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

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

Les candidats au permis et les conducteurs éprouvés liront avec profit la brochure :

CODE DE LA ROUTE

par **Edmond DUJARDIN,** *créateur de l'Autoroute*

Livret adopté par les Centres automobiles de l'armée. 287me mille. Contient les nouveaux signaux, nouvelles immatriculations, etc. Prix en librairie : **105 f.** *ou envoi franco contre même somme versée au C.P.* **Ed. DUJARDIN,** *Bordeaux,* 1528.63.

VIENT DE PARAITRE

le NOUVEL ART DU VOLANT

accélérez !

PAR

EDMOND DUJARDIN

PRÉFACE DE CHARLES FAROUX

Etude complète des plaisirs et des risques du volant, « Accélérez ! » décrit et explique toutes les manœuvres, des plus délicates aux plus hardies, toutes les finesses du pilotage.

Le seul ouvrage moderne traitant à fond de la conduite (ni mécanique ni dépannage). Toute la presse a fait l'éloge de ce livre, aussi intéressant qu'un roman d'aventures. Nombreux croquis et photos.

Prix en librairie : **480 fr.,** *ou envoi franco contre versement de* **550 fr.** *au C.P. Bordeaux* 1528.63 *(pas d'envoi contre-remboursement). Pages-extraits seront envoyées sur demande.* **DEUXIÈME ÉDITION.**

Pour les petits... et les grands, les **Editions Edmond DUJARDIN** *viennent de lancer un nouveau jeu de société « automobile » :*

L'AUTOSTOP

Médaille de bronze au concours international d'inventions, Paris 1951

Moderne, amusant et très facile, complètement différent de l'Autoroute

—— Demander notice ——

Imp. Centrale, 12, rue Saint-Siméon, Bordeaux

The Funny Road

L'AUTOROUTE

DÉPOSÉ - BREVETS TOUS PAYS

Médaille d'argent au Concours Lépine de Paris

Thème

Chaque joueur se rend en voiture à Fun-City où il doit assister à un mariage. En chemin, il doit tout d'abord subir l'examen du permis de conduire, puis prendre chez eux un oncle, une tante et des cousins. Si ceux-ci sont déjà partis en compagnie d'un des partenaires, notre joueur essaiera de les kidnapper en route.

Cette histoire étant Fun...ambulesque, il se peut qu'en cours de route, notre automobiliste change de famille ou en adopte plusieurs.

Une fois muni d'une famille complète, il ira au magasin acheter le cadeau de noce. Si ce cadeau est déjà en la possession d'un des partenaires, il tentera de le lui enlever.

Famille et cadeau dûment embarqués, il restera à notre automobiliste à compléter son capital, car il veut aussi offrir aux jeunes mariés une somme de cent mille francs. Cela fait, il pourra faire son entrée victorieuse à Fun-City... s'il parvient à surmonter les difficultés de la route.

Préparation du jeu

L'un des joueurs sera nommé banquier. La banque peut aussi être tenue par quelqu'un qui ne joue pas.

Les « cartes professionnelles » sont partagées entre tous les joueurs, soit par tirage au sort, soit par arrangement amiable. Ensuite, chacun reçoit :

une voiture,
60.000 francs en espèces (variable suivant conventions),
un chèque,
un mandat-poste,
un fût de réserve d'essence,
une roue de secours.

Une seule carte : « Cadeau » sera normalement mise en jeu. Si l'on veut écourter la partie, en mettre 2 ou 3 en jeu.

Chacun jette les deux dés, et celui qui obtient le plus haut point joue le premier ; puis celui qui se trouve à sa gauche, etc...

Marche du jeu

Tous les partenaires placent leurs voitures sur la case « Départ ». Le premier à jouer fait avancer sa voiture sur la route qui lui convient : soit d'une seule case sans lancer les dés, soit d'autant de cases qu'il aura obtenu de points en lançant à son choix 1 ou 2 dés. Le suivant joue alors dans les mêmes conditions, puis le troisième, etc... Pendant la partie, chacun à son tour pourra ainsi, à son gré et suivant sa tactique, avancer d'une seule case ou bien jeter 1 ou les 2 dés et se conformer au point obtenu.

Il est permis de s'abstenir de jouer à son tour, mais pas deux fois en suivant.

La voiture doit être placée du côté droit de la route dans le sens de sa marche. Il est interdit de retourner sa voiture ou de faire marche arrière. Toutefois, si le point obtenu fait tomber la voiture sur une case où elle ne peut pas régulièrement se poser, il faut s'arrêter à la précédente case libre et autorisée (voir plus loin **ARRET**).

Pour les primes ou pénalités, on ne tiendra évidemment compte que de la case où la voiture sera finalement posée, quels que soient les motifs qui l'y auront amenée.

GAGNANT. — Le gagnant est celui qui arrive le premier à Fun-City avec le cadeau, une somme de 100.000 francs et au moins une famille complète.

FAMILLE. — Une fois muni de son Permis de conduire ou de son Brevet de chauffard, chaque joueur pourra, chaque fois qu'il passera (même sans s'y poser) sur la case « Oncle John », choisir à la banque une carte-portrait d'un oncle. A la case « Tante Anny », il demandera une tante, et à la case « Cousins », une carte cousins.

Il pourra aussi, chaque fois qu'il dépassera un autre joueur ou lui appliquera la priorité de passage, lui prendre une carte-portrait ou autre à son choix. Si l'on veut écourter la partie, on peut toutefois convenir que lorsqu'un joueur possède une famille complète, les autres ne peuvent lui prendre aucune carte de cette famille.

CADEAU. — Une fois nanti d'une famille complète, le joueur pourra, en passant sur la case « Cadeau », acheter ledit cadeau à la banque pour 20.000 francs. Souvent ce cadeau, s'il n'y en a en jeu qu'un seul exemplaire, sera déjà en la possession d'un autre partenaire auquel il faudra le reprendre à la faveur d'un dépassement ou d'un « passage par priorité », ou le racheter, s'il consent à le revendre.

Le « cadeau » devant être choisi par la famille au complet, on ne peut l'acheter à la banque ou le prendre à un autre joueur que si l'on possède au moins une famille complète. Par contre, si l'on perd sa famille, on peut conserver quand même le Cadeau, à moins qu'un autre vous le reprenne.

