

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





Règles

Heinrich Glumpler



FETTE AUTOS

Une palpitante course de voitures de 1 à 6 (7) joueurs
Durée approximative : 45 minutes



Version 1.1



MATERIEL

72 cartes vitesse : utilisées pour accélérer ou freiner les voitures. La vitesse des voitures est égale à la somme de 3 cartes jouées face visible + 10 km/h pour chaque jeton joué.



ligne droite

48 cartes route

8 de ces cartes sont utilisées pour construire le circuit.



virage

Les panneaux de signalisation triangulaires de danger donnent des indications sur la route et déterminent combien de jetons un joueur peut gagner.



Des jetons rouges utilisés pour augmenter ou réduire la vitesse (10 km/h par jeton joué)



MISE EN PLACE

cartes vitesse et jetons

Les cartes vitesse sont mélangées et placées face cachée au centre de la table. Les cartes défaussées seront placées à côté, face visible. Quand toutes les cartes vitesse auront été jouées, mélangez les cartes de la pile de défausse pour former une nouvelle pile. Poser à côté les jetons.

8 cartes routes

Les cartes routes sont mélangées, 8 cartes sont piochées au hasard et posées face visible sur la table en rang. Les autres cartes sont mises de côté.

Les cartes ligne droite n'ont pas de limitation de vitesse, tandis que tous les virages en ont.

Le signe danger (sur la carte route) définit comment ce tronçon affecte les voitures : par exemple, une pente descendante fera accélérer celles-ci.

Variante: Les joueurs choisissent les cartes route du circuit qu'ils veulent construire et les assemblent à leur gré.

Dans une partie à un seul joueur, il ne faut utiliser que des virages, car les vétérans ne sont pas des adversaires sérieux dans les lignes droites !

Dans une partie normale, le circuit devrait se terminer par une ligne droite, pour que l'arrivée soit plus intéressante.

Les cartes vitesse sont mélangées et placées face cachée au centre de la table. Poser à côté les jetons.



La route est réalisée aléatoirement en mettant 8 cartes face visible en rang



Les autres cartes de tronçons sont en pile face cachée et ne seront pas utilisées pour cette course

1 voiture
8 cartes vitesse
3 jetons

Chaque joueur choisit une voiture, pioche 8 cartes vitesse et prend 3 jetons. Les cartes et les jetons sont gardés cachés.

Cette règle nécessite un cache que vous pourrez télécharger sur www.edition-erikoenig.de/download.htm (en allemand et en anglais). Chaque cache est orné du nom déformé d'un célèbre pilote de Formule 1 et de la couleur de la voiture concernée. Ces caches peuvent donc également être utilisés avec une impression en noir et blanc ou en couleur.

plus jeune en position 7,
plus vieux devant

Le joueur le plus jeune pose sa voiture en position 7 sur le carton, le suivant en position 6 etc... la voiture du plus vieux sera donc la première du groupe des joueurs : on pose devant les voitures grises des 'vétérans', on peut aussi les appeler les vieux briscards ou les vieux loups.

Règle optionnelle : Une fois que vous aurez joué à ce jeu plusieurs fois, vous pourrez utiliser la variante 'Positions de départ tactiques' pour déterminer les positions de départ de chaque voiture, c'est une méthode plus juste (page 7).

3 cartes vitesse sur la table

Tous les joueurs choisissent maintenant 3 cartes sur 8, les préparent et les posent simultanément devant eux, une carte à gauche, une au milieu et une à droite.

Chaque carte vitesse montre une vitesse allant de 10 à 60 km/h ; durant la partie il y a toujours 3 cartes face visible devant chaque joueur. La somme de ces 3 cartes indique la vitesse de la voiture. Les 'vétérans' sont contrôlés par un mécanisme différent.

Les signes 'danger' des 3 cartes vitesse indiqueront combien de jetons un joueur peut obtenir en conduisant sur une route particulière (cf infra).

Il ne reste maintenant à chaque joueur que 5 cartes en main, ces cartes serviront à modifier la vitesse de la voiture (c'est-à-dire les 3 cartes faces visibles).

Le nombre total de cartes vitesse en main peut diminuer durant le jeu en cas de freinage d'urgence.

