

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



AUSGEBREMST A FOND LA CAISSE

Battez vos rivaux sur 8 circuits différents.

Un jeu familial tactique dans le monde des courses automobiles. Pour 3 à 6 joueurs âgés de 10 ans et plus.

Auteur : Wolfgang Riedesser

CONTENU

- 3 demi plateaux de course double face
- 2 agrafes pour tenir les plateaux
- 6 voitures et 6 bases plastiques
- 6 x 28 cartes de course dans différentes couleurs
- 6 x 4 cartes de pile
- 6 x 1 carte d'arrêt au stand

PRINCIPE DU JEU

AUSGEBREMST est un familial extrêmement amusant, dans lequel les joueurs doivent être calculateurs, tactiques, agressifs et sans scrupules sur leurs dépenses (de cartes).

Un bon pilote doit courir non seulement en fonction de ses rivaux, mais doit éviter de prendre l'extérieur des courbes où il perdrait beaucoup de points de course. Dans les chicanes et à la sortie des stands il doit essayer de bloquer les pour les forcer à abandonner des points contre leur volonté. Il y a ainsi beaucoup de possibilité de mauvais tours et de tactique de course.

Il peut y avoir jusqu'à 8 courses sur 8 circuits différents. Dans chaque course 6 voitures concourent, indépendant du nombre de joueurs.

Une course fait toujours 3 tours de piste, y compris les arrêts mécaniques.

Des points sont attribués aux vainqueurs et aux mieux placés.

Celui qui aura le plus de points après 8 courses, ou moins, sera sacré Grand Champion.

JEU FAMILIAL DE BASE

Préparation

Avant le départ, chaque joueur reçoit un coureur et les cartes de course de la couleur correspondante. Chaque joueur retire de son paquet les cartes suivantes :

- 2 cartes « 6 »
- 1 carte « 5 »
- 1 carte « 4 »

Si moins de 6 joueurs participent, les paquets des voitures restantes demeurent complets avec toutes les cartes. Les cartes retirées sont mises de côté. Elles ne servent que pour le jeu avancé.

Quelle course ?

En combinant diversement les 3 demi plateaux, on peut réaliser 8 circuits. Les demi plateaux sont assemblés à l'aide des agrafes fournies pour qu'ils restent solidaires. Quelques circuits se courent dans le sens des aiguilles d'une montre, tandis que d'autres sont courus en sens inverse des aiguilles d'une montre. La première course est dans le sens des aiguilles d'une montre sur le Bleifuß-Drom.

Description des circuits

N°	Circuit	Sens	Longueur	Difficulté
1	Bleifuß-Drom	horaire	74 cases	facile
2	Plattfuß-Circuit	horaire	76 cases	moyen
3	Nürburg-Ring	horaire	80 cases	difficile
4	Bleifuß-Circuit	inverse	73 cases	facile
5	Nürburg-Drom	inverse	80 cases	difficile
6	Plattfuß-Ring	inverse	77 cases	moyen
7	Nürburg-Circuit	horaire	79 cases	difficile
8	Plattfuß-Drom	inverse	77 cases	moyen

Bien entendu, vous n'êtes pas obligé de suivre l'ordre des courses si vous ne souhaitez pas faire les 8 circuits.

Ligne de départ

Première course

Il y a toujours 6 voitures au départ, même si moins de 6 joueurs participent. Les voitures qui n'appartiennent à personne se comportent comme des gêneuses pendant la course.

Les places sur la file de départ sont déterminées entre les joueurs : chacun tire au hasard une carte de son paquet. Le joueur avec le nombre le plus haut met son coureur sur la meilleure place de départ. Tous les autres participants se placent ensuite dans l'ordre du sens des aiguilles d'une montre.

S'il y a moins de 6 joueurs, les voitures gêneuses sont posées aux meilleures places de départ. Puis, le joueur avec le nombre le plus haut se place, etc. Par exemple, si seulement 3 joueurs participent, les 3 voitures gêneuses sont posées aux places de 1 à 3.

Courses suivantes

A partir de la 2^{ème} course, la place de départ est déterminée par le classement de la course précédente, à l'exception des voitures gêneuses s'il y a moins de 6 joueurs. Les voitures gêneuses obtiennent toujours les meilleures places de départ, indépendamment de leur fin de course précédente.

