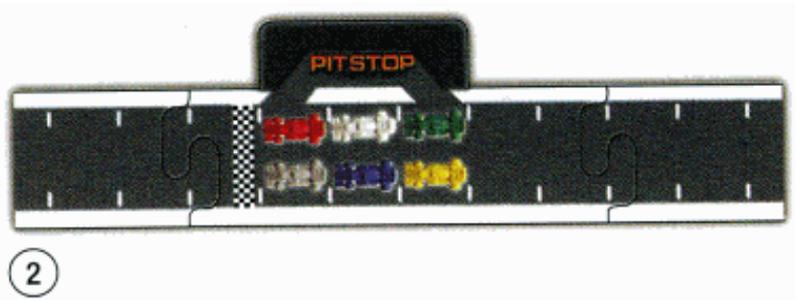
Les circuits

Les pistes sont subdivisées en "cases" indiquées par de petits signes blancs sur le goudron. Les voitures avancent d'une "case" à l'autre.

Grille de départ

La position sur la grille de départ est casuelle. Toutefois, il est également possible de tirer au sort pour savoir qui partira en "pole position" et dans les autres positions ou bien de lancer les dés.

Dans ce cas-ci, chaque joueur lance 6 dés et celui qui obtient le plus grand nombre de faces neutres part en queue du groupe. En cas de parité entre deux joueurs ou plus, ceux-ci devront relancer les dés. Lancez les dés jusqu'à ce que toutes les positions de la grille de départ soient établies.



Séquence de jeu

Après chaque tour de jeu, l'ordre séquentiel est déterminé par la position des voitures sur la piste. Le premier à jouer est celui qui se trouve en tête; les autres suivent en fonction de leur position. Si deux voitures sont à la même hauteur, le premier à jouer est celui qui a la "vitesse" la plus élevée. En cas de nouvelle parité, celui qui était devant au tour de jeu précédent lancera les dés en premier. Lorsque tous les pilotes ont joué, on passe au tour de jeu suivant et l'ordre est déterminé par la position sur la piste.

Déplacement

Le pilote qui doit jouer a le droit de lancer un nombre de dés égal à la vitesse à laquelle il se trouve (toutes les voitures partent en 1ère).

Avant de lancer les dés, le joueur doit déclarer à voix haute s'il désire ou non utiliser le "bonus vitesse" de 50 km/h (s'il est en 1ère, 2e ou 3e) ou de 100 km/h (s'il est en 4e, 5e ou 6e).

Après avoir déclaré s'il désire utiliser ce bonus, le joueur lance les dés et ajoute au bonus éventuel le total obtenu par les dés afin de déterminer la vitesse de la voiture pour le tour de jeu en cours. La voiture avance d'une case tous les 50 km/h.

Exemple: le joueur est en 4e et décide de se servir de son bonus de 100 km/h; il lance 4 dés et obtient la combinaison suivante 

La vitesse de la machine sera donc de 250 km/h (100 km/h de bonus + 50 + 50 + 50), soit un déplacement de 5 cases.

Quand son tour est passé, le joueur doit décider la vitesse pour son prochain tour de jeu en tenant compte de la limitation suivante: il peut accélérer de 2 vitesses ou rétrograder d'un maximum de 3. A noter que chaque joueur doit décider son action future avant d'avoir vu le mouvement des autres. Cette règle est fondamentale pour la stratégie du jeu. Ne l'oubliez pas !