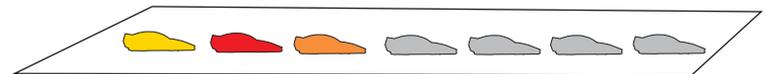
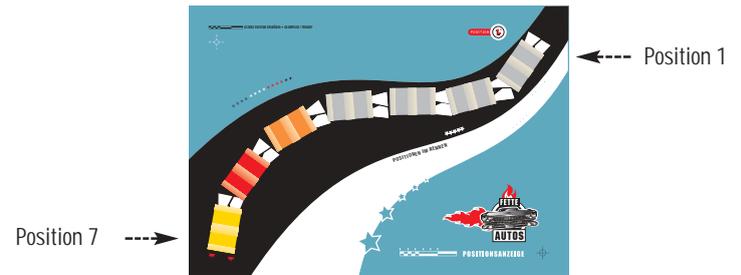
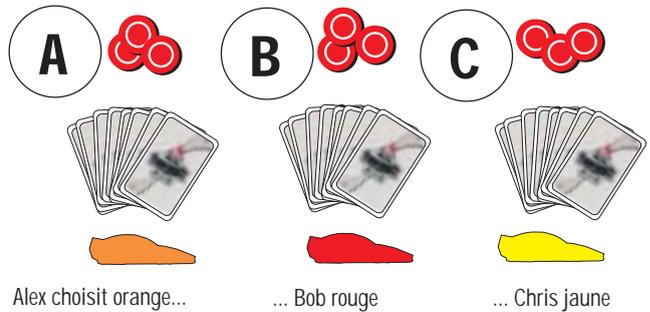
COMMENT JOUER

Tous les joueurs vont réaliser la phase 1 du premier tronçon de route.

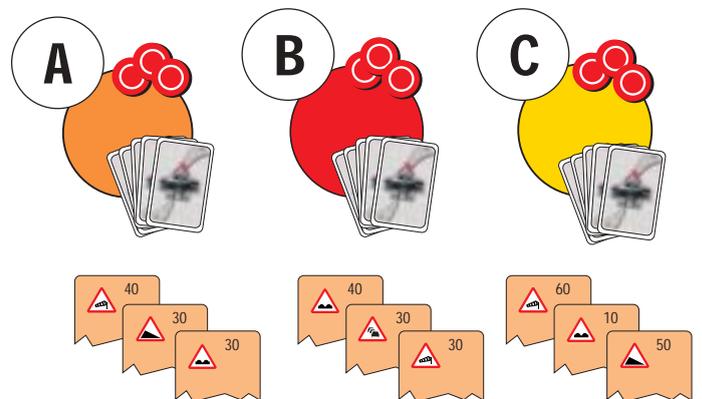
Puis tous les joueurs réaliseront la phase 2 du premier tronçon et enfin la phase 3.

Après cela la première carte de route sera retournée. On répètera ensuite ceci pour chaque tronçon de route et ainsi de suite jusqu'au dernier tronçon, les points sont alors distribués récompensant les joueurs en fonction de leur position finale.

Chaque joueur choisit une voiture, pioche 8 cartes vitesse et prend 3 jetons



Les joueurs commencent à l'arrière de la piste, les vétérans sont devant



Alex, Bob et Chris posent simultanément 3 de leurs 8 cartes face visible devant eux, une à gauche, une au milieu, une à droite.

PHASE 1 : LE PANNEAU 'DANGER'

jouer en tête
en premier

Le joueur en tête par rapport aux autres joueurs exécute cette phase en premier. Tous les autres joueurs suivront en respectant les positions : du premier au dernier.

Le panneau de signalisation du tronçon de route indique les caractéristiques de ce tronçon et comment cela affecte les voitures. De plus il détermine combien de jetons chaque joueur peut gagner.

REMPLENER UNE DES 3 CARTES VITESSE

la première
carte de
la pile

Le joueur prend la première carte de la pile 'vitesse' et la retourne ; le panneau danger de la carte 'route' indique quelle carte 'vitesse' du joueur doit être remplacée. Voir ci-dessous :



plus basse
ou
plus haute

Si la carte de route montre un de ces signes : le joueur vérifie alors ses 3 cartes + la carte piochée et défausse la carte montrant la plus haute (ou la plus basse) des 4 cartes 'vitesse' :

pente descendante :

la carte la plus basse est défaussée.

pente montante:

la carte la plus haute est défaussée.

dos d'âne:

dans un VIRAGE la carte la plus basse est défaussée, dans une LIGNE DROITE la carte la plus haute est défaussée.

