

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



LES 24 HEURES

© les jeux Mikado

On peut jouer à 2, 3 ou 4 personnes, mais aussi par équipes de 2 ou plusieurs joueurs.

La durée de la partie se situe entre 20 et 30 minutes selon l'habileté des concurrents.

BUT DU JEU

Chaque joueur ou équipe de joueurs, s'efforce d'exposer le plus de Cartes Vitesse au cours des 24 Heures.

Dès que le drapeau Arrivée apparaît au panneau horaire, le jeu est terminé, et le gagnant est celui qui a parcouru le plus grand nombre de kilométrés durant les 24 heures de course.

COMPOSITION DU JEU

Les 24 Heures se composent :

- 1° – D'un double sabot de 4 cases; deux grandes et deux plus petites.
- 2° – De 26 Cartes Horaire de petite taille.
- 3° – D'un jeu de 122 cartes.
- 4° – Un livret règle du jeu et marquage.

1° LE SABOT : il est constitué de quatre alvéoles, deux grandes et deux plus petites: dans ces dernières prennent place les Cartes Horaire, dans les deux grandes alvéoles sera placé le jeu de cartes.

2° LES CARTES HORAIRE : au nombre de 26, elles prennent place dans les petites alvéoles du sabot et indiquent le déroulement horaire des 24 Heures.

Avant chaque partie, les 26 cartes sont placées faces visibles dans l'alvéole de gauche, classées chronologiquement de 1 à 24, la carte Départ se trouvant sur le dessus de la pile, tandis que la carte Arrivée se trouve en dessous de la carte 24. Les cartes Horaire sont de couleur blanche sur fond bleu ciel, sauf pour les cartes Horaire de la 7^{ème} à la 12^{ème} heure incluse, qui sont des heures de nuit, la couleur étant blanche sur fond noir.

3° LE JEU DE CARTES

a) Les cartes Vitesse : elles comportent des indications kilométriques différentes; une fois exposées, elles permettent de totaliser le kilométrage parcouru par chaque joueur ou équipe durant les 24 Heures.

Ces cartes vitesse sont au nombre de 74 :



18 cartes de 100 kms (bleu)



18 cartes de 150 kms (rouge)



28 cartes de 250 kms (vert)



10 cartes de 350 kms (orange)

N.B. - En ce qui concerne les CARTES VITESSE 350 kms, une clause spéciale est appliquée. En effet, on ne peut EXPOSER plus d'une CARTE VITESSE 350 kms par tranche de 1.000 kms parcourus, donc exposés par un joueur ou une équipe. D'autre part pendant les heures de nuit, c'est-à-dire entre la 7^{ème} et la 12^{ème} heure incluse (figurées en blanc sur fond noir sur les CARTES HORAIRE), la vitesse est limitée à 250 kms, et l'on ne pourra donc pas exposer de CARTES VITESSE 350 kms.

b) Les Cartes de Bonification : Ces cartes à entourage de couleur bleue se répartissent de la façon suivante :



Cartes **Essence** au nombre de 10.

Lorsqu'un joueur est arrêté à son stand par une carte **Ravitaillement Essence**, il lui suffit de recouvrir celle-ci par une carte **Essence** pour pouvoir repartir au tour suivant.



Cartes **Huile** au nombre de 6.

Lorsqu'un joueur est arrêté à son stand par une carte **Fuite d'Huile**, il lui suffit de recouvrir celle-ci par une carte **Huile** pour pouvoir repartir au tour suivant.



Cartes **Pneu** au nombre de 6.

Lorsqu'un joueur est arrêté à son stand par une carte **Pluie Changez de Pneus**, il suffit de recouvrir celle-ci par une carte **Pneu** pour pouvoir repartir au tour suivant.



Carte **JOKER** (1 seule carte).

Cette carte permet au joueur qui la tire ou la reçoit à la donne, de remplacer une des trois **Cartes de bonification** énoncées précédemment.

(IMPORTANT, voir chapitre D).

Carte **Record du Tour** (1 seule carte)



Cette carte permet au joueur qui la tire ou la reçoit à la donne de rejouer deux fois de suite; on peut jouer cette carte à n'importe quel moment du jeu. Le joueur prendra donc deux cartes au sabot et les jouera normalement sans omettre de reposer la carte **Record du Tour** avec les cartes défaussées au sabot.

