

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 (Bourgogne du sud), 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](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



## **PRESENTATION DU JEU**

Avec "CIRCULEZ!", l'enfant apprend les règles de base du code de la route. Il commence par reconnaître les panneaux de signalisation et à comprendre leur signification, puis à réfléchir et à apprendre comment il doit se comporter face aux situations qu'il rencontrera dans la rue et ce qu'il doit faire lorsque la circulation est réglée par un feu tricolore ou un agent de police. "CIRCULEZ!" a été conçu de façon à ce que les enfants puissent jouer seuls sans avoir besoin de l'aide des parents.

Toutefois, "CIRCULEZ!" représente une occasion excellente de parler à votre enfant, de manière divertissante et formatrice, de ce qui se passe dans la rue, des dangers qu'il peut y rencontrer et comment il peut les éviter en étant prudent.

Un jeu éducatif pour 2 à 6 joueurs.

### **CONTENU DE LA BOITE**

1 PLAN DE JEU A DISQUE ROTATIF  
16 CARTES ROUGES  
16 CARTES BLEUES  
6 CYCLISTES  
1 DE

### **BUT DU JEU**

Atteindre les 5 endroits indiqués par les cartes et revenir à son point de départ.

## **PRESENTATION OF THE GAME**

By playing "MOVE ALONG!" the child learns the basic rules of the road. He starts by recognizing the road signs and then understands their meaning. Then he reflects upon them and learns how he should behave facing situations that are likely to happen in the street, and what he should do when the traffic is regulated by a policeman or by the traffic lights.

"MOVE ALONG!" has been planned in such a way that children can play on their own, without their parent's help.

However, "MOVE ALONG!" gives you the opportunity to talk to your children in a very entertaining way about what is happening on the road, about the dangers that they can be faced with and how they can avoid them being by cautious.

An educational game for 2 - 6 players.

### **CONTENTS OF THE BOX**

1 PLAN OF GAME  
16 RED CARDS  
16 BLUE CARDS  
6 BICYCLE-SHAPED MARKERS  
1 DICE

### **THE AIM OF THE GAME**

To reach the five places shown on the cards and then come back to one's own starting point.

## LE PLATEAU DE JEU

Il représente le plan d'une ville avec ses principaux édifices (garage, école, stade etc...).

14 de ces endroits sont des destinations que les joueurs doivent atteindre.

Le long des rues, il y a des cases avec des panneaux de signalisation.

Le joueur qui s'arrête sur l'une de ces cases (peu importe la direction d'où il vient) et qui est capable de donner la signification de ce panneau, rejoue.

La signification des panneaux de signalisation est donné dans les dernières pages de cette brochure.

Au milieu du plateau de jeu, il y a un disque rotatif. Chaque fois qu'un joueur obtient un nombre pair avec le dé, il tourne le disque d'une position, modifiant ainsi la couleur du feu tricolore et les situations qui apparaissent par les 5 ouvertures aménagées dans le plateau.

Les symboles qui figurent sur le disque rotatif et les explications correspondante se trouvent dans les dernières pages de cette brochure.

## CARTES

Les cartes indiquent les destinations où il faut se rendre. Elles portent les mêmes symboles que ceux figurant sur le plateau.

## THE PLAYING BOARD

It represents the map of a town with typical places of built-up areas (station, school, stadium, etc.).

14 of these places are the destination the players have to reach.

Along the streets, there are some squares with road signs.

The player who stops at one of these squares (no matter from what direction he comes) and who is able to say the meaning of the road sign, plays a new turn.

The meanings of the single road signs are reported on the last pages of this brochure.

In the middle of the plan of the game there is a rotating disk.

Every time the player scores an even number with the dice he rotates the disk to the next position, changing the colour of traffic-lights (green or red) and the situations which appear in the 5 open squares.

The symbol of the rotating disk and the corresponding meaning are reported on the last pages of this brochure.

## CARDS

The cards indicate the destination of places the players have to reach. They have the same symbol as the ones found in the square of the place of destination.



## PREPARATION DU JEU

Ouvrir le plateau de jeu.

Placer les cartes rouges et les cartes bleues aux 2 endroits prévus à cet effet sur le plateau de jeu.

Chaque joueur choisit l'un des cyclistes comme pion pour le représenter et le place sur l'une des cases départ "START".

Les bicyclettes doivent être réparties de telle manière qu'elles ne se trouvent pas toutes sur la même case de départ "START" mais qu'elles soient également réparties entre ces 2 cases.

## REGLES DU JEU

Le plus jeune joueur commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui commence tire une carte du paquet se trouvant le plus proche de son point de départ.

Ainsi, s'il part de la case "START" située près du stade, il tire une carte rouge; s'il part de la case "START" située près de la piscine, il tire une carte bleue.

La destination indiquée sur la carte que l'on a tirée est celle que l'on doit atteindre.

Le joueur jette le dé et avance dans la direction de son lieu de destination d'autant de cases que de points indiqués par le dé.

C'est au tour du suivant de jouer; il tire une carte et jette le dé.

Lorsqu'un joueur obtient un chiffre pair (2, 4 ou 6) en jetant le dé, il avance d'abord du nombre

## PREPARING THE GAME

Open the playing board.

Place the red and the blue cards, on the 2 special positions on the playing board.