Le joueur a le choix pour défausser sa carte si plusieurs cartes sont identiques (même vitesse) ; s'il défausse une de ses 3 cartes propres, il la remplacera par la nouvelle carte piochée.



droit
gauche
milieu

Si la carte de route montre un de ces signes Le joueur doit alors défausser une de ses 3 cartes et remplacer celle-ci par celle piochée :

manche à air coté droit : carte gauche (le vent vient de la gauche)

manche à air coté gauche : carte droite (le vent vient de la droite)

bouchon (trafic dense) : carte du milieu.

Attention il y a une exception : si la nouvelle carte piochée montre exactement la même vitesse que la carte de gauche, ou celle du milieu ou celle de droite, celle-ci est alors défaussée directement.

Le joueur là n'a pas le choix : il conserve ses 3 cartes si la carte piochée montre la même vitesse, dans les autres cas, il doit remplacer une carte par la carte piochée.

JETONS

2 jetons
pour carte
correcte

Pour chacune des 3 cartes montrant le même panneau de danger que la carte route en jeu, le joueur gagne 2 jetons.

Notez que pente ascendante, pente descendante (cela s'applique aussi à vent soufflant de la droite et vent soufflant de la gauche) sont toujours présents

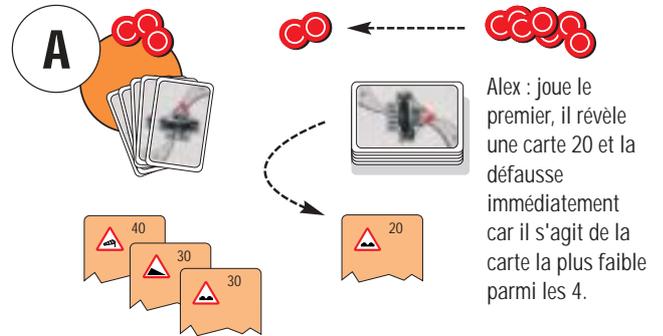
ensemble sur la carte vitesse ; il n'est pas nécessaire de retourner les cartes (changer leur sens !) pour gagner les jetons.

4

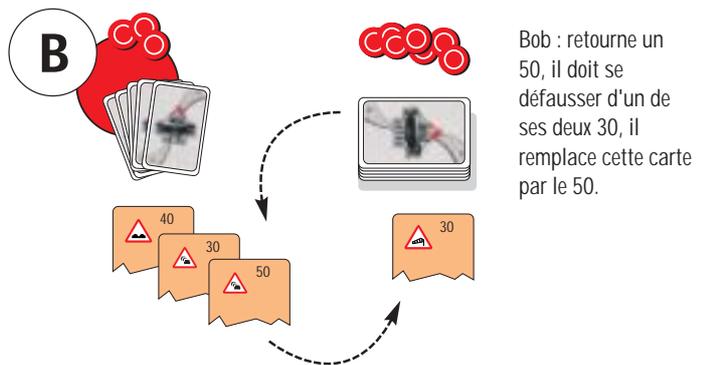


Le signe danger de cette carte montre une pente descendante : chaque joueur révèle une carte vitesse et doit alors défausser la carte la plus faible des 4.

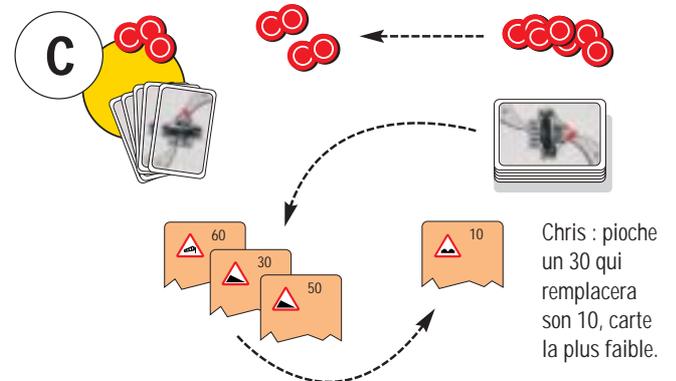
Ensuite chacun récupère 2 jetons pour chaque carte vitesse montrant le signe 'pente descendante'.



