

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**





## Jeu de société pour 3 à 4 joueurs avec 2 règles du jeu !

### Matériel :

- 4 voitures (1 voiture par joueur).
- 29 plaquettes Parcours sur fond vert (ligne droite, virage, carrefour, impasse, intersection en T).
- 3 plaquettes Parcours sur fond rouge (2 lignes droites, 1 intersection en T).
- 1 plaquette DEPART sur fond rouge marquant le début du parcours.
- 1 plaquette SORTIE sur fond rouge donnant l'autorisation de sortir du parcours.
- 21 cartes Avancée (certaines marquées 1, 2, 3, 4, 5, d'autres portant un Feu ou un STOP).
- 5 dés Feu (2 faces vertes, 2 faces rouges, 2 faces jaunes).

### But du jeu :

Faire sortir sa voiture du parcours.

### 1° REGLE SIMPLIFIEE POUR LES PLUS JEUNES

#### Préparation du parcours :

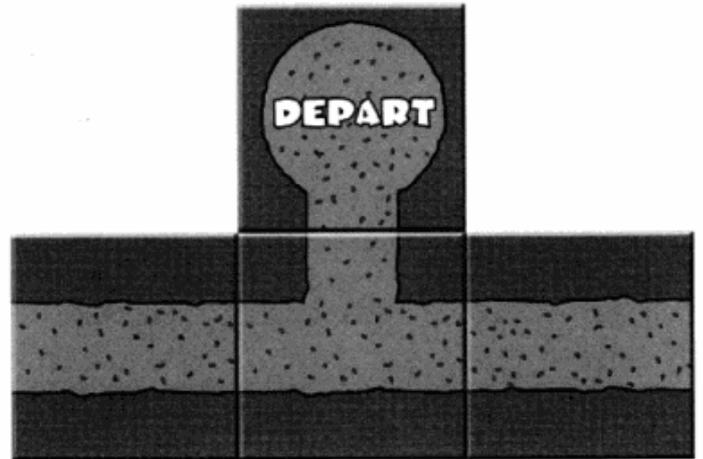
Un joueur tiré au sort pose la plaquette Départ et les plaquettes Parcours fond rouge sur la table (voir photo page 1). Il dispose ensuite 12 plaquettes Parcours fond vert de son choix (sauf les plaquettes « impasse »). Les plaquettes doivent être placées en continuité pour former le parcours. Les plaquettes doivent se raccorder parfaitement

en rendant possibles toutes les connections et ne peuvent générer d'impasse (seule une plaquette « impasse » peut bloquer la route). Le parcours doit toujours permettre au moins une sortie.

Les voitures sont placées sur la case départ.

Les plaquettes Parcours restantes (avec toutes les plaquettes « impasse ») et la plaquette SORTIE sont alors mélangées puis placées face visible en deux tas de 9 pour former la Pioche. Les cartes Avancée sont battues et placées face cachée en un tas pour former le Tirage.

Les dés Feu sont réunis pour constituer la Réserve. La Pioche, le Tirage et la Réserve sont placés à l'écart de l'aire de jeu.



## **Marche du jeu**

A son tour de jeu, le joueur procède en deux temps :

1) Il choisit et joue une des deux plaquettes visibles de la pioche qu'il place pour accroître le parcours.

2) Il tire ensuite, pour faire avancer sa voiture, une carte Avancée du Tirage et la retourne face visible près du Tirage. Si elle lui convient, il peut la jouer. Si elle ne lui convient pas, il peut en retourner une deuxième, voire une troisième, une quatrième...jusqu'à satisfaction. Toutefois si le joueur tire une carte STOP, il perd son tour. Le joueur agit ensuite en fonction de la dernière carte retournée :

### **Carte Chiffre**

Le joueur qui a choisi une carte Chiffre avance sa voiture le long du parcours du même chiffre qu'indiqué sur la carte choisie (1, 2, 3, 4 ou 5). S'il y a une impasse, il ne peut pas sortir. S'il y a un carrefour ou une intersection, il choisit la direction qu'il souhaite suivre.

- Si un joueur arrive sur une case déjà occupée, sa voiture s'arrête sur la case précédente (une seule voiture par case).

