

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](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# AUTOSTOP

## NOUVEAU JEU DE SOCIÉTÉ

Déposé - Breveté

Médaille de bronze au Concours international d'inventions, Paris 1951.

## Règle du jeu résumée

1. Lorsqu'une voiture (la vôtre ou une autre) se pose sur une case dont vous possédez la carte, vous POUVEZ abattre cette carte.
2. Lorsque vous avez abattu une carte, vous DEVEZ avancer votre voiture d'une case.
3. Le premier qui n'a plus de cartes a gagné.

## Préparation du jeu

L'unité monétaire est le " Pépito ". Les jetons ronds valent 1 pépito, les petits rectangles 5, les grands 10, les billets 25 et 50. On remet une somme égale à chacun des partenaires, ou bien ceux-ci achètent à la banque le nombre de pépitos qui leur convient, et peuvent en racheter pendant la partie.

Avant la partie, chacun choisit une voiture et verse 2 pépitos au Trésor de la douane, 5 au Gendarme et 10 à l'agent de Police. Il est important de bien mélanger les cartes ; les distribuer une à une, de gauche à droite.

A trois, quatre ou six partenaires, ôter du jeu : cartes Laissez-Passer. A cinq, laisser le jeu entier. Ne pas laisser voir son jeu. Pendant la partie, abattre les cartes les unes sur les autres, face dessus à l'endroit prévu sur le tapis.

## Marche du jeu

Le premier qui joue pose sa voiture sur une case de son choix. S'il possède la carte correspondante et si cela lui convient, il l'abat et avance à la case suivante. Et ainsi de suite, chaque carte abattue le faisant avancer d'une case. Dès qu'il se pose sur une case sans en abattre la carte, tout autre joueur qui posséderait ladite carte peut, si cela lui convient, l'abattre lui-même en s'écriant " Stop ! " et c'est alors à lui de jouer : il pose sa voiture sur la case qui lui convient et opère comme ci-dessus.

Lorsque l'un des partenaires parvient à une case dont personne n'abat la carte, c'est le joueur placé à sa droite qui pose sa voiture sur le jeu (ou qui l'avance d'une case, si elle est déjà sur le jeu) et on continue comme déjà dit.

## Pénalités

Toute voiture qui se pose sur la case Douanier sans en abattre la carte verse 2 pépitos au Trésor de la Douane. Gendarme : 5 pépitos. Agent de police : 10. Toutefois, les cartes " Laissez-Passer " permettent de franchir ces cases sans payer.

A la fin de la partie, si des partenaires possèdent encore les cartes Douanier, Gendarme et Agent, ils verseront aux Trésors correspondants une somme égale à celle qui s'y trouvera déjà ; le tout restera là pour la partie suivante. A la fin de la dernière partie, le gagnant recevra tous les pépitos qui se trouveraient encore sur les Trésors.

## Bénéfices

Le joueur qui se pose sur la case Douanier, Gendarme ou Agent et abat lui-même la carte correspondante, ramasse le Trésor.

## Séries

Lorsqu'un joueur abat consécutivement trois cartes, chacun des autres lui verse immédiatement 2 pépitos. Série de quatre cartes : 5 pépitos. Cinq : 10. Six et plus : 20.

## Gagnant

C'est le premier qui s'est débarrassé de toutes ses cartes. Les autres lui versent une somme au prorata des cartes qui leur restent (chiffre indiqué sur chaque carte, sauf les Laissez-Passer, qui ne comptent pas).

## Bousculade

Toute voiture qui, abattant une carte, avance de ce fait à une case déjà occupée, bouscule la voiture qui s'y trouvait. Celle-ci se place à Stopville, elle en repartira à son tour de jouer (ou avant si elle fait Stop !).

## Laissez-Passer

Ces cartes permettent uniquement de franchir sans payer les cases Douanier, Gendarme et Police lorsqu'on ne peut ou ne veut pas en abattre les cartes véritables. Elles ne permettent pas de prendre les Trésors. Elles comptent pour les " séries ". Elles sont valables pour franchir Stopville.

## Divers

Avancez dans le sens des flèches. Dépassement et marche arrière sont interdits. Lorsque personne n'abat de carte, chacun à son tour avance sa voiture à la case suivante, mais à condition que celle-ci soit libre.

Vous ne pouvez " bousculer " la voiture qui vous précède que si vous abattez une carte, et il faut pour cela qu'une voiture quelconque se pose sur une case dont vous détenez la carte.

Ne confondez pas la carte Stopville, indicateur de localité (case précédent la ville), avec la carte Stopville 12, signal de direction, dont la case se trouve dans l'un des virages.

## Activez le jeu

Il sera encore plus agréable. Dès que l'un de vos partenaires a joué, le suivant doit tenter de jouer : le Stop ! n'est valable que s'il est prononcé à l'instant même où une voiture se pose sur la case voulue.

## Quelques exemples.

A son tour de jouer, une voiture se trouvant dans Stopville ne peut aller qu'à la case Parking ou à celle Passage à niveau sans barrière. De la case Poste de secours, on peut aller à volonté à Interdit aux motos ou à Limite de hauteur.

Vous possédez la carte Gendarme et un de vos partenaires se pose sur la case Gendarme : s'il abat un Laissez-Passer, vous ne pouvez pas faire Stop ! S'il n'abat pas de Laissez-Passer, vous pouvez faire Stop, mais personne ne ramassera le Trésor.

## LA SIGNALISATION ROUTIERE

Il est inutile de connaître les signaux pour jouer à l'Autostop : on les apprend sans le vouloir.

**Les TRIANGLES**, qu'ils soient bordés de bleu (anciens) ou de rouge (nouveaux), annoncent des DANGERS. Le danger est généralement précisé par un dessin symbolique. Un seul signal triangulaire est présenté pointe en bas et sans dessin : il annonce la croisée d'une voie prioritaire.

**Les DISQUES ROUGES** sont des signaux d'INTERDICTION.

**Les DISQUES BLEUS** sont des signaux d'OBLIGATION. Il y a aussi un disque jaune ou blanc coupé en diagonale par un trait bleu : il indique la fin de la limitation de vitesse prescrite en deçà par un autre signal.

**Les CARRÉS ET RECTANGLES BLEUS** sont des signaux d'INDICATION. Il est aussi prévu deux losanges à liseré bleu : l'un à simple fond jaune indique que la route est prioritaire ; l'autre dont le fond jaune porte une barre bleue en diagonale avertit que la route cesse d'être prioritaire. Ce dernier peut porter de plus un chiffre tel que " 200 m. ", précisant que la route cessera d'être prioritaire à une distance correspondante.

Il existe toutefois en France un **CARRE BLEU signal de PRUDENCE**, appelé à disparaître. Il porte un triangle jaune sur lequel figure souvent un dessin précisant le danger ; parfois, c'est une inscription comme " Sortie d'usine ".

Certaines cartes du jeu Autostop portent deux signaux différents, qui ont pourtant la même signification. L'un est un signal ancien, l'autre un nouveau (convention de Genève). Il s'écoulera plusieurs années avant qu'en France les anciens signaux soient tous remplacés par des nouveaux ; il est donc nécessaire de connaître la signification des uns comme des autres.

---

Merci à Christian MAURIN qui m'a envoyé cette règle que je recherchais désespérément.

Mise en ligne : François Haffner – haffner@free.fr – <http://jeuxsoc.free.fr>