Il roule donc à $40 + 30 + 30 = 100$ km / h. Il gagne 2 jetons.



Il roule à $40 + 30 + 50$, soit 120 Km / h ; il ne gagne pas de jetons.



Il roule à $60 + 30 + 50$, soit 140 Km / h ; avec 2 pentes descendantes il gagne 4 jetons.

PHASE 2 : LA CONDUITE

**jouer en tête
en premier**

Le joueur devant les autres exécute cette phase en premier. Puis c'est dans le sens des positions des voitures.

Le joueur accélère et freine en utilisant les cartes 'vitesse'. Si (valable que dans un virage) un joueur conduit trop vite, il doit soit faire un freinage d'urgence, soit payer des jetons pour réduire la vitesse temporairement.

ACTION

**conduire,
optimiser, ou
ne rien faire**

le joueur doit réaliser une des 3 actions suivantes :

défausser une de ses 3 cartes sur la table et la remplacer par une carte de sa main et piocher une nouvelle carte pour sa main, ou

défausser 1 ou davantage de carte(s) de sa main et piocher le même nombre, ou

ne rien faire

Si la voiture du joueur roule à la vitesse limite (ou en dessous) spécifiée sur la carte 'route' (ou la carte route est une ligne droite), cette phase est terminée pour cette voiture et on passe à la suivante. Le joueur suivant joue cette phase.

SI TROP VITE DANS UNE VIRAGE - PAYEZ JETONS...

**10 km/h
en moins
par jeton**

Pour freiner on peut payer des jetons : 10 km/h en moins par jeton défaussé. La vitesse est alors réduite temporairement, en faisant cela un joueur peut donc éviter un freinage d'urgence.

Le nombre maximal de jetons que l'on peut défausser est égal au nombre de cartes 'vitesse' en main !

Defausser jetons est intéressant pour attaquer en la phase suivante, car le jouer attaque avec une vitesse supérieur.

... OU EFFECTUEZ UN FREINAGE D'URGENCE

**perdre une
carte
de main**

Si un joueur conduit trop vite dans un virage et ne veut/peut pas défausser jetons, il doit alors effectuer un freinage d'urgence et dans ce cas perd alors de sa main une carte 'vitesse' de son choix. Il ne re-pioche pas de carte.

Cette règle simule un petit dégât encaissé par la voiture suite au freinage d'urgence. Après un premier freinage, le joueur n'a plus que 4 cartes en main, 3 cartes suite à un deuxième freinage d'urgence etc...

**en outre la
voiture est
obligé de
freiner**

En outre la voiture est obligée de freiner jusqu'à atteindre une vitesse inférieure à la vitesse limite.

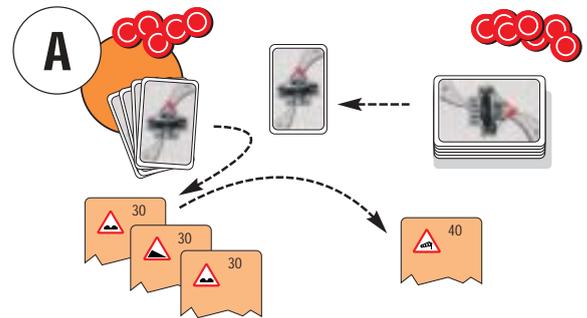
Pour simuler cela, le joueur pioche une carte, vérifie ses 3 cartes et la carte piochée et se défausse de la carte la plus haute.

Ceci est répété jusqu'à ce que la vitesse devienne inférieure à la vitesse limite. Le joueur peut choisir quelle carte défausser si plusieurs cartes ont la même valeur la plus haute.

Puis c'est au joueur suivant de commencer la phase 2.