Le gagnant de la course précédente est suivi par la voiture arrivée en deuxième, etc. Si les coureurs n'ont pas atteint la ligne d'arrivée, on décide de l'ordre par la distance qu'il leur restait à parcourir pour rejoindre la ligne d'arrivée. Celui qui était le plus éloigné de l'arrivée reçoit la plus mauvaise place de départ dans la course suivante.

Ordre autour de la table

Les joueurs s'assoient autour de la table selon l'ordre de départ. Pour la première course, cet ordre est automatique puisque chacun joue après le premier joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les joueurs se placent donc autour de la table selon l'ordre d'arrivée de la course précédente. Le gagnant reste assis, tandis que les autres joueurs se déplacent pour s'asseoir autour de la table dans le sens des aiguilles d'une montre selon leur placement. Le deuxième est assis à gauche du gagnant, le troisième à gauche du deuxième, etc.

Utilisation des cartes de course

Avant la course, chaque joueur brouille ses cartes de course et les met faces cachées sur la table.

Les cartes de course des voitures gêneuses (s'il y a moins de 6 joueurs) sont placées entre le premier et le dernier joueur, également faces cachées.

Chaque joueur prend de son paquet les trois premières cartes, qu'il maintient cachées.

Dans le jeu familial de base, les points de dés à côté des chiffres n'ont aucune signification.

S'il y a moins de 6 joueurs, les voitures gêneuses ouvrent la course. Un des joueurs prend la première carte de chaque paquet, la retourne, et déplace la voiture du nombre de cases indiqué, toujours selon la trajectoire la plus courte possible. Voir plus loin le chapitre VOITURES GÊNEUSES.

À son tour, le premier joueur pose l'une de ses trois cartes devant lui et déplace sa voiture du nombre correspondant de cases en avant.

Il reforme sa main en tirant la carte supérieure de son paquet de cartes, de telle sorte qu'il ait toujours 3 cartes de course en main. Puis, les autres joueurs agissent de même dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque course dure trois tours. Pendant la course, chaque participant doit diriger sa voiture une fois au stand pour un arrêt mécanique.

Les cartes offrent légèrement plus de points que nécessaire pour finir une course.

Quiconque conduit sa voiture par le chemin le plus court, le plus idéal, en prenant tous les virages à la corde, utilise le minimum de cases pour se déplacer et ainsi le moins de points de carte.

Un paquet de cartes contient 84 points. Dans le tableau des distances de course, on peut lire le nombre exact de cases que parcourrait une voiture partant de la première rangée de départ et conduisant au mieux, sur la ligne idéale, c'est à dire le chemin le plus court.

On peut comprendre facilement que plus on fera de détours, plus on passera à l'extérieur des courbes, plus dur il sera d'atteindre la ligne d'arrivée. Celui qui commence sur la deuxième rangée doit déjà courir 1 case de plus, etc. Regardez bien les 8 circuits différents et la marge tactique possible.

Règles de course

Cases du circuit

Une seule voiture peut occuper chaque case.

Vers l'avant

Les voitures ne peuvent qu'avancer.

Mouvement

Les voitures ne peuvent changer de file qu'en avançant (c'est-à-dire en diagonale). Un mouvement uniquement latéral est interdit.

Il est recommandé, avant chaque tour, de calculer l'itinéraire exact qui vous permettra, par exemple, de bloquer une voiture devant vous.

Par exemple (voir notice originale) : le joueur B joue une carte « 3 » et bloque le joueur A.

Restrictions de mouvement

Chaque joueur doit se déplacer du nombre complet de cases de sa carte. Il doit parfois accepter pour cela de faire des détours dans les courbes. S'il ne peut utiliser aucune de ses trois cartes, parce qu'il est bloqué, il montre ses cartes aux autres joueurs.

Règle spéciale pour la carte « 6 »

Sauf au début, le joueur en tête ne peut pas jouer la carte 6, pas plus qu'il ne le peut s'il partage la tête de course avec un rival.

Dans les courbes le nombre de cases jusqu'à la fin de la courbe départage les coureurs en tête.

Il en est de même pour l'arrêt au stand. Ici les cases jusqu'à la fin de l'allée des stands deviennent, respectivement, les cases à parcourir jusqu'à la hauteur de la sortie des stands d'arrêt mécanique.

Si un joueur en tête a trois « 6 » dans la main, il doit attendre qu'un rival le dépasse avant qu'il ne puisse jouer.