FORTUNE. — Possesseur d'une famille complète et d'un Cadeau, il nous faut encore, pour gagner la partie, arriver à Fun-

City avec une fortune d'au moins 100.000 francs. Nous gagnerons cette somme en dépassant les autres (5.000 francs), en usant de notre droit de priorité de passage (5.000 francs), en effectuant des transactions avantageuses (vente de fûts d'essence et de roues de secours), en percevant les sommes prévues sur notre ou nos cartes professionnelles, ou même en revendant celles-ci, en allant encaisser avec 2 témoins majeurs (oncle et tante ou 2 tantes ou 2 oncles), notre chèque à la Bank et notre mandat à la poste. Nous essaierons d'éviter les diverses embûches que la route nous réserve et dont nous verrons les caractéristiques dans la liste alphabétique ci-après.

Les joueurs vont ainsi se suivre, se dépasser, se rencontrer, se couper la route les uns aux autres, etc..., et franchir diverses difficultés bien connues des automobilistes. La caractéristique du jeu **l'AUTOROUTE** est que tout cela doit se faire en respectant les règlements essentiels du Code de la route et les principes élémentaires de l'art du volant dont voici les plus importants appliqués à ce jeu :

ARRÊT (stationnement). — Ne pas se poser sur les cases figurant : croisement, virage, passage à niveau, pont (sur le jeu, les virages sont hachurés en rouge, les croisements portent une étoile rouge). Défense de se poser à côté d'un autre déjà posé dans le même sens de marche. Ne pas se poser sur la case qui porte le signal « défense de stationner ».

Il est permis de se poser sur une case déjà occupée par un autre marchant en sens contraire. **LORSQUE LES POINTS DES DÉS AMÈNENT UNE VOITURE SUR UNE CASE OU IL NE LUI EST PAS PERMIS DE SE POSER, ELLE DOIT RÉTROGRADER JUSQU'A LA PRÉCÉDENTE CASE LIBRE** sans changer d'itinéraire ni de sens de marche.

DÉPASSEMENT. — Tout joueur qui en dépasse un autre peut lui prendre une carte de son choix et reçoit de la banque une prime de 5.000 francs. Si d'un seul coup de dés, on dépasse deux voitures, la prime est portée à 20.000 francs (surprime). Pour 3 voitures : 50.000 francs (prime royale). Pour 4 ou davantage : 100.000 francs (prime divine).

Il est interdit de dépasser une voiture qui se trouve sur la case précédant un croisement, virage, pont, passage à niveau ou qui est sur le point d'en rencontrer une autre (cette autre se trouvant sur la case suivante et venant en sens inverse). Défense aussi de dépasser aux endroits où un signal « Défense de doubler » l'interdit.

Exception : sur les chaussées d'au moins 9 mètres de largeur, il est permis de dépasser une voiture même si une troisième voiture arrive en sens inverse. Deux portions de route à grande largeur sont figurées sur le jeu ; tout le reste figure des routes de largeur ordinaire.

PRIORITÉ DE PASSAGE. — a) rencontres de voies d'égale importance :

Tout joueur est tenu de s'arrêter avant un croisement pour y céder le passage à un autre qui, venant par la voie située à sa droite, occuperait sur cette voie la case précédant le croisement.

Autrement dit, on ne peut passer sur une case figurant un

croisement que si aucune autre voiture n'est en train d'arriver de la droite. C'est la règle : **PRIORITE AU VEHICULE QUI ARRIVE DE DROITE.**

PRIORITE DE PASSAGE. — b) croisement d'une voie à grande circulation avec une voie ordinaire :

Tout joueur circulant sur une voie ordinaire et approchant du croisement d'une voie à grande circulation doit s'arrêter avant le croisement pour céder le passage à un autre qui, circulant sur la voie à grande circulation, se trouverait sur une case précédant le croisement.

Autrement dit : marchant sur une voie ordinaire, on ne peut aborder une voie à grande circulation que si aucune voiture, circulant sur cette voie à grande circulation et se dirigeant elle aussi vers le croisement, ne se trouve sur une case limitrophe de ce croisement. Peu importe qu'elle arrive de gauche ou de droite. C'est la règle : **PRIORITE DE LA VOIE A GRANDE CIRCULATION SUR LA VOIE ORDINAIRE.**

Les signaux seuls indiquent l'importance de la route sur laquelle on circule et de celle qu'on va croiser (consulter le disque tournant). Sur le jeu, les cases des routes à grande circulation (routes prioritaires) sont imprimées en bleu, et celles des routes ordinaires en blanc. Dans la vie réelle, seuls les signaux comptent, et il n'y a pas à considérer la couleur, la largeur des routes, ni le fait qu'elles sont « nationales » ou non, que le tramway y passe ou non, etc...

En agglomération, c'est-à-dire dès qu'on a franchi le panneau portant le nom de la localité, toutes les voies ou rues sont de même importance (exemple Fair-City au centre du jeu), et seule la priorité à droite doit y être appliquée.

PRIME DE PRIORITÉ DE PASSAGE. — Chaque fois que deux voitures se trouveront en présence à un carrefour, celle qui aura légalement la priorité de passage prendra en passant une carte, un chèque, un mandat ou un billet de 5 ou 10.000 à l'autre et recevra de la banque une prime de 5.000 francs. S'il y a 3 voitures en présence, celle qui passera par priorité prendra une carte ou autre à chacune des deux autres et recevra la surprime de 20.000 francs. **LE JOUEUR QUI TOUCHE UNE PRIME QUELCONQUE REJOUE.**

Ne pas tenir compte des voitures qui se trouvent à plusieurs cases du croisement : on suppose qu'elles sont encore assez éloignées pour qu'une autre puisse passer sans les gêner. Les voitures qui tournent le dos au croisement n'ont rien à voir elles non plus avec la priorité de passage.

LIMITATION DE VITESSE. — En direction de Fun-City et sur les trois tronçons de routes qui y aboutissent, il faut respecter les vitesses maxima prescrites par les signaux. Quel que soit le point obtenu par le ou les dés, vous n'avancerez au maximum que de 4 cases après avoir franchi le signal « 40 km. » ou 2 cases après un signal « 20 km. », etc... C'est un des charmes du jeu que le gagnant présumé, tant qu'il n'aura pas pénétré sur le dernier tronçon de route qui le sépare du but, ne pourra pas remporter la victoire d'un seul coup de dés. Les autres auront

ainsi la possibilité de tenter un dernier assaut pour l'empêcher de gagner.