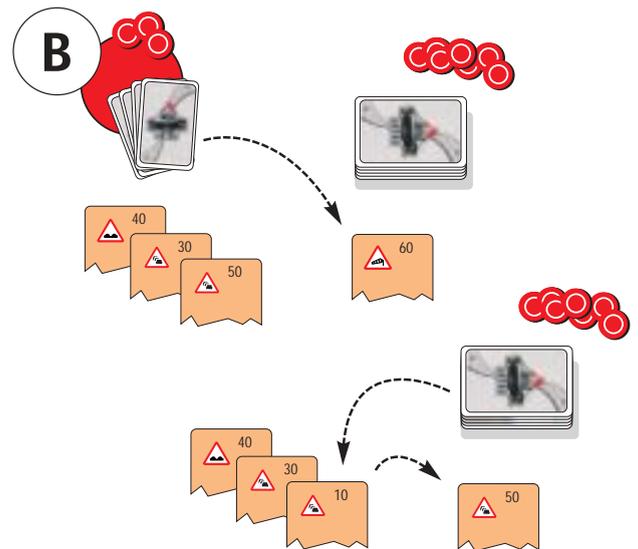


Le tronçon de route est un virage limité à 90 Km / h



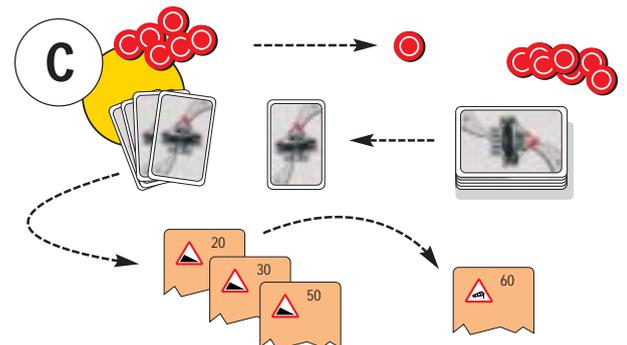
Alex remplace un 40 par un 30 de sa main et re-pioche une carte vitesse. Il conduit exactement à 90 Km / h (30 + 30 + 30)

Bob décide de ne rien faire, il arrive beaucoup trop vite (120 Km / h) mais ne veut pas perdre 3 jetons. Il doit réaliser un freinage d'urgence et perd alors une carte vitesse de sa main sans en re-piocher.



De plus la voiture freine, Bob pioche une carte vitesse (un 10) et doit défausser la carte la plus forte des 4, ici un 50 ; il conduit maintenant en dessous de 90 Km / h et n'est donc plus obligé de re-piocher d'autres cartes. Il roule à 80 Km / h (40 + 30 + 10).

Chris freine en remplaçant un 60 par un 20 de sa main et re-pioche une carte vitesse.



Il roule encore à 100 Km / h et décide donc de payer 1 jeton pour réduire temporairement sa vitesse à 90 Km / h et éviter ainsi un freinage d'urgence. Il attaque avec une vitesse de 100 Km / h dans la phase suivante!

PHASE 3: ATTAQUER !

la dernière
voiture
en premier

La dernière voiture (voiture de joueur ou voiture d'un vétéran) est la première à attaquer la voiture directement devant elle.

Les joueurs et les vétérans essaient de se doubler - les joueurs ont le droit de payer des jetons pour augmenter leur vitesse temporairement ; c'est seulement durant cette troisième phase que les positions peuvent changer.

ATTAQUE ET DEFENSE

joueur
contre
joueur

Si deux joueurs luttent pour une meilleure position, les deux décident simultanément combien de jetons ils vont payer ; chaque jeton augmente temporairement la vitesse de 10 km/h.

Le nombre maximal de jetons que l'on peut défausser est égal au nombre de cartes 'vitesse' en main !

joueur
contre
vétérans

Si un joueur attaque un vétéran (ou s'il est attaqué par un vétéran) 2 cartes 'vitesse' sont alors retournées pour le vétéran ; ensuite le joueur décide combien il paye de jetons comme expliqué auparavant.

Sur une ligne droite, une carte 'vitesse' supplémentaire est retournée pour le vétéran, la somme donc des 3 cartes donne la vitesse du vétéran.

Dans un virage, la troisième carte est retournée seulement si la somme des 2 premières est encore en dessous de la vitesse limite. Donc dans un virage, la vitesse d'une voiture conduite par un vétéran est égale à la somme de 2 ou 3 cartes.

Les vétérans ne s'attaquent jamais entre eux ; mais ils attaqueront toujours les autres joueurs.

