

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



RÈGLE DU JEU DE « LA ROUTE ENCHANTÉE » WALT DISNEY

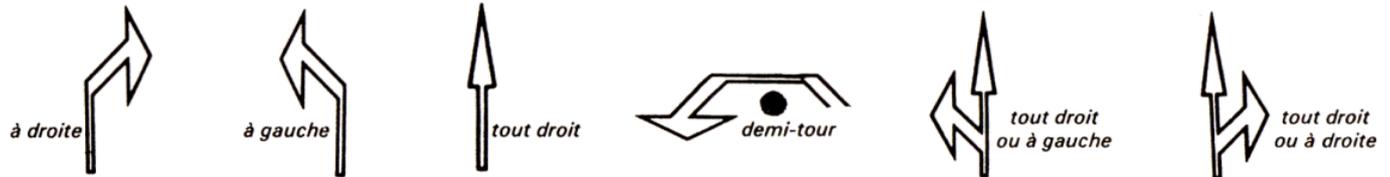
Se joue en apprenant le Code de la route

On peut jouer à 2, 3 ou 4 personnes.

LE JEU COMPREND :

- 1 circuit routier de 123 cases ;
- 1 dé marquant les points qui serviront à faire avancer les voitures sur le circuit ;
- 1 dé indiquant les directions à emprunter aux croisements, suivant les indications ci-dessous :

La base de la flèche est considérée comme étant la position de la voiture



S'il est impossible de virer dans la direction indiquée, rester à sa place et rejouer au tour suivant

CHAQUE JOUEUR REÇOIT :

- 2 voitures de même couleur pour ses déplacements (1 couleur par joueur).
- 1 voiture indicatrice grâce à laquelle il fera connaître, aux autres joueurs, ses intentions (phares, clignotants, etc.) ;
- 1 permis de conduire ;
- 150 F en billets de Banque (10 billets de 5 F et 10 billets de 10 F).

LA BANQUE est tenue par l'un des joueurs ou par un meneur de jeu ; elle peut se placer au-dessus de la Gendarmerie (case 114).

La Banque conserve :

- 250 F en billets de Banque ;
- les bulletins de contraventions qui seront délivrés au joueur à raison de 1 par infraction soumise à paiement d'amende.

LE JEU consiste, après être parti de la case n° 1 à l'entrée de l'autoroute, à rejoindre la case 123 (château fort) en circulant sur les routes et en respectant les règles du Code de la Route, y compris celles de signalisation sur les voitures indicatrices prévues à cet effet. Le gagnant est celui qui, le premier, aura atteint la case 123 avec ses 2 voitures et ainsi de suite pour les autres joueurs.

SURVEILLANCE DU JEU. Les joueurs doivent surveiller la bonne conduite de leurs adversaires et signaler aussitôt les infractions qui seraient commises. Toute voiture laissée sur une case est considérée comme définitivement en place, sans possibilité de changement. Aucune réclamation n'est plus admise lorsque le joueur suivant a lancé le dé.

DÉROULEMENT DU JEU :

1° Départ - Chaque joueur lance le dé pour connaître l'ordre de départ : les points les plus forts partent en premier et ainsi de suite par ordre décroissant des points.

Placer les voitures sur la ligne de départ avant la case 1 à raison de une par voie. Chaque joueur jette le dé à son tour et fait avancer sa 1^{re} voiture du nombre de points indiqué par les points du dé ; il rejouera au tour suivant pour faire avancer sa 2^e voiture. Ensuite, les joueurs jouent alternativement avec leurs 2 voitures en tirant 2 fois le dé, 1 coup pour chaque voiture.

Tout joueur qui arrive sur la case 5 se range sur le parking (case 5) et passe un tour. Ensuite, pour repartir, il avancera du nombre de points indiqué par le dé.

2° Vitesse - Sur l'autoroute (cases 1 à 12 inclus) les joueurs peuvent faire avancer leurs voitures de 6 cases (6 points sur le dé).

