

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

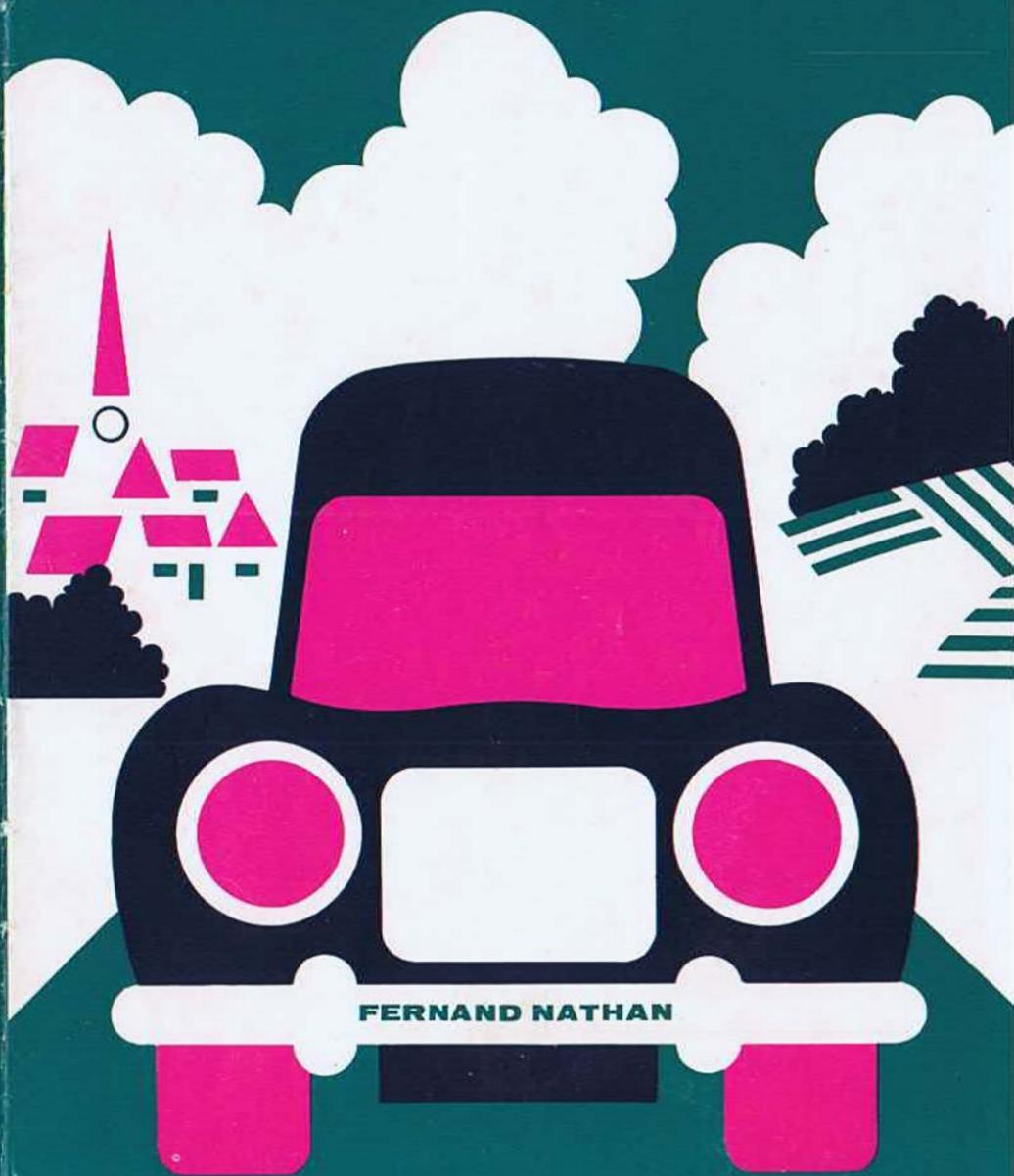
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