La voiture qui est devant gagne si sa vitesse est égale ou supérieure à la vitesse de l'attaquant - les 2 voitures conservent leur position. Et c'est maintenant au tour de la voiture attaquée d'attaquer la voiture devant elle.

L'attaquant gagne si sa vitesse est supérieure à la voiture qui est devant, dans ce cas les 2 voitures échangent leur position et l'attaquant peut alors tenter immédiatement d'attaquer la nouvelle voiture directement devant lui.

la phase est
terminée pour
une voiture qui
perd un combat

Dès qu'une voiture perd un combat (si la voiture a échoué dans son attaque ou si elle a été attaquée avec succès) la phase '3' de cette voiture est terminée immédiatement.

Un joueur qui a attaqué avec succès peut aussitôt essayer d'attaquer la voiture directement devant lui en réalisant la phase 2 à nouveau (et seulement). Le joueur doit diminuer sa vitesse par au moins 10 km/h s'il souhaite attaquer de nouveau parce que l'attaque précédente lui a fait perdre du temps.

Cette règle simule la longueur supplémentaire de route que la voiture a à franchir pour atteindre la prochaine voiture dans la même phase.

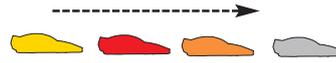
Toutes les règles de la phase 2 s'appliquent, spécialement dans un virage où le joueur doit payer des jetons pour éviter un freinage d'urgence.

Si un joueur ne veut pas ou est incapable de réduire sa vitesse, la phase se termine et c'est au tour de la voiture directement devant d'attaquer.

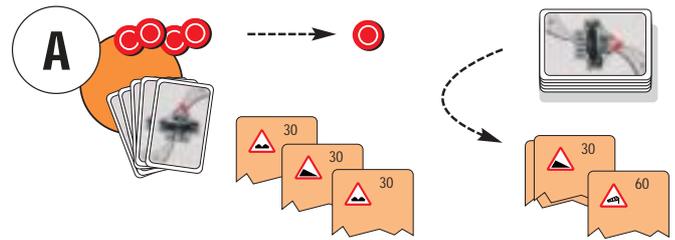
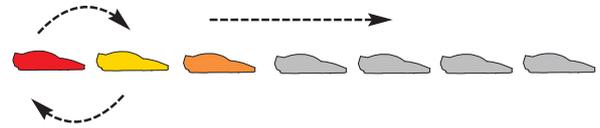
Chaque vétéran attaquera toujours les voitures des joueurs seulement une fois. Dès que c'est le tour de la voiture en position 1, la nouvelle carte de route est retournée et on recommence tout depuis la phase 1.

Chris est le premier à attaquer et attaque Bob juste devant.

Chris roule à 100 et Bob à 80.

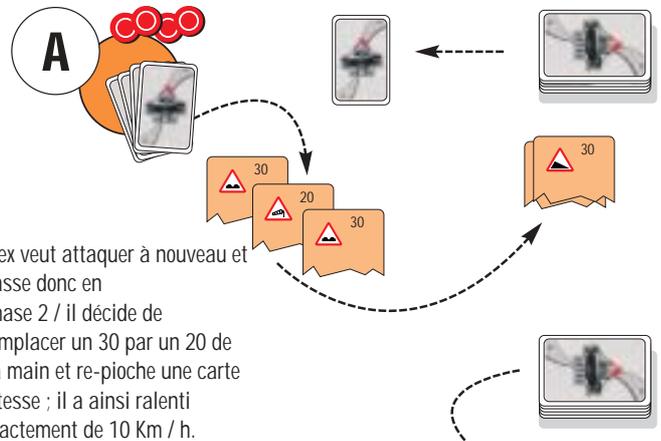
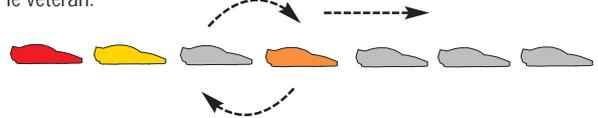


Ni Chris, ni Bob ne veulent payer des jetons, ils échangent donc leur position puisque Chris est plus rapide que Bob. Comme Chris ne veut pas ralentir il décide de ne pas attaquer une seconde fois.