N.B. - Après la pose d'une CARTE de BONIFICATION, la pile constituée par celle-ci et la carte ARRÊT au STAND est replacée sur le tas des cartes défaussées, au sabot.

c) Les cartes Arrêt au Stand. Ces cartes à entourage de couleur orange sont repérées par un point d'interrogation imprimé sur leur verso. De ce fait, lorsqu'un joueur tire une de ces cartes dans la pile des cartes à prendre, cela se fait au vu des autres joueurs. Le joueur qui reçoit au cours de la distribution ou qui tire au sabot une carte **Arrêt au Stand** se doit donc de l'exposer devant lui, et ne pourra repartir que s'il la recouvre de la **Carte de Bonification** correspondante.

Bien entendu, les cartes Arrêt au Stand ne peuvent en aucun cas être défaussées directement au sabot.



Cartes **Arrêt au Stand de Ravitaillement d'Essence** au nombre de 3.



Cartes **Arrêt au Stand de Fuite d'Huile** au nombre de 2.



Carte **Arrêt au Stand de Pluie Change de Pneus** (1 seule carte).

d) Les cartes Incidents Techniques. Ces cartes à entourage rouge se répartissent de la façon suivante :



Carte **Huile sur la Piste** au nombre de 2. Cette carte placée devant un joueur par l'un des concurrents, interdit à celui-ci d'exposer des **cartes vitesse** supérieures à 100 Kms pendant **2 Tours**.



Carte **Limitation de Vitesse** au nombre de 2. Cette carte placée devant un joueur par l'un des concurrents, interdit à celui-ci d'exposer des **Cartes Vitesse** supérieures à 150 kms. Cette interdiction prendra fin lorsque **Deux Heures** seront passées au tableau horaire.



Carte **Défaut de Carburacion** au nombre de 2. Cette carte placée devant un joueur par l'un des concurrents interdit à celui-ci de participer au jeu pendant **2 Tours**.

N.B. - Lorsque l'interdiction imposée par une carte INCIDENT TECHNIQUE prendra fin, celle-ci sera reposée sur le tas des cartes défaussées au sabot.

ROLE du JOKER : la **Carte Joker** permet à celui qui la détient ou qui la tire du talon, à tout moment d'éliminer toutes les cartes Incident Technique ou Arrêt au Stand, qu'il y en ait une ou plusieurs, que les autres concurrents auront placé devant lui. Le joueur enlèvera alors toutes les cartes, et les placera, ainsi que la carte Joker sur le tas des cartes défaussées au sabot.

e) Les cartes Heures de Course.



Ces cartes au nombre de 12, sont agrémentées d'un casque de pilote de course.

Chaque fois qu'un joueur se défausse au sabot d'une carte **Heure de Course**, le donneur doit tourner d'une heure, les cartes du tableau horaire.

Pour cela il ôte la carte supérieure de la pile de cartes Horaire, et la repose retournée dans la petite alvéole de droite du sabot: ce faisant, l'heure suivante apparaît affichée dans l'alvéole de gauche du sabot.

Les cartes **Heures de Course** ont une grande importance, car leur défausse au sabot, détermine le nombre d'heures de course restant à courir

PREPARATION DU JEU

Les joueurs ou équipiers étant disposés autour de la table, on place le sabot vide au centre.

Dans l'alvéole A sont disposées les cartes Horaires face visible, de 1 à 24 heures, comme indiqué au chapitre 1. L'heure 1 forme le sommet de la pile, et sera recouverte par la carte Départ, la carte Arrivée se trouvant après la 24^m heure.

Après avoir bien battu le jeu de cartes, le donneur en distribue 5 à chacun des joueurs face non visible, une à une, et dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il place le reste des cartes, toujours face non visible dans l'alvéole C du sabot. C'est la pile des cartes à prendre.

LE JEU

Le donneur ôte la carte Horaire Départ et la place face non visible dans l'alvéole B du sabot. La pre-

mière heure apparaît au panneau horaire et la course démarre.

Le donneur prend une carte au sabot. Il possède donc maintenant 6 cartes en main.

5 possibilités s'offrent à lui :

- a) Soit il expose devant lui une Carte Vitesse.
- b) Soit il se défausse d'une carte dans l'alvéole D, du sabot.