- Une voiture ne peut pas sortir du parcours si la plaquette SORTIE n'a pas été jouée.

### **Carte Feu**

Le joueur qui a choisi une carte dé Feu, prend un dé de la Réserve, le lance pour en connaître la couleur.

Deux possibilités : la pose ou l'échange.

#### **Dans le cas de la pose :**

Le joueur place le dé Feu à cheval entre deux cases disponibles du parcours.

- Un dé Feu ne peut pas être placé sur les plaquettes Parcours fond rouge ;

- Un dé Feu ne peut pas être placé à cheval sur une case déjà occupée (par une voiture ou un autre dé Feu) ;

- Un espace d'au moins une case doit être laissé entre deux feux ;

- Le dernier dé Feu ne peut pas être placé sur le parcours car il sert à l'échange de feu.

#### **Dans le cas de l'échange :**

Le joueur échange le dé lancé avec un dé déjà posé sur le parcours. Selon la couleur obtenue et la situation du parcours, cet échange peut donc soit faciliter la progression future de sa voiture, soit bloquer ou ralentir celle de ses adversaires. Si le joueur ne peut pas faire un échange, il passe son tour.

### **Les Feux**

Lorsque la voiture d'un joueur doit franchir un feu, il agit comme suit :

Feu Rouge : La voiture reste sur place car on ne peut pas franchir un feu rouge. Le joueur devra procéder à un échange pour obtenir un feu jaune ou vert.

Feu Jaune : La voiture voit son avancée diminuée d'un point.

Feu Vert : La voiture voit son avancée augmentée d'un point.

### **Carte STOP**

Si le joueur tire une carte STOP, il passe son tour au joueur suivant sans avoir la possibilité d'avancer sa voiture ou de poser ou d'échanger un feu du parcours.

### **Sortie du parcours**

Lorsque la plaquette SORTIE apparaît sur l'un des deux tas de la pioche, le joueur à qui c'est le tour de jeu doit obligatoirement jouer la plaquette SORTIE. Il la place alors sur la plaquette DEPART. C'est le signal qui permet aux joueurs de tenter de sortir du parcours.

## **Fin du jeu**

Le vainqueur est le joueur qui le premier fait sortir sa voiture du parcours.

## **Remarques :**

- Lorsque les cartes du tas Tirage sont épuisées, elles sont de nouveau battues pour reformer un nouveau tas Tirage.
- Lorsqu'il n'y a plus de plaquettes à la pioche, le parcours est terminé mais les joueurs continuent, pour gagner une sortie, la progression de leurs voitures avec les cartes Avancée.
- Un joueur se déplace dans n'importe quelle direction, mais il ne revient pas sur ses pas au cours d'un même trajet.

## **2° REGLE POUR LA FAMILLE**

### **Préparation du jeu**

On dispose la plaquette Départ et les plaquettes Parcours fond rouge sur la table (voir photo page 1).

Les plaquettes Parcours fond vert sont placées face cachée sur la table, après avoir écarté les plaquettes « impasse ».

Les joueurs piochent et se répartissent 12 plaquettes Parcours fond vert (partie à 2 joueurs = 6 plaquettes par joueur, partie à 3 joueurs = 4 plaquettes par joueur, partie à 4 joueurs = 3 plaquettes par joueur). Les plaquettes Parcours restantes (avec toutes les plaquettes « impasse ») et la plaquette SORTIE sont alors mélangées puis placées face visible en deux tas de 9 pour former la Pioche.

Les cartes Avancée sont battues et placées face cachée en un tas pour former le Tirage.

Les dés Feu sont réunis pour constituer la Réserve. La Pioche, le Tirage et la Réserve sont placés à l'écart de l'aire de jeu.

## **Constitution du parcours**

Afin de constituer le début du parcours, chaque joueur à son tour choisit et place une de ses plaquettes à sa guise sur le parcours à la suite d'une plaquette déjà posée (rouge ou verte). Une fois les 12 plaquettes Parcours placées sur la table, la partie peut réellement commencer. Les plaquettes doivent être placées en continuité pour former le parcours. Les plaquettes doivent se raccorder parfaitement en rendant possibles toutes les connections et ne peuvent générer d'impasse (seule une plaquette « impasse » peut bloquer la route). Le parcours doit toujours permettre au moins une sortie.