C'est au tour d'Alex d'attaquer le vétéran devant lui : on retourne 2 cartes vitesse pour le vétéran (30 +60) : il roule donc à 90, cela veut dire qu'on ne pioche pas une 3ième carte puisqu'on est dans un virage et que on a atteint déjà la valeur limite.

Alex et le vétéran roulent tous deux à 90, Alex choisit de payer un jeton et dépasse donc le vétéran.



Alex veut attaquer à nouveau et passe donc en phase 2 / il décide de remplacer un 30 par un 20 de sa main et re-pioche une carte vitesse ; il a ainsi ralenti exactement de 10 Km / h.

Le vétérans révèle ses 2 cartes 10 et 20 ; Alex doit décider alors s'il paye ou non des jetons, il décide de ne pas payer.

La troisième carte vétérans est révélée, il s'agit d'un 50 ; les 2 voitures roulent à la même vitesse (80) et donc Alex perd sa lutte.



La phase 3 est alors terminée puisque les vétérans ne s'attaquent pas entre eux.

La carte de tronçon est retournée face cachée et les joueurs entament le tronçon suivant en commençant par la phase 1.

L'ARRIVEE

points selon
la position

Après que la dernière carte de route ait été retournée face cachée, chaque joueur marque des points selon sa position ; celui qui marque le plus de points gagne la partie.

Position	7	6	5	4	3	2	1
Points	1	2	4	6	8	11	15

On peut aussi additionner les points de plusieurs courses. Les vétérans participent en tant qu'équipe, cette équipe marque les points en comptant sa voiture la mieux placée. Il est possible bien sûr qu'un vétéran gagne la partie.

REGLE OPT. : POSITIONS DE DÉPART TACTIQUES

Préparation : Dès qu'un joueur a 8 cartes en main, il place sa voiture sur la table - mais pas sur les positions de départ du circuit.

Ensuite, les joueurs jouent tous en même temps une de leurs 8 cartes vitesse. Le joueur qui joue la carte de la plus petite valeur obtient la plus mauvaise position et place sa voiture sur la position 7.

Pendant cette phase de positionnement, une carte jouée est défaussée et remplacée par une carte piochée. Les joueurs débutent donc toujours la course avec 8 cartes en main.

On attribue de la même manière la position 6, etc. jusqu'à ce que chaque joueur ait placé sa voiture.

Un joueur qui a déjà placé sa voiture peut défausser l'une de ses cartes et en piocher une nouvelle, après que ses adversaires ont joué une carte lors d'un nouveau tour d'enchères.

Si plusieurs joueurs jouent des cartes de même faible valeur, ils refont entre eux un nouveau tour d'enchères pour se départager. Les enchères sont recommencées jusqu'à ce que l'un des joueurs puisse prendre la position concernée (les joueurs dont la voiture est déjà placée peuvent là encore à chaque fois défausser une de leurs cartes et en piocher une nouvelle). Les joueurs qui avaient joué de plus fortes cartes doivent attendre le tour d'enchères de la position suivante.

Lorsqu'il n'y a plus qu'un seul joueur sans position de départ, il prend d'office la dernière position et tous les autres joueurs peuvent une dernière fois défausser l'une de leurs cartes et en piocher une nouvelle.

Les voitures des vétérans sont placées sur les premières positions et la partie commence normalement. Chaque joueur pose donc 3 cartes de sa main devant lui, etc.

REGLE POUR 7 JOUEURS :

l'un des joueurs choisit une voiture grise et dans ce cas il n'y a plus de 'vétérans'.

IMPRESSUM

Design: Heinrich Glumpler
Development: Heinrich Glumpler & Mario Truant
Artwork: Enrico Spies
Production: Mario Truant
Traduction: Marc Laumonier, Philippe Guilbert
Merci: Reiner & Winfried Heep, Karl Friedrich, Elke & Sigurd Laubach, Carina Hacher, Petra Grafe, Roman Pelek, Rick Heli
FETTE AUTOS · Art.-Nr. 5150 · ISBN 3-933513-21-9

Copyright © 2002 Edition Erbkönig · Heinrich Glumpler & Mario Truant.
Erbkönig ©, TM & © 2002 Heinrich Glumpler & Mario Truant

QUESTIONS

Des questions à propos de ce jeu ? Visitez www.fetteautos.de

Publisher:
Edition Erbkönig · Mario Truant
Frauenlobstraße 95
55118 Mainz
ALLEMAGNE
Phone +49 (0) 6131-961660
truant@edition-erlkoenig.de
www.edition-erlkoenig.de