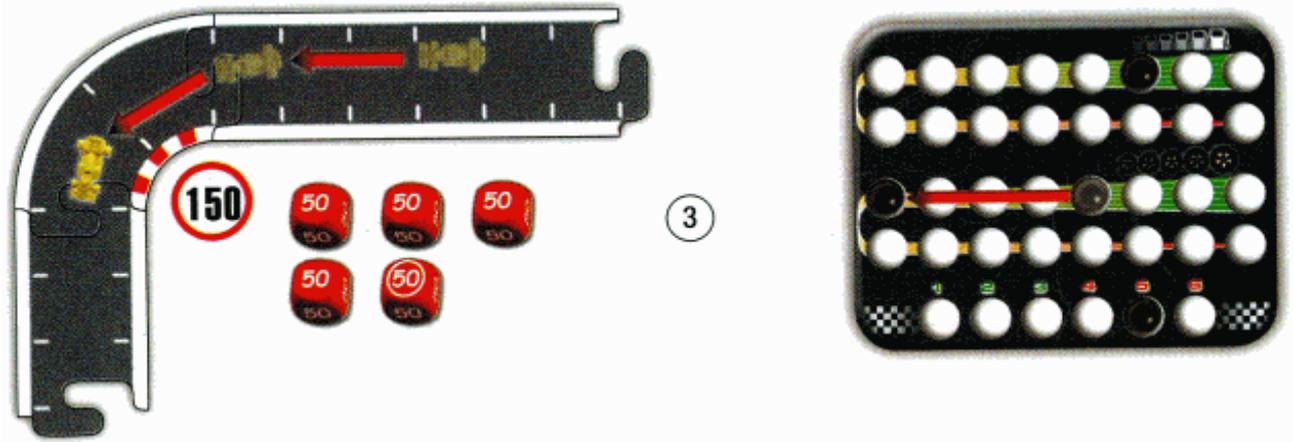
Les virages

Tous les virages ont leur propre limite de vitesse indiquée par un jeton. ATTENTION: les pièces qui composent les circuits peuvent former des virages semblables en l'apparence, mais présentant des limites de vitesse différentes. Dans certains cas, de courts tronçons curvilignes peuvent être parcourus à la vitesse maximum possible. Du point de vue du règlement (voir consommation d'essence et usure des pneus), ces morceaux de piste doivent être considérés comme des lignes droites. Les tronçons de piste qui sont considérés comme des "virages" sont signalés par la présence des bordures. Sauf cas particuliers, la limite de vitesse s'applique à toutes les cases du virage.

Usure des pneus

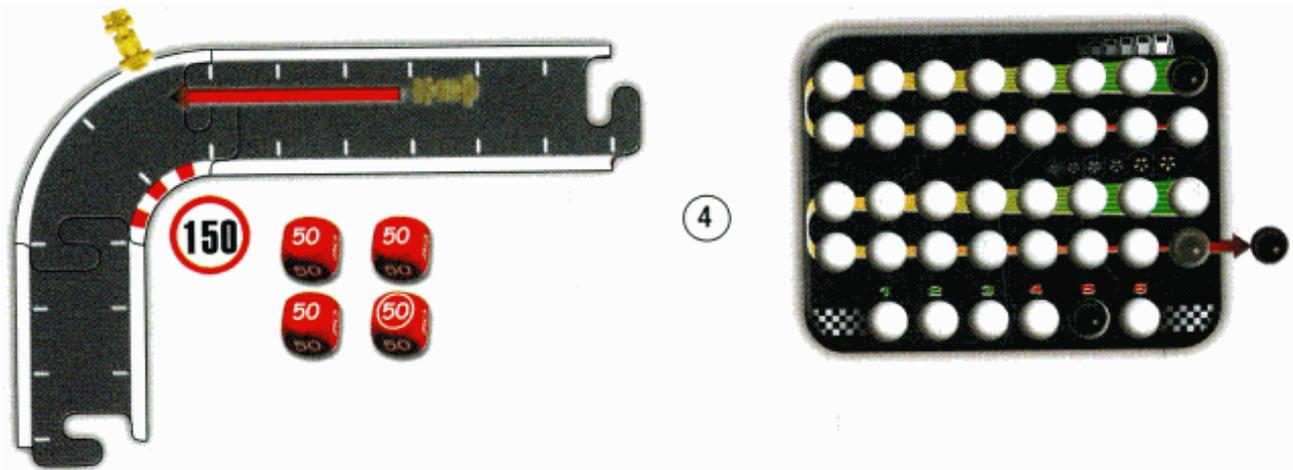
Chaque fois qu'une voiture passe sur une case située dans un virage à une vitesse supérieure à la limite établie, elle consomme ses "points pneus" à raison d'un point tous les 50 km/h en excès.

Exemple: 2 cases dans un virage ayant une limite de vitesse à 150 km/h où la voiture passe à 250 km/h = 2 "points pneus" pour la première case plus 2 autres pour la deuxième case, soit en tout 4 "points pneus" utilisés (Fig. 3).