SENS INTERDIT. — La petite route où figure la case « Cousins » est à sens unique. On ne peut accéder à cette route que par le côté des cousins.

LIMITE DE CHARGE. — Le jeu Autoroute (sauf le modèle Baby) comporte un pont dont la limite de charge est 1.500 kilos. On ne peut franchir ce pont qu'avec, au maximum, 2 cartes-portraits, car chacune représente environ 100 kilos, le joueur 100 kilos et la voiture 1.200 kilos, soit au total 1.500 kilos. Le joueur trop chargé qui voudra ou devra passer sur le Pont rendra à la banque son excédent de famille.

SENS GIRATOIRE. — La statue au centre de la place de Fun-City doit se contourner en tenant sa droite. La place étant divisée en 4 cases correspondant à autant de points, un joueur peut tourner plusieurs fois autour de la statue, mais dans la limite de ses points. Si les points l'amenaient à se poser finalement sur l'un des deux croisements qui figurent sur la place (étoile rouge), il devrait à ce moment-là et conformément à la règle générale du jeu, rétrograder à la précédente case libre.

ARRÊT A L'INTERSECTION. — Certains modèles d'Autoroute comportent une croisée de routes munie du signal international « Arrêt à l'intersection » (signal ordonnant un temps d'arrêt avant de franchir le carrefour). La règle est alors la suivante : quels que soient ses points, tout joueur se dirigeant vers ce croisement doit s'arrêter sur la case portant le signal et y rester jusqu'à son prochain tour de jouer.

Primes ou pénalités

chaque fois qu'on se POSE sur les cases :

ACCIDENT. — Si vous n'êtes pas chauffard, sautez à l'Hôpital et restez-y 1 tour ; pour en sortir, payez au chirurgien 2.000 francs par portrait. Si vous êtes chauffard ou n'avez pas encore passé l'examen, sautez en Prison, restez-y un tour et, en sortant, payez au Gardien 5.000 francs par portrait.

ASSURANCE. — Payez 15.000 francs à l'assureur. Tarif double, soit 30.000 fr. si vous êtes chauffard ou si vous n'avez pas encore passé l'examen.

CAISSE DE SECOURS. — Recevez 10.000 francs de la banque.

CREVÉ. — Payez 10.000 francs au Garagiste ou donnez-lui une carte « roue de secours ».

DOUANE. — Arrêtez 1 tour pour fouille de votre voiture.

GANG. — Payez 50.000 francs au Gangster, en espèces. Si vous n'avez pas cette somme, versez-lui tout l'argent que vous possédez, sauf vos chèques et mandats.

GARAGE. — Payez 10.000 francs au Garagiste pour votre facture arriérée.

GENDARMERIE. — Arrêtez 1 tour pour vérification de vos papiers.

HOPITAL. — Rien à payer si vous y passez ou vous y posez par hasard. Séjour à la suite d'un accident : 2.000 francs par portrait, à verser au Chirurgien.

HOSTELLERIE. — Payez à l'Hôtelier 5.000 fr. par portrait.

IMPOTS. — Payez au Percepteur 5.000 fr. par portrait.

PANNE D'ESSENCE. — Payez 10.000 francs au Garagiste, ou donnez-lui une carte « Essence ».

PANNE DE MOTEUR. — Pour 40.000 francs, le Dépanneur vous répare sur le champ et vous pourrez repartir à votre prochain tour de jouer. Si vous préférez, restez 2 tours sans jouer.

PERMIS DE CONDUIRE (une seule fois par joueur et par partie). — Dites ce que signifient les 3 signaux que le banquier vous montrera successivement dans le voyant du disque (il cachera d'un doigt la réponse qui apparait dans le voyant inférieur).

Pour les 3 réponses exactes, recevez le Permis, une prime de 20.000 fr., les félicitations de l'assistance et rejouez une fois.

Pour 2 réponses exactes, recevez le Permis et c'est tout.

Avec une seule bonne réponse, recevez le Brevet de chauffard et versez 10.000 francs d'amende.

Si enfin vous êtes incapable d'expliquer la signification exacte d'aucun des trois signaux choisis par le banquier, recevez le Brevet de chauffard, payez 20.000 francs d'amende et restez 1 tour sans jouer.

Bien noter qu'on ne peut transporter de la famille qu'après avoir subi l'examen, quel qu'en soit le résultat.

POMPE A ESSENCE. — Recevez de la banque une carte « fût d'essence », sauf si vous êtes Chauffard.

PRISON. — Pas de pénalité en y passant ou en s'y posant par hasard. Si vous y allez à la suite d'accident ou excès de vitesse (3 doubles consécutifs), vous y resterez 1 tour et paierez au Gardien 5.000 francs par carte-portrait que vous possédez.

TANTE ANNY SE TROUVE MAL. — Arrêtez 1 tour.

TAXE DE SEJOUR. — Payez au Receveur municipal 5.000 francs par carte-portrait que vous possédez.

Avantages en passant
même sans s'y poser, sur les cases :

POSTE. — Si vous avez deux témoins majeurs, vous pouvez, si vous voulez, encaisser votre ou vos mandats.

BANQUE. — Il y faut aussi deux témoins majeurs (oncles ou tantes ou l'un et l'autre) pour encaisser un ou plusieurs chèques.

ONCLE, TANTE, COUSINS. — Prenez à la banque une carte-portrait appropriée.

PARKING. — Chaque Park ne peut contenir qu'une voiture. Si vos points vous font passer ou arriver sur une case « Parking », et si le Park est libre, vous pouvez, si vous le voulez, y garer votre voiture en la posant sur l'emplacement bleu foncé. Maximum de parcage : 3 tours.

Règles diverses

FAIRE SES POINTS. — A son tour de jouer, chacun peut, à son choix, pousser sa voiture d'une seule case sans lancer les dés, ou lancer 1 ou les 2 dés, et ensuite avancer sa voiture d'autant de

cases qu'il a ainsi obtenu de points, ou s'abstenir une fois de jouer. Mais une fois le ou les dés jetés, il faut s'efforcer de faire son point ; n'importe lequel des autres partenaires peut obliger le joueur à se diriger du côté où, sans transgresser les règles du jeu, il peut faire le plus de points.