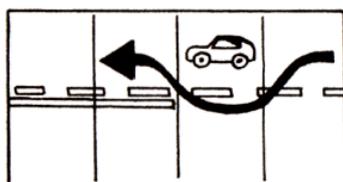


Sur route, vitesse limitée à 5 points ; le joueur qui tire 6 perd ses points et rejouera au tour suivant. Si au tour suivant, il tire de nouveau 6, il paie 5 F à la Banque pour excès de vitesse, reçoit un bulletin de contravention et avance sa voiture de 5 cases.

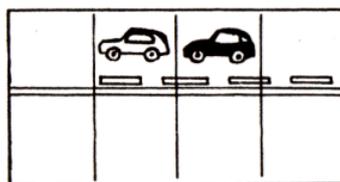
3° Circulation - Elle s'effectue normalement à droite des routes, sauf en cas de dépassement dans une zone autorisée.

Aux intersections de routes, la circulation s'effectue également à droite. Lors d'un virage à gauche, contourner le centre du croisement par la droite.

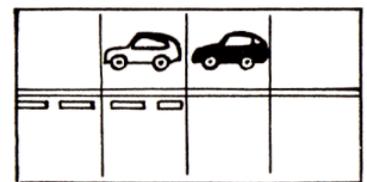
4° Dépassements - Un joueur peut en doubler un autre si son nombre de points est suffisant pour passer devant et si la ligne placée immédiatement à sa gauche, et à gauche de la voiture qu'il veut dépasser est discontinue. La case située devant la voiture qu'il désire dépasser ne doit pas être limitée par une ligne continue ; sinon il doit obligatoirement se placer derrière la voiture qui le précède en perdant les points excédentaires.



oui, on peut dépasser



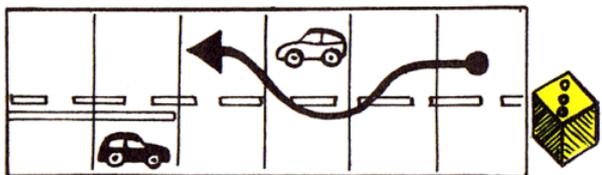
non, attendre



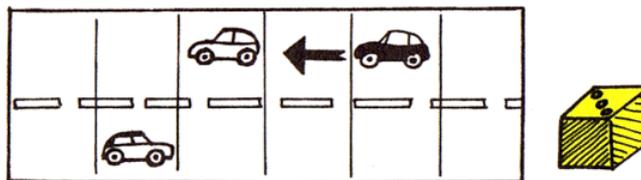
non, attendre

Deux voitures allant dans la même direction ne pouvant se trouver sur une même case (sauf sur l'autoroute et sur les cases 119 à 123), la voiture arrivant par l'arrière sera placée derrière la voiture qui la précède en cas d'impossibilité de dépasser.

Si une voiture arrive en sens inverse, il faut qu'au moins une case soit libre entre cette dernière et la voiture à dépasser.



on peut dépasser



interdit de dépasser

5° Arrêts au cours du jeu. Si un joueur se trouve arrêté sur une case pour une infraction lui faisant perdre son ou ses tours, il devra ranger sa voiture sur le bas-côté droit de la route afin de ne pas gêner la circulation des autres véhicules ; il repartira ensuite de la case à côté de laquelle il s'est arrêté.

6° Intersections - Elles ne comptent que pour une seule case. Lorsque le total des points amène la voiture au-delà de l'intersection, se rappeler le nombre de points obtenu et lancer le dé directionnel avant de faire avancer sa voiture. A ce moment, faire avancer la voiture dans la direction et au nombre de points indiqués. Si le nombre de points faisait arrêter la voiture sur l'intersection, rester sur la case précédant cette intersection.



la voiture avancera du nombre de cases indiqué, et à droite



la voiture ne pouvant pas s'arrêter sur l'intersection, on ne peut l'avancer que de deux cases

7° Voitures de signalisation - Chaque joueur possède une voiture pour signaler ses intentions de conduite aux autres joueurs. Pour chaque changement de direction, dépassement, obstacle, etc., le joueur doit, AVANT de faire avancer sa voiture, indiquer sa manœuvre (clignotants gauche ou droite). De même, dans la zone de nuit (cases 24 à 38 inclus) et sous le tunnel : allumer les feux de route. Passer en feux de croisement dans le village ou à la rencontre d'une autre voiture située à 4 cases ou moins (pour ne pas l'éblouir).

