

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



L'AUTO-MATCH

CREATION DE L'AUTO-JOURNAL – PRODUCTION LA DUCALE

L'AUTO MATCH est un jeu de cartes entièrement nouveau. Il met aux prises 52 voitures européennes qui s'affrontent de la façon la plus variée et la plus inattendue ; en effet la cylindrée, la consommation et la vitesse interviennent tour à tour. Le Marché Commun de l'Automobile, qui devient chaque jour une réalité, se matérialise ainsi sous vos yeux.

RÈGLE DU JEU

L'AUTO-MATCH se joue à 2, 3 ou 4 personnes, avec un jeu de 54 cartes ; 52 représentent, à la même échelle, 13 voitures (profil et avant) de chacun des pays suivants :

FRANCE (cartes bleues, numéros de 1 à 13 sur la carrosserie)
TALIE (cartes rouges, numéros de 1 à 13 sur la carrosserie)
ALLEMAGNE (cartes grises, numéros de 1 à 13 sur la carrosserie)
ANGLETERRE (cartes vertes, numéros de 1 à 13 sur la carrosserie)

2 cartes spéciales ne sont pas numérotées, elles représentent une pompe à essence (consommation) et une autoroute (vitesse).

Les cartes sont battues, coupées et distribuées, une par une, dans le sens des aiguilles d'une montre, à raison de :

25 cartes par personne pour	2 joueurs - Reste	4 cartes au talon
17	3	3
13	4	2

Lorsque la partie se dispute entre 4 personnes, il est constitué 2 équipes comprenant chacune 2 joueurs placés face à face.

Dans tous les cas, le joueur placé après le donneur abat la première carte ; le ou les suivants doivent fournir, mais ils ne sont pas obligés de jouer une carte supérieure. Si un joueur ne possède pas de carte de la couleur demandée, il joue une autre couleur, mais ne peut en aucun cas remporter la levée, cette dernière est acquise à celui qui a abattu la carte représentant la voiture ayant la plus forte cylindrée dans la couleur demandée, c'est-à-dire portant sur la carrosserie le numéro le plus bas (le numéro est répété en marge, à la partie supérieure d'un groupe de trois chiffres). Le gagnant d'une levée abat la première carte de la levée suivante. La plus forte cylindrée l'emporte donc toujours dans la première levée. Il en est de même dans les levées suivantes aussi longtemps que n'a pas été abattue l'une des cartes spéciales : consommation " ou - vitesse ". L'une ou l'autre peut être jouée à tout moment, à partir de la seconde levée. Les deux cartes spéciales ne peuvent être abattues au cours d'une même levée.

Les cartes spéciales remportent la levée en cours, permettant ainsi à leur possesseur d'abattre la première carte de la levée suivante. En outre, les cartes spéciales modifient la valeur respective des voitures. Les levées qui suivent l'apparition de la pompe à essence sont remportées par le véhicule consommant le moins d'essence (à l'intérieur de la couleur demandée). Dans la marge gauche de chaque carte, le chiffre du milieu indique le rang de chaque voiture en matière de consommation, à l'intérieur de la couleur considérée.

Les levées qui suivent l'apparition de l'autoroute sont remportées par le véhicule le plus rapide. Dans la marge gauche de chaque carte, le chiffre inférieur indique le rang de la voiture, dans le domaine de la vitesse, à l'intérieur de la couleur considérée.

Ainsi une partie d'AUTO-MATCH commence toujours sous le signe de la cylindrée : puis interviennent la consommation et la vitesse, ou bien la vitesse et la consommation. Le maniement des cartes spéciales demande beaucoup d'habileté ; elles doivent être utilisées en fonction du jeu de chacun. On peut être amené à les abattre très tôt, au à attendre la fin de la partie. Avant de lancer sa carte « consommation » ou « vitesse », il faut jouer les cartes avec lesquelles l'on est sûr de gagner en « cylindrée ». L'une de ces cartes spéciales, ou les deux, peuvent être au talon, cette incertitude ajoute à l'attrait du jeu.

la marque

La partie se joue en 30 points ou en un nombre de points à déterminer entre les joueurs.