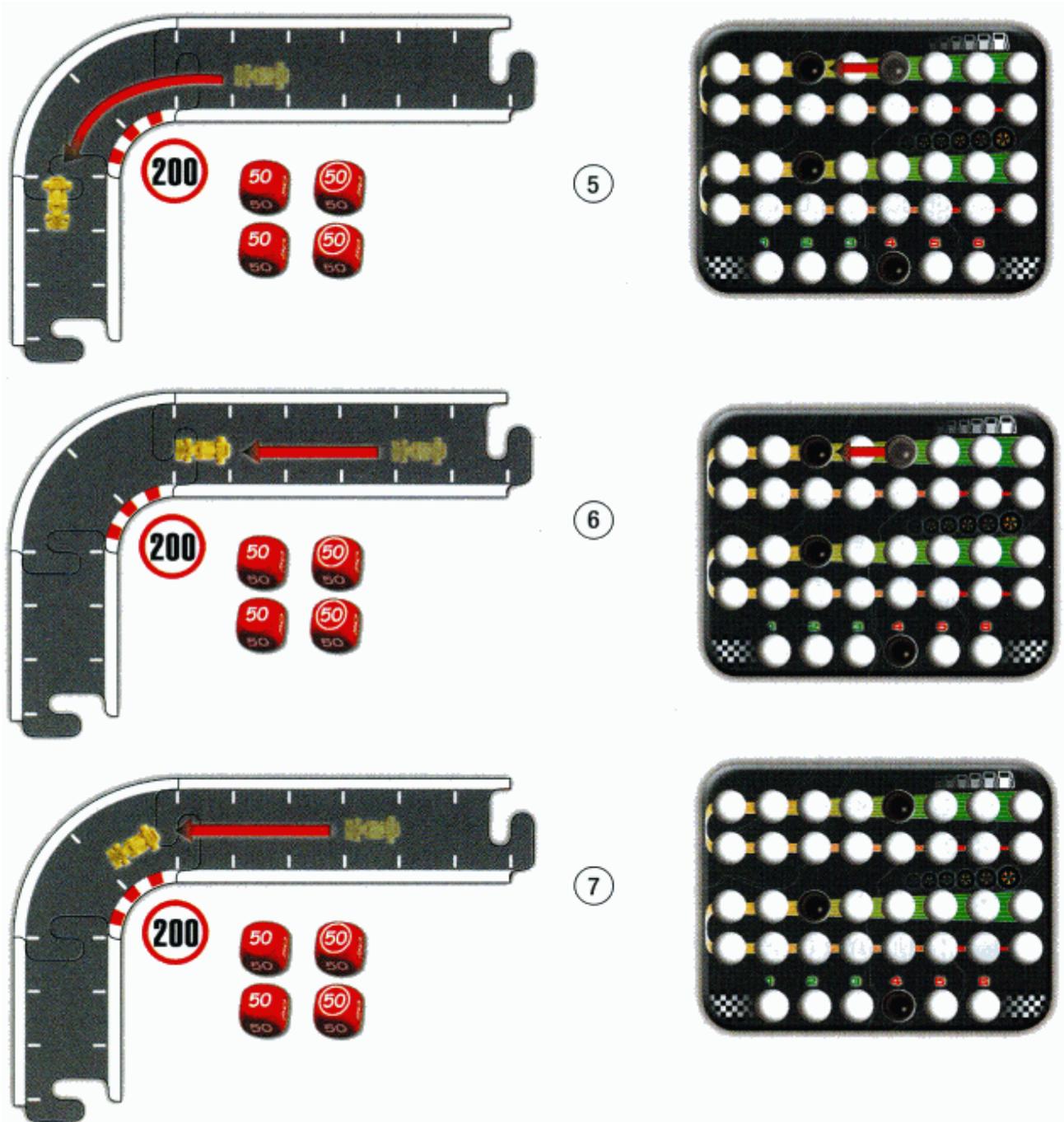
Le niveau d'usure des pneus est indiqué sur le tableau de bord en déplaçant le pion correspondant.

Si un pilote prend un virage à une vitesse supérieure à celle autorisée et n'a plus de "points pneus" à disposition, il sort de la piste et est considéré comme étant éliminé (Fig. 4).



Consommation d'essence

Si la voiture termine son déplacement sur une ligne droite, elle peut consommer son essence sur la base du résultat obtenu avec les dés. La consommation d'essence équivaut à un "point essence" pour chaque  obtenu avec les dés (Fig. 5, 6, 7).



Si la machine termine son déplacement dans un virage, elle ne consomme pas d'essence. Si une voiture "consomme" toute son essence, elle peut continuer la course, mais elle subit trois pénalités importantes :

1. le joueur ne peut pas se servir du "bonus vitesse" ;
 2. le  est considéré comme s'il s'agissait d'une face "baisse de régime" ;
 3. le pilote ne peut "accélérer" que d'une seule vitesse à la fois au lieu de deux par tour de jeu.
- La pénalité entre en vigueur à partir du tour de jeu suivant où le pilote est resté sans essence.

Limitations dans les déplacements

Chaque case ne peut accueillir plus de 3 voitures. Il n'est pas possible d'accéder ou de transiter par une case qui est déjà occupée par 3 voitures.