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

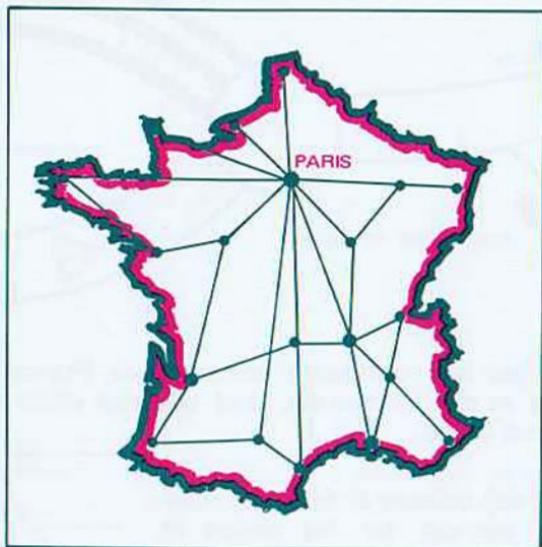


**GRAND JEU  
DES  
ROUTES DE FRANCE**



# GRAND JEU DES ROUTES DE FRANCE

D'APRÈS UNE IDÉE DE ROLAND DORDHAIN



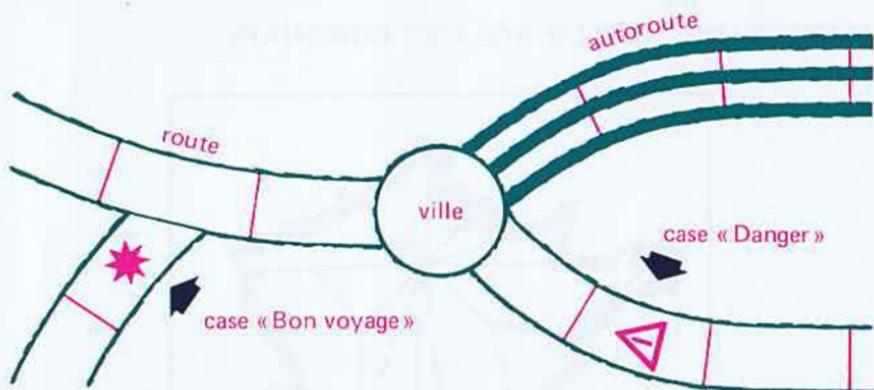
Ce jeu consiste à faire de vous, jeunes amis, des automobilistes, des touristes qui souhaitent mieux connaître la France, ses circuits routiers, ses sites naturels, ses monuments, ses spécialités.

A vous, comme tout voyageur organisé, d'établir votre itinéraire avec les 10 cartes « étape-spécialité » que vous recevez en début de partie. Vous décidez librement de votre ville de départ et de votre ville d'arrivée. Mais, dès que chacun d'entre vous les a annoncées, il s'engage à **remplir un contrat** : c'est-à-dire à aller de sa ville de départ à sa ville d'arrivée en empruntant les routes et les autoroutes et en déposant les cartes qu'il a en main lorsqu'il atteint les villes correspondantes. Donc ... du bon sens ... réfléchissez ... et surtout, respectez votre contrat car, sinon, il vous en coûtera une sévère pénalisation.

**SE JOUE DE 2 à 6 JOUEURS**

Avant de jouer, lisez attentivement la règle du jeu.

## CONTENU DE LA BOÎTE :



- 1 Plan de jeu qui représente une carte de France où figurent des routes et des autoroutes ainsi que des villes matérialisées par un rond jaune.
- 6 Voitures de couleurs différentes, utilisées pour avancer sur les routes et autoroutes.



- 60 Cartes « étape-spécialité », qui portent chacune le nom d'une ville, l'illustration et le nom de sa spécialité, ainsi qu'un chiffre donnant la valeur de la carte.
- 30 Cartes « Bon voyage », cartes bénéfiques qui facilitent le voyage et annulent certains dangers.