Game Mechanics
Edition Erbkönig · Heinrich Glumpler
Heinheimer Straße 55
64289 Darmstadt
ALLEMAGNE
Phone +49 (0) 6151-981255
glumpler@edition-erlkoenig.de
www.edition-erlkoenig.de

ASTUCES PRATIQUES

EXPERIENCE

La chance pour gagner à ce jeu dépend largement de votre expérience. Prenez du plaisir à trouver vous-mêmes vos propres tactiques avant de consulter nos principaux trucs et astuces. Prenez du plaisir !

CONCENTRATION

Planifier vos attaques et planifier les pour un tronçon de route particulier en améliorant votre position de plusieurs places d'un coup. Dans la plupart des circonstances cette tactique est plus efficace que conduire constamment aux limites du possible. De même défendez votre position avec vigueur, il est plus difficile de regagner une position que de la garder.

PANNEAUX DANGER

Essayer de prévoir les remplacements de vos cartes dus aux signes danger des différents tronçons, ne poser pas des cartes de vitesse intéressantes à ces endroits, c'est-à-dire des cartes qui peuvent vous faire gagner des jetons pour une suite de tronçons. D'un autre côté, utiliser les effets des signes danger pour vous débarrasser des mauvaises cartes de vitesse et pour surprendre vos adversaires en remplaçant une carte faible par une forte, par exemple.

SOYEZ SUR VOS GARDES

Si un vétéran conduit directement derrière vous c'est moins dangereux qu'un jeune loup qui ne cherche qu'à vous dépasser. En outre si un vétéran est doublé par un jeune loup, ce dernier doit ralentir s'il veut tenter de vous doubler dans la même phase, profitez de cette situation pour vous défausser de cartes peu intéressantes afin d'optimiser votre main.

VIRAGES

Normalement cela n'est pas très intéressant d'essayer d'améliorer votre position de plusieurs places dans une phase en conduisant dans un virage car la vitesse limite doit être considérée pour chaque attaque et cela risque de vous coûter pas mal de jetons - N'oubliez pas aussi que vous pouvez être attaqué par un vétéran et que ces gars là sont un peu plus dangereux quand ils conduisent dans les virages.

DEFAUSSEZ CARTE PLUS HAUTE OU PLUS BASSE



Défaussez plus basse



ligne droit: défaussez plus haute,
virage: défaussez plus basse.



Défaussez plus haute

REMPLACEZ CARTE VITESSE SI DIFFERENT



carte gauche



carte du milieu



carte droit

RESUME DES REGLES

MISE EN PLACE

construire une route avec 8 tronçons
1 voiture, 8 vitesse cartes, 3 jetons par joueur
les joueurs à la queue, les vétérans en tête
chaque joueur place 3 cartes vitesse devant lui face visible

pour chaque tronçon, tous les joueurs réalisent la phase 1 ensemble, puis la 2 ensemble, enfin la 3 ensemble pour le même tronçon.

PHASE 1 : LE PANNEAU 'DANGER'

Le joueur en tête commence le premier, puis on suit le sens des voitures
- retourner une carte vitesse de la pile
- remplacer une des 3 cartes visibles s'il le faut
- puis gagner 2 jetons par panneau identique cartes vitesse et tronçon

PHASE 2 : LA CONDUITE

Le joueur en tête commence le premier, puis on suit le sens des voitures
On choisit une action parmi 3 :

- accélérer ou freiner
- optimiser les cartes en main
- ne rien faire

Si un joueur va trop vite (dans un virage)... :

- soit dépenser des jetons en nombre suffisant (limite : nombre de cartes en main)
- soit réaliser un freinage urgent

PHASE 3 : ATTAQUER !

Le joueur en dernière position commence, puis on suit le sens des voitures (les vétérans attaquent aussi)

- la voiture attaque la voiture directement devant elle
- comparer les cartes vitesse face visible et dépenser des jetons simultanément
- le plus rapide gagne une position, le perdant saute cette phase

le tronçon suivant est retourné et le jeu reprend avec la phase 1

FIN

Au 8ième tronçon terminé : distribution des points