Lorsque le cas se présente, la voiture qui suit doit ralentir sa vitesse en consommant un "point pneu" pour chaque 50 km/h de décélération. Si lors de cette opération, le pilote utilise son dernier "point pneu", il fait un tête-à-queue et est éliminé.

PIT STOP

A la fin de chaque tour, il est possible de s'arrêter aux box pour le Pit Stop qui permet de faire le plein d'essence et de remplacer les pneus.

Les box occupent une seule case et il est possible d'y accéder à n'importe quelle vitesse.

En outre, il n'y a aucune limite concernant le nombre de voitures qui peuvent s'y trouver en même temps.

La procédure pour le pit stop est la suivante :

1. La voiture entre dans les box.
2. Au tour de jeu suivant, le pilote déclare s'il désire faire le plein, changer les pneus ou les deux.
3. Repositionner le pion (ou les pions) sur le tableau de bord pour indiquer que la machine a de nouveau le plein d'essence et que les pneus sont neufs.
4. S'il effectue une seule de ces deux opérations, il lance un seul dé, s'il les fait toutes les deux il en lance deux.
5. Si les dés ne montrent aucun "baisse de régime", le joueur pourra repartir au tour de jeu suivant (bien entendu en 1 ère).
6. Pour chaque "baisse de régime", le joueur perd un tour de jeu.

Durée de la course

Indépendamment du circuit choisi, chaque Grand Prix se dispute sur un total de 3 tours de piste.

Vainqueur

Le premier à franchir la ligne d'arrivée au troisième tour de piste remporte le Grand Prix. Les autres pilotes continuent à jouer pour déterminer les autres positions d'arrivée.

CHAMPIONNAT

Si vous décidez de réaliser un championnat, à la fin de chaque Grand Prix vous devez attribuer les points sur la base de l'ordre d'arrivée:

5 points au premier

3 au second

2 au troisième

1 au quatrième

Les points ne sont attribués qu'aux pilotes qui terminent la compétition.

A partir de la deuxième compétition, la position sur la grille de départ correspondra au classement établi lors du dernier Grand Prix disputé.

Règles supplémentaires

Jeu rapide

Pour accélérer la compétition, les joueurs peuvent établir un délai (3 secondes, 5 secondes) durant lequel le pilote qui est en train de jouer devra décider quelle vitesse passer en vue de son futur déplacement au tour de jeu suivant. Dans ce cas, les autres joueurs feront le "compte à rebours" à celui qui est en train de jouer.

Pneus souples

Chaque pilote peut décider de monter des pneus plus tendres en prenant un pion gris au lieu d'un pion noir. Si vous adoptez cette règle, au moment de l'alignement des voitures sur la grille de départ, chaque joueur doit tenir dans sa main le pion choisi sans le montrer aux autres jusqu'à ce que tous aient fait leur choix.

Avantages des pneus souples: ce type de pneu annule les "baisses de régime" obtenues avec les dés, garantissant ainsi toujours la vitesse choisie par le joueur. Chaque "baisse de régime" est donc "transformée" en un 50 km/h, mais en consommant un "point pneu". Le bonus n'est pas à la discrétion du joueur et, lorsque les pneus souples sont usés, il ne peut plus être utilisé. L'usure des pneus dans les virages est la même, indépendamment du type de pneus montés.

Effet d'aspiration

Une voiture se trouve dans le "sillage" de celle qui la précède lorsqu'il se vérifie les conditions suivantes :

1. La voiture qui précède se trouve dans la case située immédiatement devant celle qui suit.
2. Les deux voitures se trouvent sur une ligne droite.
3. Les deux voitures ont passé la même vitesse.

Avantages pour le pilote qui est dans le sillage

Le joueur qui se trouve dans le sillage roule à la même vitesse que la voiture située devant lui qui l'"entraîne", sans consommer d'essence.

En plus, il bénéficie de TOUTES les "baisses de régime" de la voiture qui l'a entraîné dans son sillage et, à la fin du déplacement, il relance les dés afin d'essayer de la doubler, en déplaçant sa voiture d'un nombre de cases égal au nombre de  ou  obtenus (la consommation d'essence sur ce coup de dés est calculé régulièrement).

ATTENTION: si vous optez pour l'exploitation de l'effet d'aspiration, vous obtenez les avantages susmentionnés, mais vous êtes également sujets aux conséquences négatives éventuelles.

Limite de vitesse d'accès aux box

L'entrée dans les box doit avoir lieu à une vitesse inférieure à 100 km/h. En cas de vitesse supérieure, vous devrez rester à l'arrêt un tour de jeu pour chaque 50 km/h de différence.