FACE

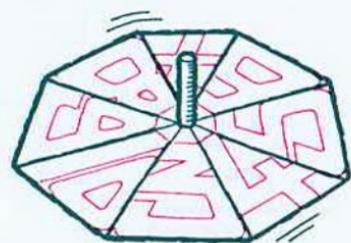
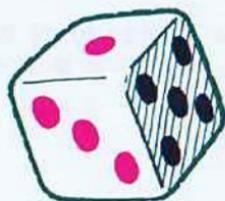
DOS



- 30 Jetons ronds « Touristique », qui invitent un joueur à visiter une ville. Il passe un tour... mais que de jolies choses il va découvrir !.



- 1 Dé numéroté de 1 à 6, qui sert à avancer sur une route.

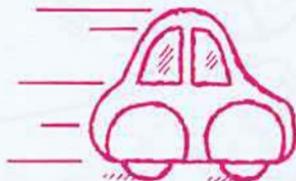


- 1 Toton, qui sert à avancer sur une autoroute. Étaloné de 1 à 10, il fait donc avancer plus vite que le dé, car l'autoroute est une voie plus rapide (vitesse moins limitée, chaussée bien entretenue, villes évitées, voies séparées) et permet de gagner du temps.
- 1 Bloc de papier. Chaque joueur prend une feuille de papier pour inscrire la ville de départ et la ville d'arrivée de l'itinéraire choisi et écrire, pour mémoire, les villes intermédiaires de cet itinéraire mais sans les montrer.



## PRÉPARATION DE LA PARTIE :

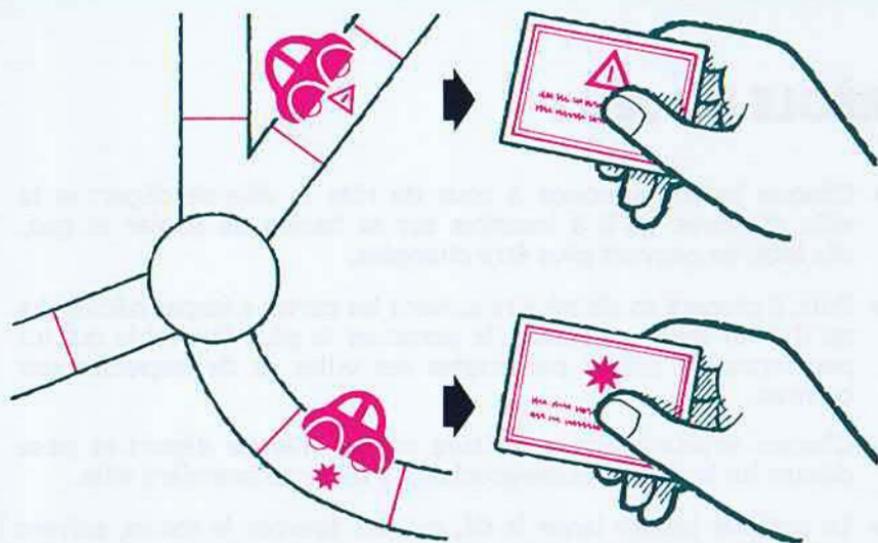
- Posez sur la table : — le plan de jeu
- Posez, en piles séparées, à l'envers : — les cartes « Danger »  
— les cartes « Bon voyage »  
— les cartes « Secours »  
— les jetons « Touristique »
- Distribuez 10 cartes « étape-spécialité » à chaque joueur. S'il en reste, elles ne sont pas utilisées.
- Piochez une carte « Secours ». Si, en cours de partie, vous obtenez deux fois de suite un 6, vous aurez le droit de prendre une autre carte « Secours ».
- Prenez une voiture et une feuille de papier.
- Lancez le dé à tour de rôle. Celui d'entre vous qui obtient le chiffre le plus élevé commence.



bon voyage et bonne route ! ...