CUMUL DES PRIMES. — Les primes de dépassement et de priorité de passage peuvent être cumulées. Le joueur qui, par exemple, sur un seul coup de dés dépasserait une voiture et appliquerait à une autre sa priorité de passage toucherait la surprime, 20.000 francs. Pour 3 priorités ou dépassements, la prime royale de 50.000 francs. Pour 4, prime divine : 100.000 francs.

ANNONCE OBLIGATOIRE. — Celui qui possède une famille complète et la carte Cadeau, doit annoncer « complet » à haute voix avant de jouer, faute de quoi, il ne pourrait valablement gagner.

CASES « DÉPART » et « ARRIVÉE ». — On peut y passer ou s'y poser, et elles comptent pour 1 point tout comme les autres cases. On y dépasse librement ceux qui s'y trouveraient déjà, mais sans rien leur prendre ni toucher de prime. En sortant de ces deux cases « Départ » et « Arrivée », on va dans la direction qu'on veut. Le principe de « Priorité de passage » n'est pas applicable à ces deux cases.

MONTRER SON JEU. — Chacun doit laisser devant lui sur la table toutes ses cartes, chèque, mandat et argent. Les cartes Portraits, Cadeau, Essence et Roues seront constamment à la vue des joueurs. Les chèque, mandat et argent peuvent être empilés et les autres partenaires n'ont pas le droit d'en vérifier le total, sauf si le conducteur se prétend en difficulté d'argent.

ABSENCE DE SIGNAUX. — Lorsqu'un croisement de routes n'est précédé d'aucun signal, c'est la priorité à droite qui doit être appliquée.

TRANSACTIONS. — Roues de secours, fûts d'essence, chèques, mandats et cartes « Cadeau » peuvent s'échanger ou se vendre entre joueurs à un prix à débattre. Les cartes Portraits et les cartes Professionnelles également, mais pas le permis ni le brevet de chauffard. Toutes les affaires se traitent au comptant.

ZONES NEUTRES. — Lorsqu'un joueur est enfermé à la Prison, à l'Hôpital pour y perdre un ou plusieurs tours ou au Parking, les autres ne peuvent rien lui prendre, ni recevoir la prime de dépassement. Lorsque celui qui était enfermé reprend sa marche, il repart dans le sens qui lui convient.

DOUBLES. — Celui qui fait un double rejoue. Trois doubles consécutifs constituent l'excès de vitesse ; dans ce cas, le joueur saute immédiatement à la Prison, y reste un tour sans jouer et paie l'amende en sortant, au prorata de ses cartes portraits.

ABANDON DE FAMILLE. — Celui qui ne peut payer intégralement son dû aux cases Impôts, Taxe de séjour, Hostellerie, Hôpital et Prison, ne pourra conserver que les parents pour lesquels il aura payé. Il abandonnera les autres à son créancier. Celui qui voudra ou devra franchir le Pont, et se trouvera trop chargé, rendra son excédent de famille à la banque.

COUPER LA ROUTE. — On ne peut couper la route d'un autre que si l'on a légalement la priorité de passage. Lorsqu'une

voiture se trouve posée sur la case précédant un croisement et qu'un autre joueur circulant en sens contraire sur la même route voudra franchir le croisement, il pourra donc tourner à sa droite ou continuer droit devant lui, mais pas virer à gauche, car il couperait ainsi la route de la première voiture.

Ne pas confondre « voiture arrivant en sens contraire sur la même route » (cas ci-dessus) avec « voiture arrivant sur une autre route, soit de gauche, soit de droite » (voir à **PRIORITE DE PASSAGE**).

VIRAGES A DROITE. — Dans la vie réelle, pourvu que la chaussée soit assez large et les véhicules pas trop encombrants, le conducteur qui se présente au carrefour de deux voies d'égale importance peut virer à droite sans enfreindre les réglements, même si un autre véhicule arrive par cette voie de droite. En effet, ce dernier, bien que prioritaire, doit serrer sa droite à l'approche du carrefour et, s'il veut virer à gauche, le faire largement en contournant le centre théorique du carrefour ; il ne serait donc pas gêné par le virage à droite du non-prioritaire.

La siituation change lorsque le non-prioritaire circule sur une voie ordinaire et se présente au croisement d'une voie à grande circulation au moment où, sur cette dernière voie, un autre véhicule arrive de la gauche. Le premier véhicule (non-prioritaire) doit alors s'arrêter et attendre le passage de l'autre, car s'il continuait à avancer, même pour tourner à droite, il gênerait l'autre qui a légalement le passage, puisque la voie à grande circulation a la priorité sur la voie ordinaire.

Ces distinctions pourraient paraître ardues aux joueurs ; d'autre part, il est préférable de bien ancrer les principes de priorité dans l'esprit des futurs automobilistes. Les règles à appliquer au jeu doivent donc être strictement celles énoncées page 4 : arrêt obligatoire du non-prioritaire jusqu'à ce que le prioritaire ait franchi le croisement.

Dans toute cette brochure, le terme « croisement » désigne indifféremment les croisées de chemins, carrefours et bifurcations.

Pour l'agrément du jeu et la bonne intelligence des principes de la conduite, on suppose pendant la partie que toutes les voitures, même posées sur une case quelconque, sont en marche ou sur le point de se mettre en marche et que tous les croisements, virages et autres difficultés sont plus ou moins « masqués ».

Tactique

La première chose est d'aller se poser sur une case « Permis de conduire » et demander à passer l'examen, puisque c'est seulement après cet examen qu'on sera autorisé à prendre de la famille dans sa voiture.

Il est prudent de se constituer dès le début un capital important qui permettra de faire face aux diverses embûches du jeu et de résister aux attaques des autres joueurs.

Une bonne tactique consiste à s'approprier et à garder le plus longtemps possible une carte de chaque famille, empêchant ainsi les autres de se faire le jeu complet nécessaire pour gagner.

Evitez de tomber sur le Gang et sur la panne de moteur qui sont généralement les plus graves incidents du trajet.