Exceptions à la règle du « 6 »

Si un leader a trois « 6 » dans la main, il peut toutefois jouer un de ses « 6 », si :

Sa voiture est sur une chicane, bloquant le passage (voir aussi « Blocage de cases »).

Si sa voiture est à coté d'une autre voiture d'un joueur possédant également trois « 6 », et qu'ensemble ils bloquent les autres joueurs.

Dès que le gagnant a franchi la ligne d'arrivée, on autorise les joueurs restants à jouer autant de « 6 » qu'ils le souhaitent et le peuvent.

Blocage

Si un joueur a été bloqué et que sa voiture n'a pu avancer, ce joueur perd un tour sans jouer de carte.

Ligne blanche continue infranchissable

Les joueurs n'ont pas le droit de franchir les lignes blanches continues. Les coureurs doivent rester dans leur file. Les coureurs peuvent changer de file jusqu'à la dernière case avant une ligne blanche continue.

Dépassements

Les voitures ne peuvent pas passer par dessus les autres voitures, mais peuvent les dépasser. Il doit exister pour cela une file libre.

Blocages de cases - Chicane

Les cases de chicane rétrécissent le circuit à une file, permettant de bloquer des voitures pour les forcer à passer un tour sans jouer de carte.

Arrêts mécaniques

Chaque coureur doit passer une fois par l'allée d'arrêt mécanique. Il doit y passer à la fin du premier ou du deuxième tour, selon les considérations tactiques du joueur, parce que l'on peut passer qu'en une seule file dans l'allée des stands, et que la sortie pourrait être facilement bloquée.

LES JOUEURS NE PEUVENT PAS EMPRUNTER L'ALLÉE DES STANDS AU TOUT DÉBUT DE LA COURSE

Il faut faire attention en approchant l'allée des stands, car seule une case permet de rentrer dans l'allée. Celui qui amène sa voiture sur cette case gêne les joueurs qui voudraient rejoindre l'allée des stands. (Voir le schéma)

Celui qui amène sa voiture sur la case de sortie d'allée bloque la sortie des stands.

Plusieurs voitures peuvent être dans l'allée des stands en même temps.

Les voitures doivent venir à l'arrêt sur l'une des cases de l'allée des stands. C'est à dire qu'elles doivent s'immobiliser sur l'une des cases de l'allée et y passer un tour. Dans le cas où elle ne l'aurait pas fait au plus tard à la fin du deuxième tour, une voiture serait éliminée et ôtée du plateau de jeu.

Si l'entrée à l'allée de fosse est bloquée lorsqu'une voiture veut y accéder à l'issue du deuxième tour, la seconde autour, celle si peut passer son tour jusqu'à ce que l'entrée soit libre à nouveau.

Les joueurs peuvent noter qui a déjà fait un arrêt mécanique et qui ne l'a pas fait. (Voir « Guide des courses »). On peut utiliser comme témoin de passage la carte « ASS » du paquet de cartes.

Voitures gêneuses

Les voitures gêneuses doivent toujours être déplacés à leur avantage, le plus directement possible, même si cela crée une gêne pour un autre joueur. En cas de litige, le majorité des joueurs décide.

Une voiture gêneuse joue toujours la carte supérieure de son paquet.

Si une voiture gêneuse est à court de cartes, on la retire de la course.

Si une voiture gêneuse est bloquée de telle sorte qu'elle ne puisse pas se déplacer, alors on ne tire pas de carte pour elle.

La règle spéciale pour les cartes « 6 » s'applique aussi aux une voitures gêneuses, si elles sont en tête. Dans ce cas, la carte « 6 » est jouée mais la voiture ne se déplace pas.

Les voitures gêneuses essayent toujours d'entrer dans l'allée des stands à l'issue du premier tour si leur carte le permet.

Ligne d'arrivée non atteinte

Si un joueur tombe en panne de cartes avant la ligne d'arrivée, sa voiture est retirée du plateau.

Ce joueur ne gagne aucun point. Pour la course suivante, ce joueur commencera à la dernière place. Si plusieurs joueurs n'ont pas atteint la ligne d'arrivée, ils seront placés au départ selon leur éloignement de la ligne d'arrivée au moment où ils ont terminé la course précédente.