## RÈGLE DU JEU :

- Chaque joueur annonce à tour de rôle la ville de départ et la ville d'arrivée qu'il a inscrites sur sa feuille de papier et qui, dès lors, ne peuvent plus être changées.
- Puis, il prépare son itinéraire suivant les cartes « étape-spécialité » qu'il a en main et établit le parcours le plus favorable qui lui permettra de passer par toutes ses villes et de respecter son contrat.
- Chaque joueur place sa voiture sur sa ville de départ et pose devant lui la carte « étape-spécialité » de cette première ville.
- Le premier joueur lance le dé, ou fait tourner le toton, suivant qu'il désire emprunter une route ou une autoroute.  
ATTENTION : Chaque joueur peut passer d'une autoroute sur une route ou inversement, en utilisant les points indiqués par le même coup de dé ou de toton.
- Il avance d'autant de cases que de points obtenus en direction de la deuxième ville-étape qu'il a choisie. S'il l'atteint, il s'y arrête, même si le dé indique un nombre de points qui le ferait dépasser cette ville.
- Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Chaque fois qu'un joueur atteint une de ses villes-étapes, il pose devant lui la carte « étape-spécialité » de cette ville.
- Puis, le joueur pioche un jeton « Touristique ». Il le cache et le garde pour ralentir, par la suite, la marche d'un adversaire. En effet, lorsqu'un adversaire passera par la ville correspondant à ce jeton, le joueur, par surprise, posera le jeton sur la ville et dira « visite ! ». L'adversaire devra alors obligatoirement s'arrêter sur la ville et sera invité à visiter le monument ou le site indiqué sur le jeton. Il passera un tour.  
Une fois utilisé, le jeton « touristique » est remis dans la pioche.
- Quand une voiture s'arrête sur une case du plan de route marquée du signe ✨, son heureux propriétaire pioche une carte « Bon voyage » ; il aura une agréable surprise et son voyage sera sans doute facilité.



- Quand une voiture s'arrête sur une case du plan de route marquée du signe  $\Delta$ , son propriétaire doit piocher une carte « Danger » et se conformer à ses indications... sauf s'il a la chance de posséder la carte « Secours » qui annule ce danger.
- Les cartes « Danger », les cartes « Bon voyage » et les cartes « Secours », une fois utilisées, sont replacées sous leur pile respective.
- La ville que chaque joueur a annoncée comme étant sa ville d'arrivée est obligatoirement son dernier arrêt.  
Si
  - par malchance (à cause des cartes « Danger »),
  - par mégarde,
  - ou pour éviter une ville trop éloignée,
 un joueur atteint sa ville d'arrivée avant d'avoir déposé toutes ses cartes « étape-spécialité », la partie est terminée pour lui. Il sera pénalisé au moment du compte des points (Voir : « Compte des points », page 7).  
Les autres joueurs continuent jusqu'à ce qu'ils atteignent tous leur ville d'arrivée respective, car c'est le compte des points qui permet de déterminer le gagnant. En effet :

**LE GAGNANT N'EST PAS OBLIGATOIREMENT LE JOUEUR QUI ARRIVE LE PREMIER A DESTINATION, MAIS CELUI QUI OBTIENT LE PLUS DE POINTS EN APPLIQUANT LA MEILLEURE TACTIQUE POUR ATTEINDRE SA VILLE D'ARRIVÉE.**

## COMPTE DES POINTS :

La marque de chaque joueur se compose de deux colonnes :  
**Bonifications – Pénalisations**

- **Bonifications** : en atteignant sa ville d'arrivée, chaque joueur a droit aux bonifications suivantes :
  - 200 points pour le 1er arrivé
  - 150 points pour le 2ème
  - 100 points pour le 3ème
  - 50 points pour le 4ème, le 5ème et le 6ème

Ces bonifications lui sont acquises, qu'il ait ou non réussi à poser toutes ses cartes « étape-spécialité ».

Tout joueur qui a déposé ses 10 cartes « étape-spécialité », donc respecté son contrat, reçoit une **bonification supplémentaire de 75 points**, quel que soit son rang d'arrivée.

- **Pénalisations** : tout joueur qui n'a pas déposé ses 10 cartes « étape-spécialité » est pénalisé de **30 points** pour non-respect de contrat. Dans la colonne « **Pénalisations** », on additionne les 30 points pour non-respect de contrat, les points de chaque carte « étape-spécialité » non déposée, les points des cartes « Secours » et 2 points par jeton « Touristique », qui restent en main.