Lorsqu'on est poursuivi par un autre qui veut vous prendre une carte quelconque, on peut essayer de lui échapper en se garant dans un « Parking » pour un, deux ou trois tours. Une fois l'autre passé, c'est vous-même qui le poursuivez. Vous pouvez aussi essayer de vous poser sur un case où le règlement interdit aux autres de vous dépasser. La place de Fun-City permet souvent, en tournant autour de la statue, de se placer favorablement, soit pour déjouer une poursuite, soit pour se préparer à une attaque par dépassement ou par priorité de passage.

Ne pas trop se presser d'aller encaisser chèques et mandats ; ces valeurs compromettantes n'intéressent pas les gangsters, tandis qu'ils vous prennent lorsque vous tombez entre leurs mains (cases Gang), votre argent liquide jusqu'à concurrence de 50.000 francs.

Plusieurs embûches sont situées deux cases avant un croisement ou virage. Or, nous savons qu'il est interdit de doubler sur la case précédant croisement, virage, etc... Si vous réussissez, par exemple, en ne jetant qu'un seul dé ou en avançant votre voiture d'une seule case, à vous poser sur cette case intermédiaire entre l'embûche et le croisement, il y a des chances pour que le joueur qui vous suit soit ainsi obligé de se poser sur l'embûche.

Lorsqu'un joueur possède une famille entière et le Cadeau, tous les autres doivent unir leurs efforts pour l'empêcher de gagner.

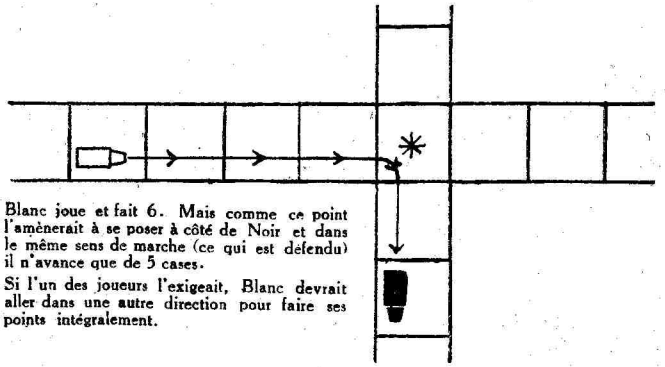
Règle simplifiée

Le jeu **AUTOROUTE**, contenant les règlements essentiels de la circulation, peut paraître compliqué aux personnes qui ne savent pas conduire. Il suffit cependant d'un peu de patience au cours des premières parties pour bien assimiler les règles du jeu... et en même temps l'essentiel du Code de la Route. S'il se trouve parmi les partenaires un véritable automobiliste, l'apprentissage sera plus rapide.

Les jeunes enfants, les personnes n'ayant aucune habitude de l'automobile ni des jeux de société modernes peuvent, au début, supprimer les règles qui sont celles de la circulation. En permettant aux voitures de s'arrêter sur n'importe quelle case, de se dépasser n'importe où, de ne pas respecter la priorité de passage aux carrefours ni le sens giratoire autour de la statue, on obtient un jeu très amusant, que n'importe qui pourra comprendre du premier coup.

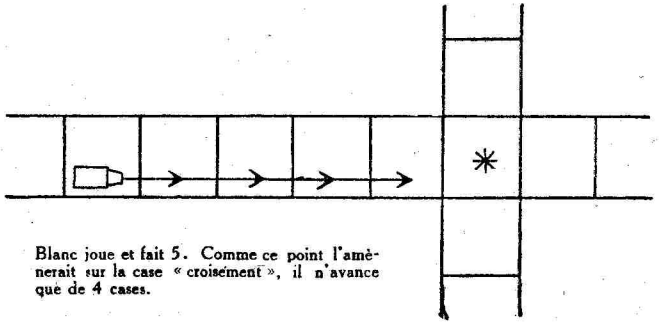
Mais l'**AUTOROUTE** ne vise pas seulement à être le plus moderne et le plus amusant des jeux de société : il a pour but, tout en divertissant ses adeptes, de leur apprendre ou réapprendre le Code de la route. Les grands, même s'ils sont déjà des chauffeurs expérimentés, constateront en pratiquant l'**AUTOROUTE** qu'il reste toujours quelque chose à apprendre dans l'art du volant. Quant aux jeunes, ce jeu les préparera à leur futur rôle de conducteurs de cycles, autos ou autres véhicules (car le code de la route s'applique à **TOUS** les véhicules). C'est pourquoi il faut, dès que l'on s'est familiarisé avec la surface du jeu et ses diverses embûches, en venir à appliquer strictement toutes ses règles.

Tout le monde peut arriver à décrocher son permis de conduire. De même, chacun peut devenir bon joueur d'**AUTOROUTE**.

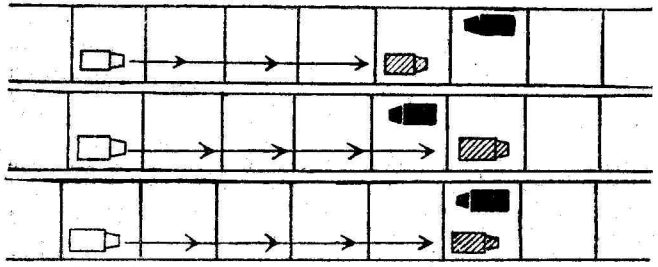


Blanc joue et fait 6. Mais comme ce point l'amènerait à se poser à côté de Noir et dans le même sens de marche (ce qui est défendu) il n'avance que de 5 cases.

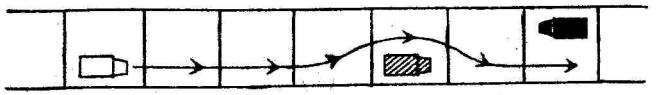
Si l'un des joueurs l'exigeait, Blanc devrait aller dans une autre direction pour faire ses points intégralement.



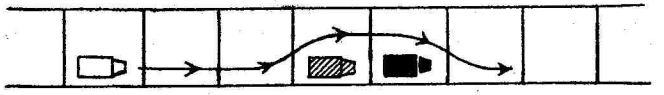
Blanc joue et fait 5. Comme ce point l'amènerait sur la case « croisement », il n'avance que de 4 cases.