N.B. - Un joueur ne peut en aucun cas défausser au sabot, une carte ARRET au STAND. Il devra immédiatement la placer devant lui à son tour de jeu.

c) Soit il place devant l'un des autres joueurs, une carte Incident Technique.

d) Soit il se défausse au sabot d'une carte Heure de Course, et la 2^{ème} heure sera placée au panneau horaire.

e) S'il possède dans son jeu une carte Arrêt au Stand, il est tenu de l'exposer devant lui, et ne pourra démarrer avant d'avoir placé sur cette carte à son tour de jouer. la Carte de Bonification appropriée.

Dans ces 5 cas, les cartes seront posées face visible. Le donneur se retrouve alors avec 5 cartes et c'est au tour du joueur se trouvant à sa gauche de jouer.

Supposons que ce soit vous. Vous pouvez, après avoir pris une carte au sabot, choisir une des 5 possibilités ci-dessus. Chaque joueur fera de même ensuite.

Exemple de disposition du Jeu après 1 tour

Vous êtes maintenant en course. Celle-ci comporte des impératifs auxquels vous devez-vous soumettre :

1) Chaque joueur devra lorsqu'il atteindra 2.500 Kms (le compte devant être juste, et ne devant ni dépasser, ni être inférieur à ce kilométrage) changer son train de pneu, en exposant à son tour de jouer devant lui, une CARTE de BONIFICATION PNEU. Il ne pourra exposer de nouvelles cartes VITESSE tant qu'il n'aura pas satisfait à cette condition. Cela fait, il pourra repartir et la CARTE de BONIFICATION PNEU sera reposée avec les cartes défaussées au sabot

2) Les cartes VITESSE que vous exposez doivent être regroupées par piles de 1 000 Kms, et exposées visiblement afin que tous les autres concurrents connaissent la position des autres joueurs à tout moment.

3) Lorsque la pile des CARTES à PRENDRE au sabot est épuisée, le donneur doit prendre la pile des cartes défaussées au sabot, la battre et la replacer face non visible dans l'alvéole C, ce qui constituera la nouvelle pile des CARTES à PRENDRE.

FIN DE PARTIE: La partie est terminée lorsque la CARTE HORAIRE ARRIVEE apparaît au panneau horaire. Le vainqueur est alors celui qui a exposé

devant lui durant les 24 HEURES, le plus grand nombre de kilomètres

PILOTAGE au COURS des 24 HEURES

Au début des 24 HEURES, la meilleure tactique consiste à exposer le plus grand nombre de cartes Vitesse possible. Ne rejetez pas d'heures de course, vous partez à égalité avec vos concurrents, et vous n'avez pas d'avantage immédiat à faire avancer le temps au tableau horaire.

Ne manquez pas de prévoir des réserves. Assurez vos approvisionnements en conservant vos cartes de bonification, Essence, Huile et Pneu.

Au fil des heures, l'écart se creuse avec vos concurrents, retardez-les en leur plaçant quelques cartes Incident Technique.

La course s'avance, les heures passent inexorablement, les cartes Vitesse se font plus rares dans la pile des cartes à prendre, les moteurs chauffent, et les Arrêt au Stand se font plus fréquents. Ne lambinez pas, si vous êtes en tête, creusez l'écart ou concluez vite, en rejetant le plus possible de cartes heure de course au sabot. Ainsi, le temps de course se réduisant rapidement, consacrez votre victoire. A moins qu'à la 22^e heure, un de vos concurrents ne vous place une carte Défaut de Carburateur vous immobilisant définitivement à votre stand pour 2 heures, c'est-à-dire jusqu'à la fin de la course.

LA MARQUE

A chaque concurrent ou équipe de concurrents ayant ou non gagné, sera attribué un nombre de points suivant le barème ci-dessous :

Au 1^{er} 9 points

Au 2^{ème} 6 »

Au 3^{ème} 4 »

Au 4^{ème} 3 »

Aux 5^{ème} et 6^{ème}, s'il y a lieu, respectivement 2 et 1 point.

Nous vous proposons, tout en vous basant sur ce barème, de prendre part à la Coupe d'Or des prototypes, qui comprendra par exemple les épreuves existantes suivantes :

Les 24 heures du Mans (France).

Les 24 heures de Francorchamps (Belgique).

Les 24 heures de Daytona Beach (U.S.A.). Les 12 heures de Sebring (U.S.A.).

Pour cette dernière course, le donneur devra enlever 4 heures de course du jeu de cartes. L'épreuve s'arrêtera bien entendu, à la fin de la 12^{ème} heure, après laquelle on aura pris soin de glisser au préalable la carte Arrivée.