### Résultat

C'est, bien entendu, la différence entre le total des points de bonifications et le total des points de pénalisations qui détermine le gagnant.

## EXEMPLES DE MARQUE :

### PAUL ARRIVE LE PREMIER

- il a respecté son contrat :

Bonifications		Pénalisations	
1er arrivé	200 pts	1 carte «Secours»	10 pts
contrat respecté	75 pts	1 carte «Secours»	5 pts
	<hr/>	2 jetons « Touristique »	4 pts
	275 pts		<hr/>
			19 pts

#### Résultat

$$275 \text{ pts} - 19 \text{ pts} = 256 \text{ pts}$$

- il n'a pas respecté son contrat :

Bonifications		Pénalisations	
1er arrivé	200 pts	non-respect de contrat	30 pts
		1 carte «Étape-spécialité» Brest	15 pts
		1 carte «Secours»	5 pts
		2 jetons « Touristique »	4 pts
	<hr/>		<hr/>
	200 pts		54 pts

#### Résultat

$$200 \text{ pts} - 54 \text{ pts} = 146 \text{ pts}$$

### JEAN ARRIVE LE DEUXIÈME

- il a respecté son contrat :

Bonifications		Pénalisations	
2ème arrivé	150 pts	1 carte «Secours»	5 pts
contrat respecté	75 pts	1 carte «Secours»	5 pts
		2 jetons « Touristique »	4 pts
	<hr/>		<hr/>
	225 pts		14 pts

#### Résultat

$$225 \text{ pts} - 14 \text{ pts} = 211 \text{ pts}$$

- **il n'a pas respecté son contrat :**

Bonifications		Pénalisations	
2ème arrivé	150 pts	non-respect du contrat	30 pts
		1 carte «étape-spécialité» Agen	5 pts
		1 carte «étape-spécialité» Vichy	10 pts
		1 carte «Secours»	5 pts
		2 jetons « Touristique »	4 pts
	<hr/> 150 pts		<hr/> 54 pts

**Résultat**

$$150 \text{ pts} - 54 \text{ pts} = 96 \text{ pts}$$

**PIERRE ARRIVE LE TROISIÈME**

- **il a respecté son contrat :**

Bonifications		Pénalisations	
3ème arrivé	100 pts	1 carte «Secours»	15 pts
contrat respecté	75 pts	1 carte «Secours»	5 pts
		2 jetons « Touristique »	4 pts
	<hr/> 175 pts		<hr/> 24 pts

**Résultat**

$$175 \text{ pts} - 24 \text{ pts} = 151 \text{ pts}$$

**LE GAGNANT N'EST PAS OBLIGATOIREMENT LE PREMIER ARRIVÉ, PUISQUE :**

- Si les trois joueurs ont respecté leur contrat :  
Paul est le gagnant avec 256 points  
Jean est le deuxième avec 211 points  
Pierre est le troisième avec 151 points
- Si Paul n'a pas respecté son contrat :  
Jean devient le gagnant avec 211 points  
Pierre est le deuxième avec 151 points  
Paul est le troisième avec 146 points
- Si Paul et Jean n'ont pas respecté leur contrat :  
Pierre devient le gagnant avec 151 points  
Paul est le deuxième avec 146 points  
Jean est le troisième avec 96 points