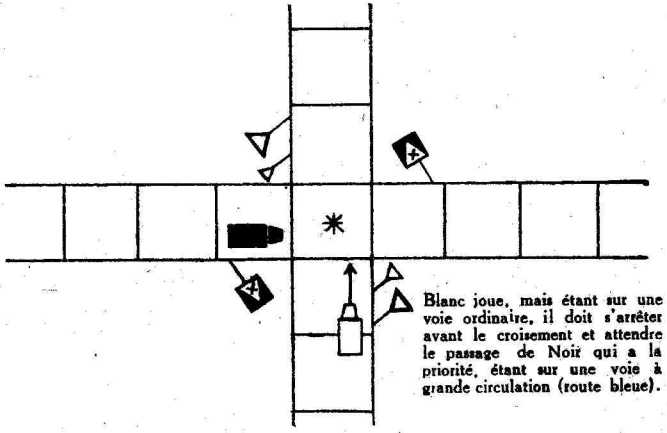
Dans ces trois exemples, Blanc ne peut dépasser Gris à cause de la présence de Noir qui vient en sens inverse.



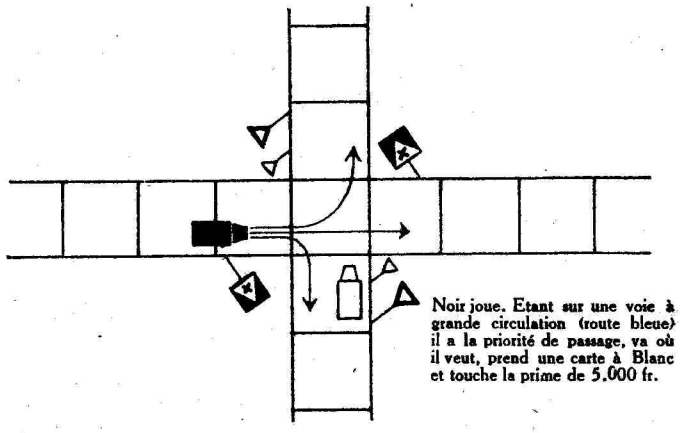
Blanc peut dépasser Gris malgré la présence de Noir venant en sens inverse, car il y a une case libre entre Gris et Noir.



On peut dépasser plusieurs voitures coup sur coup s'il y a une case libre après la dernière voiture dépassée.



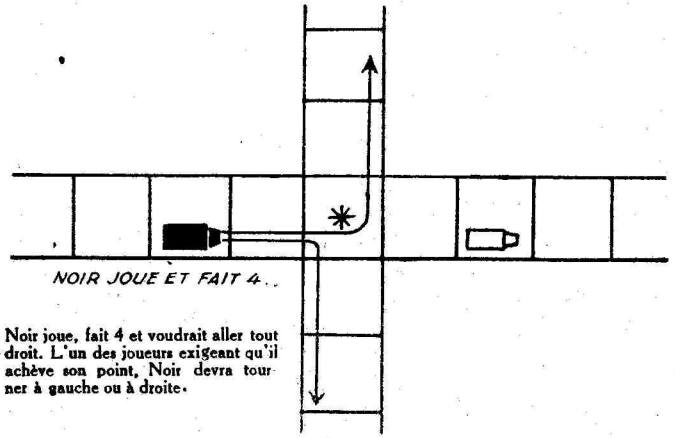
Blanc joue, mais étant sur une voie ordinaire, il doit s'arrêter avant le croisement et attendre le passage de Noir qui a la priorité, étant sur une voie à grande circulation (route bleue).



Noir joue. Etant sur une voie à grande circulation (route bleue) il a la priorité de passage, va où il veut, prend une carte à Blanc et touche la prime de 5.000 fr.

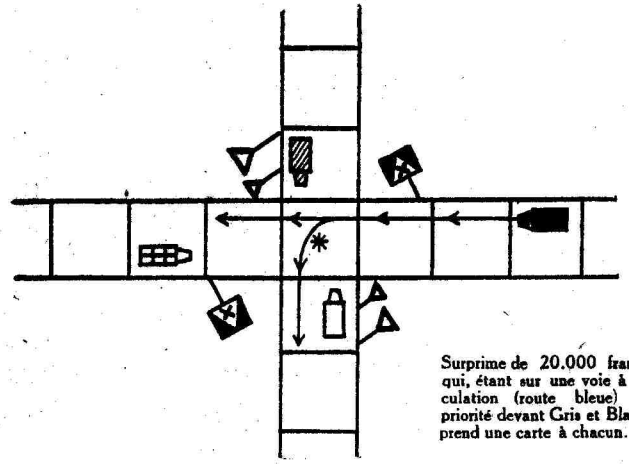
CHAUSSÉE DE 9 MÈTRES ET PLUS

Blanc peut dépasser Noir malgré l'arrivée de Gris en sens inverse, car ils se trouvent sur une chaussée de 9 mètres.

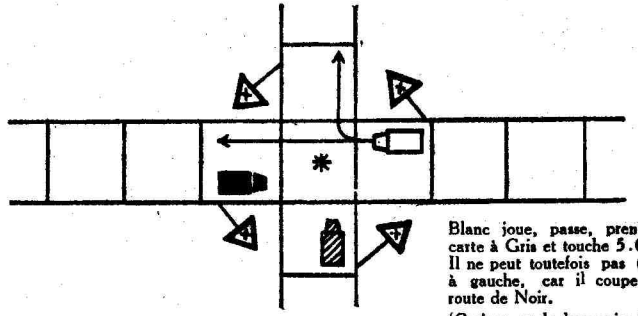


NOIR JOUE ET FAIT 4..

Noir joue, fait 4 et voudrait aller tout droit. L'un des joueurs exigeant qu'il achève son point, Noir devra tourner à gauche ou à droite.

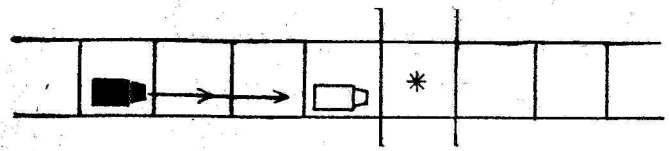


Surprime de 20.000 francs à Noir qui, étant sur une voie à grande circulation (route bleue) passe par priorité devant Gris et Blanc. Il leur prend une carte à chacun.