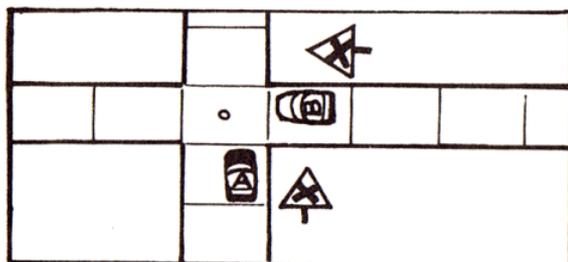
Chaque oubli ou infraction sera pénalisé de 5 F contre reçu d'un ticket de contravention de la Banque.

8° SIGNAUX ROUTIERS

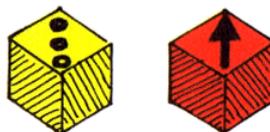
A la rencontre de ces signaux, que faire ?



Intersection avec priorité à droite ; lorsqu'une voiture doit franchir une intersection de ce type et qu'une autre voiture se trouve immédiatement à sa droite sur la case précédant l'intersection, attendre sur la dernière case avant l'intersection que l'autre voiture soit passée : elle a priorité de passage. On peut tourner immédiatement à droite, si cette manœuvre ne gêne pas l'autre véhicule.



A a joué



Il doit attendre car B a la priorité. Mais A pourrait tourner à droite.



Infraction : payer 5 F pour refus de priorité et retourner sur la case qui vient d'être quittée.



Intersection de deux routes de même importance. La route que l'on va couper comporte un signal STOP. La voiture rencontrant ce signal a priorité, les autres devant lui céder le passage.



Intersection avec une route dont les usagers doivent céder le passage à la voiture circulant sur cette voie.

Céder le passage à l'intersection. S'assurer qu'aucune voiture ne vient de gauche ou de droite à moins de trois cases, avant de franchir l'intersection car les autres voitures circulant sur la route transversale ont priorité.

Infraction : payer 10 F, rendre le permis de conduire à la Gendarmerie pour deux tours et repartir sur la case 1.



Arrêt obligatoire à l'intersection même si le nombre de points joué faisait dépasser l'intersection (les points supplémentaires sont perdus). La voiture doit s'arrêter sur la dernière case avant le carrefour. Au tour suivant, s'assurer qu'aucune voiture ne vient de gauche ou de droite à moins de trois cases avant de franchir l'intersection car les autres voitures circulant sur la route transversale ont priorité.

Infraction : payer 10 F, rendre le permis de conduire à la Gendarmerie pour deux tours et repartir sur la case 1.



Franchissement de ligne continue ou mauvais dépassement : payer 10 F d'amende, rendre le permis de conduire pour deux tours et repartir sur la case 1.



Parking autoroute - Case 5 - Passer un tour ; pour repartir, avancer du nombre de points indiqué.



Interdiction de dépasser - Case 12 - Rester derrière la voiture qui se trouverait déjà sur cette case en perdant les points supplémentaires et cela jusqu'à la case 13 comprise.

Infraction pour dépassement : payer 5 F et attendre un tour sans jouer.



Fin d'interdiction de dépasser - Case 13 - On pourra dépasser une autre voiture à partir de la case 14.



Dos d'âne - Case 23 - Pas de visibilité ; interdiction de s'arrêter au sommet du pont. Reculer d'une case.



Voie sans issue - Cases 28 et 64 - Faire demi-tour au fond de l'impasse et s'arrêter au STOP, les points supplémentaires étant perdus.



Entrée d'agglomération - Vitesse limitée dans la traversée du village - Cases 29 à 37 inclus - Retirer un point au total du dé au-dessus de quatre points. Interdiction d'utiliser l'avertisseur sonore : le joueur ne doit pas parler durant la traversée du village, sinon il perd ses points.



Fin d'agglomération et des interdictions qui y sont attachées.



Interdiction de stationner - Case 31 - Payer 5 F d'amende en cas de stationnement sur cette case.



