

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



JEUX VOLUMETRIX

AUTO-ECOLE

Réf. 6005

C'est un jeu d'où sortiront un « gagnant » et des « perdants » mais au cours duquel vous aurez à identifier la majorité des signaux du Code de la Route, en associant par définition leur signification à leur « image », il peut être pratiqué par 2 ou 3 joueurs.

Vous avez pour cela à votre disposition :

- Une boîte-jeu,
- Une Roulette,
- Une Nomenclature numérotée explicative des signaux du Code, à consulter pour le contrôle de vos réponses.

RÈGLE DU JEU

BOITE-JEU

En surface vous trouvez, percés de fenêtres :

- Un Circuit (grand cercle) illustré et numéroté avec 3 fenêtres,
- 3 cercles jaune, vert et rouge, illustrés et numérotés (chacun une fenêtre).

En dessous d'eux, un disque mobile illustré et numéroté se déplace par rotation dans le sens des flèches.

— Les joueurs devront choisir leur couleur :

- le joueur N° 1 sera jaune,
- le joueur N° 2 sera vert,
- le joueur N° 3 sera rouge.

En bordure de la Boîte-Jeu, par leur numéro la place qu'ils doivent occuper est indiquée.

— Le disque mobile est ensuite « amené » de façon qu'à chacune des fenêtres du Circuit (grand cercle) apparaisse la case DEPART propre à chaque joueur : 1 jaune, 2 vert, 3 rouge.

C'est au joueur N° 1 de commencer, les N° 2 et 3 lui succéderont dans l'ordre, et il en sera ainsi durant les 12 tours qui composent la partie.

JOUEUR N° 1

— Les cases DEPART ne provoquent pas de jeu.

— Il convient de bien noter ici, QU'AVANT DE JOUER, A CHAQUE TOUR, C'EST LE JOUEUR N° 1 QUI DOIT TOUJOURS FAIRE TOURNER LE DISQUE d'une case à l'autre (sens des flèches).

— Il commence donc ainsi, et devant lui, dans la fenêtre, il se trouve en présence d'une case illustrée d'un signal du Code portant deux numéros dont les chiffres sont de grosseur différente : le 2 (le plus gros) et le 58 (le plus petit).

Le 2 c'est le numéro de cette case. Quant au 58, c'est un simple « repère » à l'aide duquel, sur la Nomenclature, on trouvera pour contrôle, sous le même numéro, la définition du signal du Code illustré sur cette case.

— C'est pour la même raison que sur toutes les autres cases du disque d'autres numéros (différents) se retrouveront, étant bien entendu que, TOUJOURS, le gros numéro c'est celui de la case et que le plus petit c'est le « repère ».

— En connaissance de ces renseignements, le joueur N° 1 va maintenant, se servir de la Roulette.

Il lance le plateau de la Roulette, et, en sens inverse, la bille.

A. — PREMIER CAS

Si la bille tombe dans le 2 — c'est-à-dire le numéro de la case — le joueur N° 1 devra se reporter à l'illustration du Circuit (grand cercle) portant ce même N° 2 ; il marquera les 200 points qui y sont indiqués et n'aura pas à utiliser le 2^e Cas qui suit.

Si la bille était tombée dans le Zéro, le coup serait nul et il recommencerait.

DEUXIEME CAS

Si la bille n'est pas tombée dans le 2 (1^{er} Cas), le joueur N° 1 a droit à un essai de rattrapage en lançant à nouveau la Roulette. Il ne s'agit plus, cette fois, de jouer un numéro, mais une couleur : rouge ou noir à son choix. Disons rouge. Si la bille tombe dans un rouge, le joueur N° 1 marquera 100 points à la condition de donner la définition du signal du Code qui illustre sa case N° 2. S'il ne donne pas cette définition, il ne marquera que 50 points.

Si la bille tombe dans le Zéro, le coup est nul, il rejoue, si elle tombe dans un noir, c'est perdu.

B. — Le joueur N° 1 n'a pas terminé.

— Sa couleur étant le jaune, c'est au cercle jaune qu'il va devoir maintenant s'intéresser.

Dans la fenêtre de ce cercle, nous voyons le N° 6.

— Ce joueur va rechercher parmi les divisions de ce cercle celle qui porte ce même 6 accompagné d'un signal du Code dont il doit donner la définition. 100 points pour lui s'il donne cette définition, sinon Zéro.

Tous les numéros inscrits dans les divisions des cercles jaune, vert et rouge sont aussi des repères pour consultations des réponses de la Nomenclature.

JOUEUR N° 2

C'est à lui de jouer.

Il a devant lui dans la fenêtre la case N° 13 avec le numéro repère 52 et un signal du Code.

En utilisant ces deux numéros 13 et 52 et d'après le même système de jeu, il procédera comme l'a fait le joueur N° 1 AU PARAGRAPHE A SEULEMENT.

En effet, ATTENTION, le joueur N° 2 étant doté de la couleur verte, la deuxième phase de son jeu (B) s'appliquera au cercle vert à la fenêtre duquel on voit le N° 19, numéro qui le conduira au même numéro du cercle vert et au signal qu'il devra définir.

JOUEUR N° 3

C'est à lui de jouer.

Nous touchons ici à un cas particulier que l'on retrouve 5 fois dans le jeu.

Devant lui, dans la fenêtre, en plus du signal et des numéros 8 (case) et 55 (repère), figure un numéro CERCLE le 29.