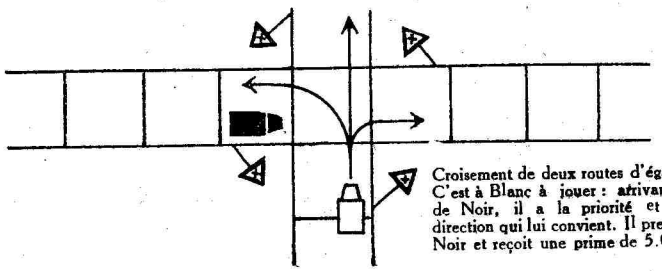


Blanc joue, passe, prend une carte à Gris et touche 5.000 fr. Il ne peut toutefois pas tourner à gauche, car il couperait la route de Noir.

(Croisement de deux voies d'égale importance).

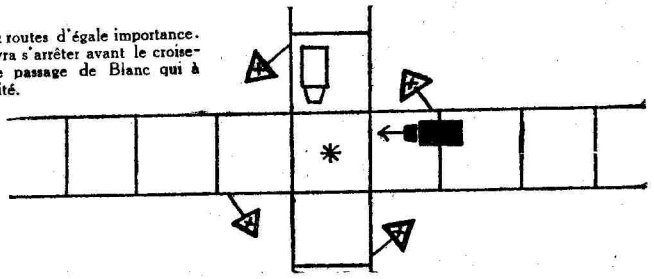


Noir joue et fait plus de 2. Néanmoins, il devra s'arrêter derrière Blanc, puisqu'il est interdit de dépasser à l'approche d'un croisement, pont, virage, etc.

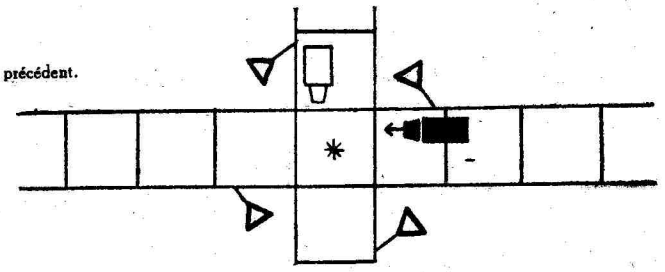


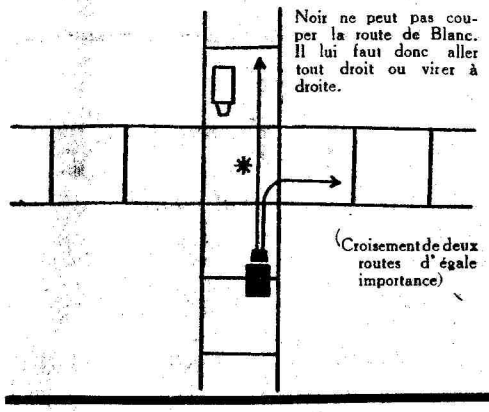
Croisement de deux routes d'égale importance. C'est à Blanc à jouer : arrivant de la droite de Noir, il a la priorité et passe dans la direction qui lui convient. Il prend une carte à Noir et reçoit une prime de 5.000 francs.

Croisement de deux routes d'égale importance. Noir joue mais devra s'arrêter avant le croisement et attendre le passage de Blanc qui a légalement la priorité.



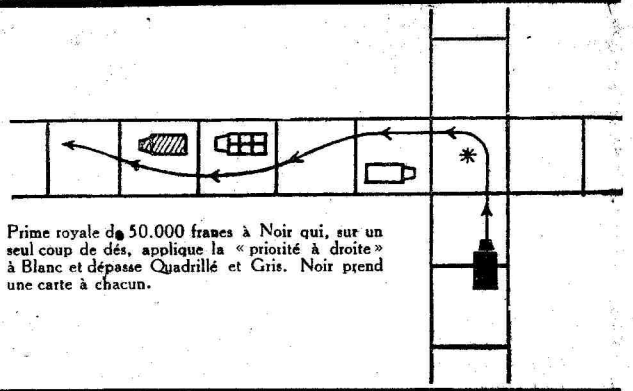
Même cas que le précédent.



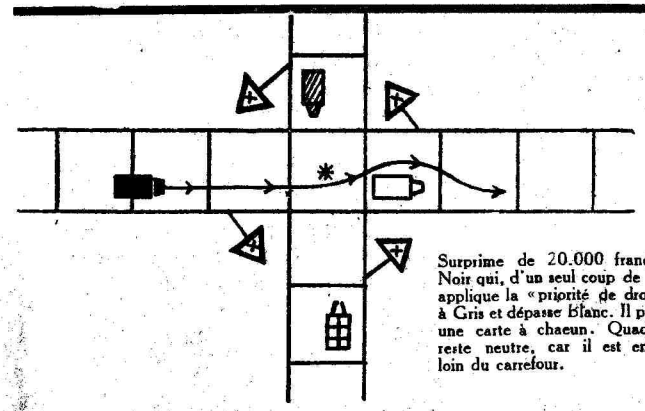


Noir ne peut pas couper la route de Blanc. Il lui faut donc aller tout droit ou virer à droite.

(Croisement de deux routes d'égale importance)



Prime royale de 50.000 francs à Noir qui, sur un seul coup de dés, applique la « priorité à droite » à Blanc et dépasse Quadrillé et Gris. Noir prend une carte à chacun.



Surprime de 20.000 francs à Noir qui, d'un seul coup de dés, applique la « priorité de droite » à Gris et dépasse Blanc. Il prend une carte à chacun. Quadrillé reste neutre, car il est encore loin du carrefour.

Il sera répondu à toute demande de renseignements adressée aux Editions Ed. DUJARDIN, 63, Boulevard de la Plage, ARCACHON (Gde). Prière de joindre une enveloppe timbrée à votre adresse.

The Funny Road

L'AUTOROUTE

DÉPOSÉ _ BREVETS TOUS PAYS

Médaille d'argent au Concours Lépine de Paris

Règle du jeu condensée

RECEVEZ une voiture, 60.000 francs, 1 chèque, 1 mandat, 1 ticket d'essence, une roue de secours et une ou plusieurs cartes professionnelles (celles-ci doivent être partagées entre tous les partenaires).

PARTEZ de la case Départ, dans la direction qui vous plaira.

AVANCEZ à votre gré d'une seule case ou d'autant de cases que vous faites de points en jetant, à votre choix, 1 ou 2 dés. Si vous faites un double, rejouez.