Chaussée rétrécie - Case 11 - Laisser le passage aux voitures situées le plus à droite dans la case et jouer au tour suivant.



Circulation sur une route prioritaire. Les voitures arrivant de droite ou de gauche doivent laisser le passage.



Perte de priorité : laisser le passage (ou à droite et à gauche si l'on rencontre un stop ou une balise).



Virage à droite interdit sur la case 42 - Infraction : voir au « Sens interdit ».



Virage à gauche interdit - sur la Case 118 - Si le dé directionnel indique d'aller à gauche, ne jouer qu'au tour suivant.
Infraction : voir au « Sens interdit ».



Sens interdit - Défense absolue d'emprunter cette voie dans ce sens.
Infraction : payer 10 F et attendre un tour sans jouer.



Travaux, ralentir - Cases 53 à 58 inclus - Attendre que la voie soit libre avant de passer si une voiture arrivant dans l'autre sens est déjà engagée. Si le dé marque plus de quatre points, enlever deux points au total.



Tunnel - Cases 66 et 67 - Allumer les phares. Oubli pénalisé de 5 F d'amende.
Arrêt sous le tunnel : 5 F d'amende.



Pont mobile - Cases 82 et 83 - S'arrêter pour attendre le passage sur la case 82 ou 83. On rejoue au tour suivant.



Virages dangereux - vitesse limitée - Cases 87 à 92 inclus - Ralentir au panneau 50 km/h. Enlever deux points sur le total du dé au-dessus de quatre points. En cas d'oubli, revenir sur la case que l'on vient de quitter.



École - Case 96 - S'arrêter avant le passage pour laisser passer les piétons et perdre les points supplémentaires. Si on franchit le passage ou que les points arrêtent la voiture juste sur la case 96, payer 5 F d'amende et reculer de deux cases.



Passage à niveau non gardé - Case 101 - Attention au passage du train ! Attendre un tour sur la case précédente en perdant les points supplémentaires. En cas d'arrêt sur la case 101, repartir sur la case 1. Pour le franchissement de la voie sans s'être arrêté, revenir sur la case que l'on vient de quitter.



Passage à niveau gardé - Case 109 - Les barrières sont levées, passer. Si le nombre de points faisait arrêter sur la case 109, perdre un point et attendre le tour suivant sur la case précédente. Oubli avec arrêt sur la voie : attendre un tour sans jouer à côté de la case précédant la case 109.

Voie en sens unique - Cases 119 à 123 - On peut dépasser, aucune voiture ne pouvant arriver dans l'autre sens.

CASES SPÉCIALES

Case 16 - Poste d'essence - Faire le plein, payer 30 F et passer un tour.

Case 78 - « Bon Conducteur » - Recevez 30 F de la Banque à chaque passage. Si on totalise cinq contraventions ou moins, rejouer un tour à la suite, en prime.

Case 73 - Panorama - S'arrêter sur le parking pour contempler la vue. Passer un tour et repartir en suivant la direction indiquée par le dé directionnel. Attention à la balise, sinon infraction (se reporter à l'explication du signal).

Case 121 - Contrôle de Gendarmerie - Obligation de faire vérifier les papiers à la Gendarmerie (case 114) où l'on se rend directement. Repartir de la case 114 pour continuer le jeu en lançant le dé directionnel pour connaître la direction à suivre (à droite vers case 113 ; à gauche vers case 115).

Case 123 - Le premier des joueurs qui l'atteint avec ses 2 voitures a gagné. Pour cela, il convient de faire avancer les voitures, entre les cases 119 et 123, du nombre de points exact permettant d'atteindre la case 123 (même en plusieurs coups de dés mais sans retour en arrière possible car cette voie est en sens unique).

Le gagnant reçoit la moitié de la somme totale en Banque, le second reçoit un quart de la somme.

L'autre quart restera en Banque pour la partie suivante.

Un joueur qui, en cours de partie, aura dépensé tout l'argent qui lui a été distribué au départ, pourra continuer de jouer, à condition de passer trois tours et de repartir au départ, case n° 1. Il lui sera alors remis 50 F par la Banque.