A la fin de chaque donne, le gagnant marque un nombre de points égal à la différence entre le nombre de levées qu'il a remportées

et le nombre de levées remportées par le camp adverse ou par son suivant immédiat si la partie se joue à trois joueurs.

Le joueur, ou le camp gagnant, est celui qui a remporté le plus grand nombre de levées.

Dans le cas où la partie se dispute entre 3 personnes, il peut arriver que 2 joueurs obtiennent le même nombre de levées, par exemple : 7, 7 et 3. Dans ce cas il y a match nul entre les 2 premiers joueurs qui marquent chacun un point.

A 2 joueurs	13 levées contre 12 14 levées contre 11	1 point au gagnant 3 points au gagnants, etc.
A 3 joueurs	7 levées contre 6 et 4 7 levées contre 5 et 5	1 point au gagnant 2 points au gagnant, etc.
A 4 joueurs	7 levées contre 6 8 levées contre 5	1 point au gagnant 3 points au gagnant, etc.

VARIANTES

Les deux variantes s'adressent aux joueurs connaissant assez bien les caractéristiques des voitures, elles rendent l'AUTO-MATCH plus difficile.

la carte annoncée

Le joueur qui abat la première carte d'une levée a le droit, s'il le veut, d'énoncer la caractéristique précise de la voiture représentée : cylindrée, consommation ou vitesse, selon le cas. Chacun des autres joueurs doit ensuite énoncer, lui aussi, la caractéristique de la voiture représentée sur la carte qu'il abat dans cette levée. Le joueur qui ne peut donner un chiffre exact est frappé d'une sanction (voir ci-dessous). On peut aussi convenir que les caractéristiques des cartes doivent être énoncées dans toutes les levées. Dans les deux cas, l'apparition d'une carte spéciale oblige les joueurs à indiquer une nouvelle caractéristique (consommation ou vitesse).

SANCTIONS. Le joueur qui avoue ignorer une caractéristique voit sa carte perdre toute valeur, le levée est alors disputée entre les joueurs qui peuvent énoncer des chiffres précis. Dans tous les cas, seules comptent les indications du tableau-clé.

Si un joueur doute de l'exactitude du chiffre énoncé par un autre joueur, il peut dire - 1^e conteste ". On se reporte alors au tableau-clé, tenu normalement hors de la vue des joueurs. Celui des deux joueurs qui sort victorieux de ce recours au tableau a le droit d'échanger l'une des cartes de son jeu avec l'une des deux cartes du talon, à son choix (à 4 joueurs) ou l'une des deux premières cartes du talon (à 2 ou 3 joueurs) ; la carte qu'il élimine est placée sous le talon. Lorsque le talon a été ainsi utilisé deux fois, le joueur sorti victorieux du recours au tableau-clé a le droit de jouer le premier dans la levée suivante, quelle que soit la carte abattue par lui.

le marché commun

Les voitures françaises (cartes bleues), italiennes (cartes rouges) allemandes (cartes grises), se mesure les unes aux autres, à l'intérieur d'une levée, chaque fois que la première carte de cette levée appartient à l'une de ces trois couleurs, la voiture de plus forte cylindrée ou la voiture la plus sobre, ou la voiture la plus rapide l'emporte selon le cas, quelle que soit sa couleur. Les voitures anglaises (cartes vertes) n'ont aucune valeur dans ces levées, mais si une carte verte a été jouée au début d'une levée, cette dernière est disputée entre cartes vertes, les autres couleurs n'ayant dans cette levée aucune valeur.

La formule « Marché Commun » est très intéressante, mais elle suppose une bonne connaissance des caractéristiques des 39 cartes correspondantes. Il est conseillé de jouer d'abord quelque temps en permettant à chacun de consulter, en cas de besoin, le tableau-clé, sans prononcer aucune sanction.

11 est également conseillé à chacun de s'entraîner seul, à ranger dans l'ordre de cylindrée, de consommation et de vitesse, les 39 cartes du Marché Commun, ou même les 52 cartes du jeu. On acquerra ainsi une connaissance utile de la production européenne.