PASSEZ LE PERMIS dès que vous pouvez vous poser sur une case Permis. Répondez à 3 questions du disque à voyants.

3 bonnes réponses : permis, prime de 20.000 francs, rejouez.
2 bonnes réponses : le permis et c'est tout.
1 bonne réponse : brevet de chauffard et 10.000 francs d'amende.
0 bonne réponse : 20.000 francs d'amende, brevet de chauffard et 1 tour sans jouer.

RASSEMBLEZ UNE FAMILLE (Vous recevez un portrait chaque fois que vous passez sur une case Oncle, Tante ou Cousins.)

ACHETEZ UN CADEAU pour 20.000 francs en passant sur la case « Cadeau ».

FAITES FORTUNE en encaissant chèque et mandat à la Bank et à la Post, en dépassant les autres (prime de 5.000 francs), en coupant leur route (5.000 francs), en leur revendant essence, roue, portraits, chèque et mandat, en encaissant les revenus de votre carte professionnelle.

RETARDEZ LES AUTRES Chaque fois que vous en dépassez un autre ou que vous coupez sa route, prenez-lui une carte de votre choix, portrait ou autre. Seuls les billets de 50.000, les Permis et les Cartes professionnelles sont insaisissables. On peut aussi convenir que les familles **complètes** seront insaisissables, si l'on veut écourter la partie.

GAGNEZ en arrivant le premier à Fun-City avec une famille complète, un cadeau et 100.000 francs.

...mais respectez le code de la route

(voir au dos)

RESPECTEZ LE CODE

NE VOUS POSEZ JAMAIS SUR :

Croisements, passages à niveau, virages, ponts. Ni à côté d'une voiture qui va dans le même sens que vous.

NE DOUBLEZ PAS :

Sur les cases qui précèdent croisements, passages à niveau, virages, ponts. Ni quand une autre voiture arrive en sens contraire, à moins que cette troisième voiture ne soit séparée par au moins une case de celle que vous voulez dépasser.

SENS GIRATOIRE :

Autour de la statue au centre du jeu.

SENS UNIQUE :

Sur la route des Cousins.

LIMITE DE CHARGE :

Ne passez pas le pont avec plus de 2 cartes-portraits. Eventuellement, rendez le surplus à la banque.

LIMITE DE VITESSE :

Sur les tronçons de routes qui aboutissent à Fun-City, et quel que soit le point obtenu par les dés, n'avancez au maximum que de 2, 3, 4 ou 6 cases selon la vitesse autorisée par le signal : 20, 30, 40 ou 60 km.

EXCES DE VITESSE :

Si vous faites 3 doubles consécutifs, allez directement en Prison.

PRIORITE A DROITE :

Aux croisements de voies ordinaires (routes blanches). Si vous arrivez à un croisement et qu'une autre voiture se trouve à votre droite sur la case juste avant le croisement, arrêtez et attendez qu'elle ait passé.

PRIORITE A DROITE :

Aux croisements de deux voies à grande circulation (routes bleues), comme ci-dessus.

PRIORITE DE LA VOIE A GRANDE CIRCULATION (route bleue) sur la voie ordinaire (route blanche) :

Si, marchant sur une voie ordinaire, vous arrivez au croisement d'une voie à grande circulation et qu'une autre voiture arrive sur cette voie à grande circulation, soit à votre gauche, soit à droite, arrêtez et attendez qu'elle ait passé.

PRIMES ou PÉNALITÉS

chaque fois qu'on se pose sur les cases :

ACCIDENT : Si vous n'êtes pas Chauffard, sautez à l'Hôpital et restez-y un tour. En sortant payez 2.000 fr. par portrait. Si vous êtes Chauffard, allez à la Prison.

ASSURANCE : Payez 15.000 francs à l'Assureur.

CAISSE DE SECOURS : Recevez 10.000 francs de la banque.

CREVÉ : Payez 10.000 francs au Garagiste ou donnez-lui une carte « Roue de secours ».

DOUANE : Arrêtez un tour.

GANG : Donnez 50.000 francs au Gangster ou, à défaut, tout l'argent en espèces que vous possédez.

GARAGE : Payez 10.000 francs au Garagiste.

GENDARMERIE : Arrêtez un tour.

HOPITAL : Passage gratuit. Séjour après accident : 2.000 francs par portrait à payer au Chirurgien.

HOSTELLERIE : Payez 5.000 francs par portrait à l'Hôtelier.

IMPOTS : Payez au Percepteur 5.000 francs par portrait.

PANNE D'ESSENCE : Payez 10.000 francs au Garagiste, ou donnez-lui une carte « Essence ».

PANNE DE MOTEUR : Payez 40.000 francs au Dépanneur ou restez deux tours sans jouer.

POMPE A ESSENCE : Recevez une carte « Essence », sauf si vous êtes Chauffard.

PERMIS DE CONDUIRE : Voir au dos. On ne peut transporter de la famille qu'après avoir subi l'examen, quel qu'en soit le résultat.

PRISON : Passage gratuit. Séjour après accident ou excès de vitesse : 5.000 francs par portrait à verser au Gardien de prison.

TANTE ANNY SE TROUVE MAL : Arrêtez 1 tour.

TAXE DE SEJOUR : Payez 5.000 francs par portrait au Receveur municipal.

AVANTAGES en PASSANT

même sans s'y poser, sur les cases :

BANQUE : Encaissez votre ou vos chèques.

ONCLE, TANTE, COUSINS : Choisissez à la banque un portrait approprié.

PARKING : Facultatif. Maximum d'arrêt : 3 tours. On ne peut rien vous prendre pendant que vous êtes dans le Park (emplacement bleu foncé), ni pendant votre séjour en Prison ou à l'Hôpital.

POSTE : Encaissez votre ou vos mandats.

PRIMES DE DÉPASSEMENT ET DE PRIORITÉ

Tout joueur qui en dépasse un autre ou lui applique la priorité de passage lui prend une carte de son choix, reçoit ***5.000*** *frs de la banque et rejoue. Pour 2 dépassements ou priorités réussis sur un seul coup de dés, surprime de* ***20.000*** *frs ; pour 3, prime royale,* ***50.000*** *frs ; pour 4, prime divine,* ***100.000*** *frs.*