Dans un tel cas, cela signifie que le joueur N° 3 en commençant comme le joueur N° 1 lancera la Roulette mais avec TROIS CHANCES au lieu d'une seule : celles de voir sortir le 8, le 29 ou le Zéro. (Nous disons bien le Zéro car, à la 2° chance d'un numéro cerclé, il faut toujours y ajouter celle du Zéro).

Cela dit, si la Roulette donne le 8, le joueur N° 3 marquera les 100 points indiqués sur l'illustration N° 8 du Circuit (grand cercle). Si la roulette donne le 29 ou le Zéro, il devra se reporter aux signaux du Code situés en bordure de notre Jeu dont les numéros correspondants 29 ou Zéro lui indiquent qu'il pourra marquer 100 points.

(Signalons ici que tous les numéros cerclés sont à rechercher sous les signes du Code situés en bordure de notre Jeu).

Après cette tentative — si elle est négative — le joueur N° 3 tentera sa chance comme indiqué au paragraphe (A) 2° CAS.

Enfin, pour en terminer, ce joueur étant rouge c'est dans la fenêtre du cercle rouge qu'il verra le N° 40, numéro qui le portera à la division rouge du même numéro, pour définir le signal du Code qui y figure.



Nous venons de jouer avec vous le 1^{er} tour d'une partie, comme doivent le faire les joueurs N° 1, 2 et 3. Ce faisant nous avons mis en lumière tous les systèmes de jeu que vous aurez à utiliser.

— Lorsque la case 26.46 « Fin de l'Autoroute » se présentera devant le joueur N° 1 ce sera le dernier tour de la partie (le 12°) qui reste à jouer.



SITUATIONS EXCEPTIONNELLES

— Nous avons dit que c'était le joueur N° 1 seulement qui tournait le disque en le faisant avancer d'une case, avant de jouer et à chaque nouveau tour.

Toutefois, en agissant ainsi, au 4° et au 7° tour, c'est une case DEPART qui apparaît à sa fenêtre.

Il ne peut donc pas jouer. Dans ces deux cas alors, exceptionnellement, il devra faire tourner le disque une deuxième fois.

— Au 10° tour, ce sera le joueur N° 2 qui se trouvera dans la même situation au moment de jouer. Il devra donc faire tourner le disque.

CONSEILS

1°) Afin que tous les joueurs aient des chances égales, nous leur recommandons de pratiquer ce jeu sous la forme d'un match en 3 manches (ou 3 parties) au cours duquel à chaque manche les joueurs prendraient une nouvelle couleur.

Tous ainsi auront eu à répondre aux mêmes questions et le total des points des 3 manches désignera le véritable gagnant.

2°) Des jetons de couleurs joints à notre Jeu vous procureront un petit intermède en jouant à la Roulette.

LISTE DES PANNEAUX

1. Sens obligatoire pour contourner un obstacle.
2. Interdiction de dépasser tous véhicules sauf 2 roues et véhicules traction animale.
3. Fin d'interdiction de dépasser.
4. Stationnement interdit à partir de ce signal.
5. Fin d'interdiction ou d'obligation mentionnée dans le panneau.
6. Accès interdit aux cyclistes et aux cyclomotoristes.
7. Piste obligatoire pour cyclistes et cyclomotoristes.
8. Stationnement unilatéral à alternance semi-mensuelle.
9. Fin de toutes les interdictions précédemment signalées.
10. Arrêt interdit ou réglementé.
11. Sens giratoire obligatoire.
12. Sens interdit ou accès interdit à tous véhicules.
13. Fin d'interdiction des avertisseurs sonores.
14. Interdiction de tourner à gauche.
15. Minimum de vitesse imposée.
16. Endroit fréquenté par les enfants.
17. Dangers particuliers.
18. Débouché sur un quai ou une berge.
19. Priorité de passage.
20. Travaux.
21. Chaussée glissante.
22. Risque de chutes de pierres.
23. Annonce de signaux lumineux réglant la circulation.
24. Passage pour piétons.
25. Virage à droite puis à gauche.
26. Projection de gravillons.
27. Annonce une route secondaire. Priorité de passage.
28. Cassis ou dos d'âne.
29. Débouché de cyclistes ou cyclomotoristes.
30. Intersection de routes secondaires.
31. Balisage de passage à niveau répété à 100 m., 50 m.
32. Passage à niveau gardé avec barrières à fonctionnement manuel.
33. Descente dangereuse.
34. Passage à niveau non gardé et non muni de barrières.
35. Virage à droite.
36. Virage à gauche.
37. Pont mobile.
38. Chaussée temporairement glissante.
39. Arrêt obligatoire à l'intersection.
40. Circulation à double sens.
41. Stationnement interdit du 1^{er} au 15 de chaque mois.
42. Passage à niveau muni de barrières à fonctionnement manuel. Ligne électrifiée.
43. Stationnement interdit du 16 à la fin du mois.
44. Proximité d'un aéroport.
45. Interdiction de tourner à droite.
46. Sortie d'autoroute.
47. Circulation à sens unique.
48. Signalisation de position des passages à niveau situés sur voies électrifiées.
49. Véhicule prioritaire.
50. Panneau de position des passages à niveau non gardés et des aéroports.
51. Poste de ravitaillement en carburant sur les autoroutes (le premier à 500 mètres, le suivant à 25 km).
52. Poste de secours.
53. Poste d'appel téléphonique.
54. Présignalisation de direction.
55. Hôtel situé à 500 m.
56. Restaurant situé à 500 m.
57. Forêt facilement inflammable.
58. Entrée d'une autoroute.