# JETONS "TOURISTIQUE":



## Explication des symboles

- |     |                   |                            |
|-----|-------------------|----------------------------|
| 1.  | ABBEVILLE         | La Forêt de Crécy          |
| 2.  | ANGERS            | Le Musée Archéologique     |
| 3.  | AVIGNON           | Le Pont                    |
| 4.  | BORDEAUX          | Le Pont de Pierre          |
| 5.  | BOULOGNE          | Le Port                    |
| 6.  | BREST             | Le Port                    |
| 7.  | CAHORS            | Le Pont Valentré           |
| 8.  | CARCASSONNE       | Le Château                 |
| 9.  | CARNAC            | Les Menhirs                |
| 10. | CHAMBÉRY          | L'Abbaye de Hautecombe     |
| 11. | CHAMBORD          | Le Château                 |
| 12. | CHARTRES          | La Cathédrale              |
| 13. | CLERMONT-FERRAND  | La Statue de Vercingétorix |
| 14. | COLMAR            | La Maison des Têtes        |
| 15. | ÉVIAN             | Le Lac Léman               |
| 16. | GAVARNIE          | Le Cirque                  |
| 17. | LA ROCHELLE       | Le Port                    |
| 18. | LE HAVRE          | Le Port                    |
| 19. | LE PUY            | Le Rocher St-Michel        |
| 20. | MONT SAINT-MICHEL | L'Abbaye                   |
| 21. | NÎMES             | Les Arènes                 |
| 22. | NANCY             | La Place Stanislas         |
| 23. | PARIS             | La Tour Eiffel             |
| 24. | PARIS             | Le Jardin des Plantes      |
| 25. | PAU               | Le Château d'Henri IV      |
| 26. | POITIERS          | L'Abbaye de Liguré         |
| 27. | REIMS             | Le Musée des Beaux-Arts    |
| 28. | RENNES            | La Maison de Duguesclin    |
| 29. | SAINT-NAZAIRE     | Le Port                    |
| 30. | TOULON            | Le Port                    |

## CARTES "ÉTAPE-SPÉCIALITÉ" :



AGEN, pruneaux	5	LE MANS, rillettes	5
AIX-en-PROVENCE, calissons	5	LE PUY, dentelle	10
ALENÇON, dentelle	10	LIMOGES, porcelaine	10
ANNECY, chocolats	10	LYON, saucisson	10
ARCACHON, huîtres	15	MÂCON, vin	5
ARLES, saucisson	5	MARENNES, huîtres	10
AUBUSSON, tapisserie	10	MARSEILLE, savon	10
BANYULS, vin	15	MONTÉLIMAR, nougat	5
BAYONNE, jambon	15	MONT ST-MICHEL, galettes	15
BEAUNE, vin	5	NICE, œillets	15
BEAUVAIS, tapisserie	5	ORLÉANS, vinaigre	5
BESANÇON, montres	15	PARIS, la mode	15
BORDEAUX, vin	10	PÉRIGUEUX, foie gras	10
BOULOGNE, port de pêche	15	PONT-L'ÉVÊQUE, fromage	10
BREST, tourteaux	15	POUILLY, vin	5
CAMBRAI, bêtises	10	PROVINS, roses	10
CHOLET, toile	5	REIMS, champagne	10
COGNAC, cognac	5	ROUBAIX, laine	15
COLLIOURE, anchois	10	ROUEN, cotonnades	5
COMMERCY, madeleine	10	SAINT-BRIEUC, crêpes	15
COULOMMIERS, fromage	5	ST-NAZAIRE, constr. navales	15
DIJON, moutarde	5	SOISSONS, haricots	5
ÉPINAL, images	15	STRASBOURG, foie gras	15
ÉVIAN, eau	15	TOULON, port militaire	15
GAVARNIE, promen. à mulet	15	TOULOUSE, saucisse	10
GIEN, faïence	5	TOURS, rillettes	5
GRASSE, parfum	5	VALENCIENNES, dentelle	15
GRENOBLE, noix	10	VALLAURIS, faïence	10
ISIGNY, beurre	5	VICHY, eau minérale	10
LE HAVRE, port maritime	15	VIRE, andouille	5

## TABLE DES MATIÈRES :

	Pages
Présentation . . . . .	1
Contenu de la boîte . . . . .	2 - 3
Préparation de la partie . . . . .	4
Règle du jeu . . . . .	5 - 6
Compte des points . . . . .	7
Exemples de marque . . . . .	8 - 9
Jetons « Touristique » . . . . .	10
Cartes « Étape-Spécialité » . . . . .	11

FERNAND NATHAN

**FERNAND NATHAN**

540 750