Passage de la ligne d'arrivée

Après trois tours, le premier à passer la ligne gagne. Chaque course attribue des points de victoire comme suit :

- 1° place : 9 points
- 2° place : 6 points
- 3° place : 4 points
- 4° place : 3 points
- 5° place : 2 points
- 6° place : 1 point

Les voitures gêneuses ne reçoivent aucun point. Les coureurs finissant après une voiture gêneuse ne montent toutefois pas automatiquement d'une position. Ils n'obtiennent que les points correspondant à leur place réelle.

Quand tous les coureurs connaissent leur score, la course suivante est mise en place et les coureurs prennent leurs nouvelles positions de départ selon l'issue de la course précédente (voir « Courses suivantes »).

Guide des courses

Les joueurs désignent l'un d'entre eux pour tenir le guide des courses (feuille de marque). Ce joueur note les points marqués et coche les arrêts au stand pour chaque coureur. Vous trouverez 5 guides de jeu à la fin des règles allemandes. Si vous avez besoin de plus, vous pouvez les photocopier ou faire appel à un moine copiste.

Contrôle de course (uniquement sur demande)

Si un coureur semble avoir un excédent de cartes à la fin d'une course, il est relativement facile de vérifier et de voir si la course a été menée correctement. Regardez juste la longueur de la course (voir « Description des circuits ») et comptez le nombre de cases supplémentaires que la voiture a dû emprunter, pour atteindre le départ et en passant à l'extérieur des courbes. Comparez le total avec les 84 points des paquets de cartes. S'il s'avère qu'une incongruité est trouvée, un joueur peut être disqualifié à posteriori.

RÈGLES DU JEU AVANCÉ

Trois changements importants sont apportés dans le jeu avancé pour offrir plus de tactique et de réflexion aux joueurs et réduire le facteur chance. Un joueur expérimenté aura plus d'avantage sur un débutant que dans le jeu familial de base.

1. Dans le jeu avancé, chaque joueur choisit dans sa couleur une combinaison de cartes parmi trois possibles, avant chaque course.
2. Le deuxième principal changement est que, avant chaque course, les joueurs trient leurs cartes en 4 paquets de cartes faces cachées. C'est de ces paquets que les joueurs tireront leurs cartes
3. Le joueur a l'option de ne pas s'arrêter au stand s'il pense pouvoir terminer la course, ou en s'arrêtant dans l'allée de prendre des cartes supplémentaires, qui peuvent être utilisées pour finir la course.

Règles du jeu avancé

Ces règles de jeu ne décrivent que les changements par rapport au jeu familial de base. Les autres règles sont inchangées.

Avant le départ

Chaque joueur prend les 28 cartes de course et les 4 cartes de pile dans la couleur de sa voiture. Par la sélection de certaines cartes, chaque paquet devient soit un réglage rapide, soit un réglage moyen soit un réglage lent avec un total représentant toujours exactement 84 points.

Le joueur doit décider, avant chaque course, quel réglage il souhaite utiliser pour cette course.

Réglage de course rapide

On enlève 9 cartes du paquet de 28 cartes. Ce sont les cartes marquées de 9 points à côté du nombre coloré. Ces cartes sont ôtées du paquet et mises de côté. Les 19 cartes qui restent sont :

- 6 cartes « 6 »
- 5 cartes « 5 »
- 3 cartes « 4 »
- 2 cartes « 3 »
- 2 cartes « 2 »
- 1 carte « 1 »

Réglage de course moyen

On enlève 6 cartes du paquet de 28 cartes. Ce sont les cartes marquées de 6 points à côté du nombre coloré. Ces cartes sont ôtées du paquet et mises de côté. Les 22 cartes qui restent sont :

- 5 cartes « 6 »
- 4 cartes « 5 »
- 4 cartes « 4 »
- 3 cartes « 3 »
- 3 cartes « 2 »
- 3 cartes « 1 »

Réglage de course lent

On enlève 4 cartes du paquet de 28 cartes. Ce sont les cartes marquées de 4 points à côté du nombre coloré. Ces cartes sont ôtées du paquet et mises de côté. Les 24 cartes qui restent sont :

- 4 cartes « 6 »
- 4 cartes « 5 »
- 4 cartes « 4 »
- 4 cartes « 3 »
- 4 cartes « 2 »
- 4 cartes « 1 »

Chacun des 3 réglages a ses avantages et ses inconvénients et un bon joueur tient compte du circuit particulier, du risque qu'il désire prendre et de sa position de départ avant de décider quel réglage utiliser. Les joueurs doivent cacher les cartes qui ont été mises de côté loin des regards afin que les autres joueurs ne puissent pas savoir quelle tactique a été choisie.

