

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





CANDIDATS



FEU ROUGE-FEU VERT

AVEC LE CONCOURS DE LA PRÉVENTION ROUTIÈRE

GE-FEUVERTCANDI
UVERTCANDIDATSF
CANDIDATSFEUROU
DATSFEUROUGE-FE
UROUGE-FEUVERTC
GE-FEUVERTCANDI
VERTCANDIDATSF
CANDIDATSFEUROU
ATSFEUROUGE-FEU

UN JEU DE SOCIÉTÉ NATHAN

D'APRÈS UNE IDÉE D'YVES GAUTIER

Photos : Documentation O.D.F. - Millard - Yves Gautier.

cette boîte contient

- 1 plan de jeu
 - 15 cartes «circulation»
 - 15 cartes «mécanique»
 - 15 cartes «itinéraire»
 - 15 cartes «coup d'œil»
- } cartes questions-réponses
- 6 pions
 - 1 tapis porte-cartes
 - 1 dé numéroté de 1 à 6
 - 1 dé marqué de 3 faces vertes et de 3 faces rouges pour passer les feux de signalisation
 - 1 écran rouge pour lire les réponses sur les cartes
 - 1 livret

but du jeu

Le but du jeu est de regagner le premier sa ville de départ. Pour cela, il faut éviter les infractions au Code de la Route, répondre juste aux nombreuses questions posées en cours de route sur les sujets suivants : circulation, mécanique, itinéraire, coup d'œil.

préparation de la partie

- Ouvrir le plan de jeu et dérouler le tapis porte-cartes.

LE PLAN DE JEU

Un parcours à travers 6 régions de France dont les villes principales sont les villes de départ et d'arrivée des joueurs.

Ce parcours comporte :

- des cases marquées d'un point d'interrogation qui obligent le joueur à tirer une carte-question de son choix dans le tapis porte-cartes
- des cases sans indications
- des panneaux de signalisation, qu'il est essentiel, comme dans la réalité, de respecter.

LES CARTES QUESTIONS-RÉPONSES

Elles sont groupées en 4 catégories :

circulation : bleu
mécanique : jaune
itinéraire : vert
coup d'œil : rouge

Chaque carte se compose :

- d'une face recto qui présente une illustration et une question s'y rapportant.

– d'une face verso où figure la réponse que l'on déchiffre à l'aide de l'écran rouge.

Le chiffre inscrit sur chaque carte indique à la fois le degré de difficulté de la question et le nombre de cases que le joueur peut franchir s'il répond juste.

Les cartes tirées sont posées au fur et à mesure sur les emplacements prévus aux 4 angles du plan de jeu.



LE TAPIS PORTE-CARTES

Grouper les cartes-questions selon leur couleur et leur valeur et les glisser, 3 par 3, dans les pochettes correspondantes (sigle visible).

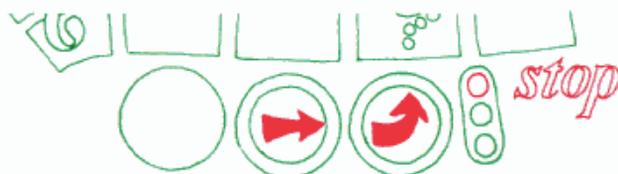
Ces cartes sont disposées de gauche à droite par ordre croissant de difficulté.

règle du jeu

- Chaque joueur choisit un pion et le place sur sa ville de départ :
 - pion orange pour Strasbourg
 - pion vert pour Lille
 - pion rouge pour Rennes
 - pion jaune pour Toulouse
 - pion bleu pour Marseille
 - pion violet pour Lyon

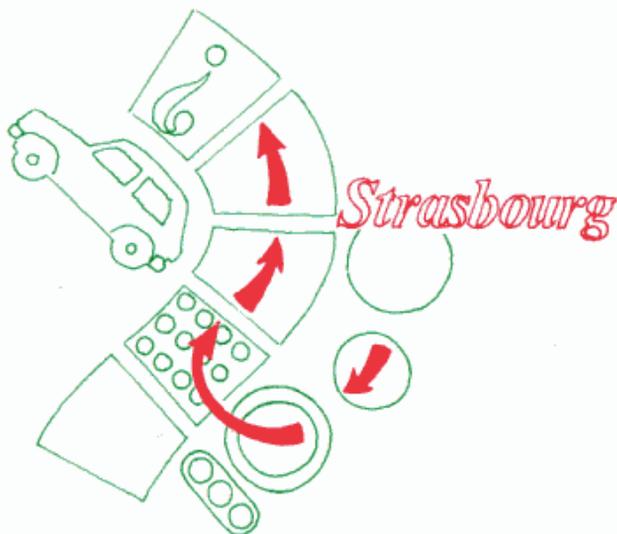
Cette ville sera donc la ville de départ et d'arrivée du joueur.

- Chaque joueur lance le dé. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence.
 - Au départ, chaque joueur lance les deux dés (dé numéroté et dé « feu rouge-feu vert ») puisque, pour sortir de sa ville, il doit franchir un carrefour protégé par des feux de signalisation.
 - Si le dé « feu rouge-feu vert » tombe sur le rouge, le joueur arrête son pion sur la case précédant le carrefour et c'est au

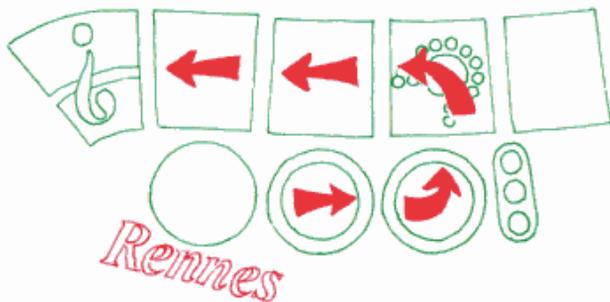


tour du joueur suivant. Au prochain tour, il rejouera avec les deux dés pour passer le feu.