Les voitures sont placées sur la case départ.

## **Marche du jeu**

A son tour de jeu, le joueur procède en deux temps :

1) Il choisit et joue une des deux plaquettes visibles de la pioche qu'il place pour accroître le parcours.

2) Il tire ensuite, pour faire avancer sa voiture, une carte Avancée du Tirage et la retourne face visible près du Tirage. Si elle lui convient, il peut la jouer. Si elle ne lui convient pas, il peut en retourner une deuxième, voire une troisième, une quatrième...jusqu'à satisfaction. Toutefois si le joueur tire une carte STOP, il perd son tour. Le joueur agit ensuite en fonction de la dernière carte retournée :

### **Carte Chiffre**

Le joueur qui a choisi une carte Chiffre avance sa voiture le long du parcours du même chiffre qu'indiqué sur la carte choisie (1, 2, 3, 4 ou 5). S'il y a une impasse, il ne peut pas sortir. S'il y a un carrefour ou une intersection, il choisit la direction qu'il souhaite suivre.

- Si un joueur arrive sur une case déjà occupée, sa voiture s'arrête sur la case précédente (une seule voiture par case).

- Une voiture ne peut pas sortir du parcours

si la plaquette SORTIE n'a pas été jouée.

### **Carte Feu**

Le joueur qui a choisi une carte dé Feu, prend un dé de la Réserve, le lance pour en connaître la couleur.

Deux possibilités : la pose ou l'échange.

#### ***Dans le cas de la pose :***

Le joueur place le dé Feu à cheval entre deux cases disponibles du parcours

- Un dé Feu ne peut pas être placé sur les plaquettes

Parcours fond rouge ;

- Un dé Feu ne peut pas être placé à cheval sur une case déjà occupée (par une voiture ou un autre dé Feu) ;

- Un espace d'au moins une case

doit être laissé entre deux feux ;

- Le dernier dé Feu ne peut pas être placé sur le parcours car il sert à l'échange de feu.

#### ***Dans le cas de l'échange :***

Le joueur échange le dé lancé avec un dé déjà posé sur le parcours. Selon la couleur obtenue et la situation du parcours, cet échange peut donc soit faciliter la progression future de sa voiture, soit bloquer ou ralentir celle de ses adversaires. Si le joueur ne peut pas faire un échange, il passe son tour.

### **Les Feux**

Lorsque la voiture d'un joueur doit franchir un feu, il agit comme suit :

Feu Rouge : La voiture reste sur place car on ne peut pas franchir un feu rouge. Le joueur devra procéder à un échange pour obtenir un feu jaune ou vert.

Feu Jaune : La voiture voit son avancée diminuée d'un point.

Feu Vert : La voiture voit son avancée augmentée d'un point.

### **Carte STOP**

Si le joueur tire une carte STOP, il passe son tour au joueur suivant sans avoir la possibilité d'avancer sa voiture ou de poser ou d'échanger un feu du parcours.

### **Sortie du parcours**

Lorsque la plaquette SORTIE apparaît sur l'un des deux tas de la pioche, les joueurs peuvent choisir de la jouer à leur tour de jeu ou continuer d'accroître le parcours à l'aide de l'autre tas et attendre un moment qu'il juge plus opportun pour la jouer. De toute manière, cette option tactique est limitée car lorsque l'autre tas est épuisé, le joueur à qui c'est le tour de jeu doit obligatoirement jouer la plaquette SORTIE. Il la place alors sur la plaquette DEPART. C'est le signal qui permet aux joueurs de tenter de sortir du parcours.

### **Fin du jeu**

Le vainqueur est le joueur qui le premier fait sortir sa voiture du parcours.

### **Remarques :**

- Lorsque les cartes du tas Tirage sont épuisées, elles sont de nouveau battues pour reformer un nouveau tas Tirage.

- Lorsqu'il n'y a plus de plaquettes à la pioche, le parcours est terminé mais les joueurs continuent, pour gagner une sortie, la progression de leurs voitures avec les cartes Avancée.

- Un joueur se déplace dans n'importe quelle direction, mais il ne revient pas sur ses pas au cours d'un même trajet.



© 2008 Winning Moves France.  
Tous droits réservés.