Dépôt des cartes d'arrêt mécanique

Après que le joueur a choisi son réglage, il enlève, selon le circuit utilisé et selon sa place de départ (voir tableau ci-dessous) la ou les cartes d'arrêt mécanique de son paquet de cartes et les dépose à côté de l'allée des stands. Il ne pourra utiliser ces cartes que s'il fait un arrêt au stand (voir « Arrêts mécaniques »).

Diagramme des cartes d'Arrêt mécanique

Circuit	Carte(s) à retirer			Réserve
	1° ligne	2° ligne	3° ligne	
Bleifuß-Drom	4+4	4+3	4+2	3
Plattfuß-Circuit	5+4	5+3	5+2	2
Nürnberg-Ring	3	2	1	2
Bleifuß-Circuit	6+5	6+4	6+3	3
Nürnberg-Drom	3	2	1	2
Plattfuß-Circuit	4+2	3+2	3+1	2
Plattburg-Circuit	4	3	2	2
Plattfuß-Drom	4+2	3+2	3+1	2

Exemple

4+4 signifie que le joueur met 2 cartes de valeur 4 à côté de l'allée des stands.

Tri des cartes dans les piles

Après que le joueur a écarté la ou les cartes d'arrêt mécanique, il prend le reste de ses cartes de course et arrange les cartes en quatre piles sur les quatre cartes de pile devant lui. Il procède comme suit :

Le joueur tient les cartes de course cachées dans une main. De l'autre main il prend la première carte cachée et la pose sur une des quatre piles face cachée. Cette action commence la constitution de ce qui sera peut-être quatre piles inégales de cartes. Le joueur décide auxquelles des 4 piles de carte il assignera chaque valeur de carte (de 1 à 6).

Exemple

La première pile pourrait recevoir toutes les cartes 1 et 2, la deuxième pile les cartes 3, la troisième pile pourrait recevoir toutes les cartes 4, et la quatrième et dernière pile pourrait comporter toutes les cartes 5 et 6.

Seulement 2 cartes en main

Après que tous les joueurs aient placé leurs cartes sur leurs piles, chaque joueur tire 2 cartes de son choix du sommet des piles. Ces cartes sont les cartes de départ. Le jeu des cartes se déroule comme suit :

1. La carte est jouée.
2. La voiture est déplacée.
3. La carte jouée est remplacée par la carte supérieure d'une des quatre piles, sans les regarder à nouveau. Le joueur doit se souvenir quelles cartes il a placées dans quelle pile. De ce fait, un joueur doit être capable de prévoir son tour suivant. Un joueur doit toujours avoir 2 cartes en main. Le joueur suivant doit attendre que le joueur précédent ait choisi sa nouvelle carte avant de jouer sa carte.

Arrêts mécaniques

Un joueur peut décider de faire un arrêt mécanique après le premier ou le deuxième tour. Il prend en main sa ou ses carte(s) d'arrêt mécanique dès que sa voiture s'arrête dans l'allée des stands. La première carte d'arrêt mécanique remplace la carte qui a été jouée de sa main (au lieu d'en tirer une d'une pile de cartes). S'il y a deux cartes dans l'allée des stands, la deuxième est assignée à une des piles de carte.

L'ARRÊT MÉCANIQUE N'EST PAS EXIGÉ. Celui qui veut rouler sans faire un arrêt mécanique et décide qu'il a assez de points pour le faire prend ses responsabilités.

Voitures gêneuses

Les voitures gêneuses ne font pas d'arrêts mécaniques. Mais elles peuvent bloquer l'entrée et la sortie de l'allée des stands.

Contrôle

Si après une course, il s'avère qu'un joueur a un nombre de points anormal en main par rapport à la course qu'il a faite, ce qui semblerait qu'il se soit trompé à un moment en posant ses cartes, volontairement ou involontairement, ce joueur peut être disqualifié à posteriori.

(Note du traducteur : s'il s'avérait que le joueur a sciemment enfreint les règles de course, on pourra, indépendamment de sa disqualification, entamer à son encontre une procédure de privation de ses droits civiques).