

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**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



# Auf Achse

## Das Kartenspiel

Un jeu de Wolfgang Kramer, édité par FX Schmid – Traduction française par François Haffner

### Bonjour, Camionneur

Vous allez devoir rouler sur 5 étapes. Parviendrez-vous à faire la course la plus longue ? Soyez prudent, parce que vous pourriez dépasser le but et être obligé de revenir au début !

### Contenu

- 1 carte de premier joueur
- 77 cartes de km (avec des valeurs de 10 à 120)
- 20 cartes d'action
- 12 cartes de repos (celles avec une pompe à essence)
- Vous aurez aussi besoin d'un stylo et de papier pour enregistrer les scores.

### But du jeu

Celui qui a fait le plus de km à l'issue des 5 étapes gagne la partie.

### Préparation

Le plus jeune joueur prend la carte de premier joueur et la place devant lui. Mélangez les cartes et distribuez en 10 à chaque joueur. Le reste des cartes est mis au centre de la table pour former une pioche.

### Déroulement du jeu

Le jeu dure 5 étapes, chacune de longueur variable. Chaque étape comporte plusieurs tours.

Pendant un tour :

1. Chaque joueur prend une carte de sa main et la pose face cachée devant lui sur la table. C'est le début de sa course.
2. En commençant par le premier joueur, chaque joueur joue une carte face cachée qui viendra compléter le compteur kilométrique. Les cartes sont ensuite retournées et résolues une à une.
3. Enfin, les joueurs piochent de nouvelles cartes pour compléter leur main à 10 et la carte de premier joueur passe au joueur suivant.

Un nouveau tour commence alors. Chaque joueur place une nouvelle carte sur sa pile d'étape, etc, jusqu'à ce que l'étape se termine. On marque alors l'étape, chaque joueur comptant les kilomètres valables pour sa course. Au bout de 5 étapes, le joueur avec le total le plus haut gagne la partie.

(L'illustration en page 3 des règles allemandes montre la position des cartes au cinquième tour d'une étape.)

#### 1. les courses

Chaque joueur crée petit à petit une course pendant la durée d'une étape. Les cartes de la course sont toujours posées de la gauche vers la droite, faces cachées.

Dans une course, la valeur d'une carte doit toujours être supérieure à la valeur de la carte précédente. Une course comportant les cartes « 20 – 40 – 50 – 70 – 80 – 120 » serait donc une course complète. Lorsque la course est complète, toutes les cartes sont marquées selon leur valeur. Si la continuité d'une course est interrompue par des cartes incorrectes (appelées ruptures), seule la partie finale de la course est marquée.

Par exemple : la séquence « 30 – 50 – 40 – **60** – **60** – 70 – 90 » ne vaudrait que 220 km, car seules les trois dernières cartes 60, 70 et 90 sont marquées. Le doublement du 60 est une rupture.

Les cartes de repos peuvent être incluses dans une course, mais si deux d'entre elles sont placées à la suite, elles sont considérées comme une rupture. Les cartes de repos ont une valeur nulle pour le compte des points.

Les cartes d'action éventuellement jouées dans une course sont toujours une rupture et comptent également pour zéro dans le décompte.

Voici quelques exemples de course avec leur décompte valable :

« 10 – 20 – 40 – 80 – repos – 120 »

Pas de rupture, donc toutes les cartes sont comptées : 270km.

« Repos – 40 – 50 – 70 – 30 – 90 »

Une rupture due à la carte 30, donc seulement 120 km.

« 20 – 50 – 40 – 60 – 60 – repos – 70 – 80 »

Ici, il y a deux ruptures. De la seconde à la fin : 210 km.

« 40 – 50 – repos – repos – 60 – 120 – repos »

Deux repos consécutifs font une rupture. Donc : 180 km.

« 70 – repos – 80 – 100 – action – 110 – repos – 120 »

La carte d'action est une rupture. La course vaut donc : 230 km.

## 2. le compteur de kilomètres

Il permet de déterminer quand l'étape se termine.

S'il y a 2 joueurs, dès qu'on atteint ou dépasse 150 km ou plus

" 3 joueurs, " 200 km ou plus

" 4 joueurs, " 250 km ou plus

" 5 joueurs, " 300 km ou plus

A chaque tour, les joueurs préparent une carte face cachée destinées à la pile kilométrique. Les cartes sont ensuite retournées une à une et les actions qu'elles déterminent résolues.

- **Les cartes de kilomètre** sont ajoutées visibles au compteur kilométrique. Quand, à la fin d'un tour, le compteur atteint ou dépasse la valeur fixée en fonction du nombre de joueurs, alors l'étape se termine. Les cartes se suivent librement sur le compteur ; Il n'y a pas de rupture.
- **Les cartes de repos** peuvent être jouées sur le compteur de Kilométrique. Elles seront simplement ignorées et défaussées.

Il existe 4 sortes de cartes d'action. lorsque l'une d'entre elles apparaît, ses effets s'appliquent immédiatement, puis la carte est défaussée.

- **Fret perdu** (signaux ronds avec « -50 »)

Cela réduit de 50 la total des kilomètres. Défaussez la carte ainsi que des cartes positives pour une valeur de 50 points. Si on ne peut trouver 50 points, on laisse la carte « -50 » jusqu'à ce qu'il soit possible de la retirer avec d'autres.

- **Passage à niveau** (Triangles indiquant « -1 »)

Tous les joueurs enlèvent la dernière carte qu'ils ont posée dans leur course ; les cartes sont battues et défaussées.

- **Route libre** (triangle avec « +1 »)

Tous les joueurs placent immédiatement une carte supplémentaire cachée à la droite de leur course.

- **Route complètement libre** (triangle avec « +2 »)

Tous les joueurs ajoutent 2 cartes à la suite de leur course.

## 3 tirer de nouvelles cartes

Lorsque toutes les cartes destinées au compteur kilométrique ont été traitées, chaque joueur, en commençant par le premier joueur, tire le nombre de cartes nécessaire pour compléter sa main à 10. Puis, la carte de premier joueur passe au joueur suivant.

Lorsque la pioche est terminée, on mélange les cartes défaussées et une nouvelle pioche est formée.

## Fin d'une étape

Une étape est terminée quand le compteur kilométrique atteint une certaine valeur à la fin d'un tour.

Note : si la valeur est atteinte avant que toutes les cartes de km n'aient été résolues, le jeu continue.

Il se peut qu'un joueur ai joué une carte « -50 », auquel cas l'étape n'est peut-être pas terminée.

En commençant par le premier joueur, on dévoile et on marque les courses. Puis les cartes sont battues avant d'attaquer l'étape suivante. Après la 5<sup>ème</sup> étape, on totalise les points et on détermine le gagnant.