- Si le dé « feu rouge-feu vert » tombe sur le vert, le joueur peut passer les feux de signalisation. Il s'engage sur la route à condition que le nombre de points lui permette de franchir le carrefour. Le sens du parcours est indiqué par de petites voitures dessinées sur le bas-côté de la route.



Pour les villes de Toulouse et de Rennes, le joueur doit emprunter le sens giratoire.

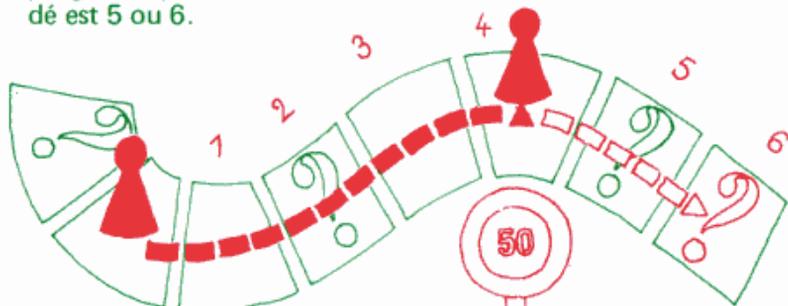


- Le joueur avance d'autant de cases que de points obtenus au dé.
- En cours de partie, ne pas oublier que :
 - . avant chaque carrefour, le joueur doit jeter les 2 dés.
 - . si le pion s'arrête sur un carrefour, le joueur le place sur la case précédente.
- Quand un joueur obtient un 6 au dé, il est autorisé à tirer une carte-réponse.

PENDANT LE PARCOURS

- Si le joueur arrête son pion sur une case ne portant aucune indication, c'est au tour du joueur suivant.

- Si un joueur franchit une case marquée d'un panneau de signalisation exigeant un ralentissement, il limite sa vitesse et ne progresse que de 4 cases maximum même si le nombre tiré au dé est 5 ou 6.



- Si un joueur **repart** d'une case marquée d'un panneau de signalisation, il limite également sa vitesse et ne progresse que de 4 cases maximum.
- Si un joueur obtient un 6 au dé alors que sa vitesse est limitée à 4 points maximum par un panneau de signalisation, il n'est pas autorisé à tirer une carte-question.
- Si un joueur arrête son pion sur une case marquée d'un point d'interrogation :
 - il tire une carte-question dans la série qui lui semble le mieux correspondre à ses connaissances. Il prend ses risques et choisit sa tactique :
 - s'il connaît particulièrement bien un sujet, il prend une carte



portant un chiffre élevé qui lui permettra d'avancer vite (exemple : chiffre 5 = 5 cases à franchir),

• s'il se sent moins sûr de lui, il prend une carte portant un des petits chiffres, mais il progressera moins vite.

- Le joueur lit la question posée sous l'illustration et donne sa réponse.
- Son voisin de gauche vérifie alors au dos de la carte, à l'aide de l'écran rouge, si la réponse est juste, puis place la carte sur l'emplacement prévu du plan de jeu.
- Si la réponse est correcte, le joueur avance son pion d'un nombre de cases égal au chiffre inscrit sur la carte-question.
- Si le pion, en avançant, s'arrête sur une case-question, le joueur tire une nouvelle carte.
- Si son avance l'amène de nouveau sur une case-question, le joueur ne tire plus de carte et c'est au tour du joueur suivant.
- Toute avance pour bonne réponse place le joueur, pendant son tour, sous la protection d'un motard qui lui ouvre la route et lui permet de ne pas tenir compte des panneaux de signalisation.
- Si la réponse est fautive, le joueur recule son pion d'un nombre de cases égal au chiffre inscrit sur la carte-question. Il ne tient compte ni des panneaux de signalisation, ni des cases-questions.
- Quelle que soit la réponse, si le pion s'arrête sur un carrefour, le joueur le place sur la case précédente.



le gagnant

Le premier joueur qui revient à sa ville de départ est le GAGNANT. Les autres joueurs peuvent continuer pour déterminer leur ordre d'arrivée.

ce qu'il faut savoir

- On peut dépasser un adversaire tout le long du parcours, sauf aux endroits où la ligne blanche est continue. Dans ce cas, s'arrêter sur la case précédente.
- Deux pions ne peuvent se trouver sur une même case. Le dernier arrivé se place devant ou derrière le pion déjà posé, selon que le joueur avance ou recule.
- On remplit à nouveau le tapis porte-cartes lorsque toutes les cartes-questions ont été utilisées jusqu'à la dernière.
- Pour regagner sa ville, le joueur doit repasser par les mêmes cases qu'au départ.
- Il ne doit pas oublier de jeter les 2 dés pour franchir le carrefour.
- Il rentre dans sa ville même si le nombre de points qu'il obtient au dé est supérieur au nombre de cases à franchir.

CANDIDATS FEU ROU
DATS FEUROUGE-FE
EUROUGE-FEUVERT
GE-FEUVERT CANDI
VERT CANDIDATS FE
ANDIDATS FEUROUC
ATS FEUROUGE-FEU
UROUGE-FEUVERT
E-FEUVERT CANDID

FERNAND NATHAN

583 002