Each player will choose one of the bicycle-shaped markers and put it on one of the two starting squares (START squares).

The bicycle will be arranged in such a way that they are equally distributed between the two squares, but making sure not all of them start from the same square.

## PLAYING RULES

The youngest child shall start. The turns proceed clockwise.

The player whose turn is, draws a card from the pack which is nearest to his starting square.

Therefore: if he starts from the START square near the STADIUM, he will draw a red card; if he starts from the START square near the SWIMMING-POOL, he will draw a blue card.

The place described on the card is the destination that one must reach.

The player throws the die and moves towards the destination place for as many squares as the score he has made with the dice.

The turn passes to the following player, who will draw a card and will throw the dice.

When a player scores an EVEN number (2, 4 or 6) with the dice, first he will progress as much

de cases indiquées par le dé puis tourne le disque rotatif d'une position.

Si un joueur s'arrête sur une case qui comporte un panneau de signalisation, peu importe la direction d'où il vient, il doit donner la signification de ce panneau. S'il y arrive, il peut rejouer; sinon, il doit retrouver la signification de ce panneau dans les dernières pages de la brochure et la lire à voix haute.

Les cyclistes ne peuvent pas s'arrêter sur les cases évidées laissant apparaître les symboles du disque rotatif. Si le chiffre indiqué par le dé amène un joueur à devoir s'arrêter sur l'une de ces cases, il doit s'arrêter sur la case précédente.

Après avoir atteint son lieu de destination, le joueur garde la carte correspondante et en tire une nouvelle du paquet situé près de son lieu de destination.

Par exemple, si un joueur vient d'arriver au stade, il doit tirer une carte rouge qui indique la nouvelle destination qu'il doit atteindre. Il n'est pas indispensable que le dé indique le chiffre exact correspondant au nombre de cases à parcourir pour atteindre un lieu de destination, il peut être supérieur.

Les joueurs doivent respecter les feux tricolores (ils doivent s'arrêter lorsque le feu est au rouge) et les indications données sur les cases évidées. Par contre, il ne doivent pas respecter les panneaux de signalisation à l'exception du sens interdit.

as the number he scored, then he will turn the central disk as much as one position.

If a player stops at a square with a road sign, no matter from what direction he comes, he has to state the meaning of this sign. If he succeeds in that, he can play a new turn, otherwise he will have to look up the road sign concerned on the last pages of this brochure and read the corresponding meaning aloud.

The bicycles cannot stop at the open squares where the symbols of the central disk appear. If this happens, as a result of the number scored with the dice, the bicycle shall stop at the preceding square. After reaching the square of his destination, the player keeps the corresponding card and draws a new one from the pack that is nearest to his destination.

For instance: if a player has just got to the STADIUM, he has to draw a red card, which shows the new destination the player has to reach. It is not necessary to have exactly the same score as on the dice to go to a destination spot the score can be higher.

The players have to respect traffic-lights (they must not proceed any further when the light is red), and the situations which occur in the open squares. On the other hand, they do not have to respect road signs, with the exception of NO ENTRY.

Par exemple, un cycliste peut s'arrêter sur une case indiquant "interdiction de stationner" mais il ne doit pas s'engager dans une rue marquée du sens interdit (dans le sens de la circulation interdite, bien sùre).

Le premier joueur qui atteint 5 destinations et revient à son point de départ est le vainqueur.

### DESTINATIONS ET LEURS SYMBOLES



REPARATEUR DE  
BICYCLETTE

BICYCLE  
MECHANIC



GLACIER

ICE-CREAM SHOP



MARCHAND DE  
JOURNAUX

NEWS-STAND



PISCINE

SWIMMING-POOL



STADE

STADIUM



SUPERMARCHE

SUPERMARKET



SALLE DE  
JEUX

PLAY-GROUND



PATINOIRE

SKATING-RINK

For example, a bicycle can stop at a square with NO PARKING, but it can not pass through a street with NO ENTRY (in the direction of where it is prohibited, of course).

The first player who gets 5 destination spots and comes back to his own starting point wins the game.

### DESTINATION PLACES AND THE CORRESPONDING SYMBOLS



ZOO

ZOO



CINEMA

CINEMA



FAST-FOOD

FAST-FOOD



PARC  
D'ATTRACTIONS

AMUSEMENT  
PARK



BOUTIQUE  
D'ARTICLES  
DE SPORT

SPORTS SHOP



BOUTIQUE  
DE JEUX ET  
JOUETS

TOY-SHOP

PANNEAUX DE SIGNALISATION  
ROAD SIGNS



SENS INTERDIT  
NO ENTRY



INTERDICTION DE STATIONNER  
NO PARKING



INTERDICTION DE DEPASSER  
NO OVERTAKING FOR ALL VEHICLES



INTERDICTION DE FAIRE DEMI-TOUR  
NO U-TURNS



INTERDICTION DE TOURNER À GAUCHE  
NO LEFT TURN



INTERDICTION DE KLAXONNER  
NO HORNS



VITESSE LIMITEE A 50 KM HEURE  
MAXIMUM SPEED LIMIT



LAISSER LE PASSAGE  
GIVE WAY



INTERSECTION AVEC UNE ROUTE PRIORITAIRE  
CROSSING WITH A WAY ROAD



INTERSECTION  
CROSSING



PASSAGE A NIVEAU NON PROTEGE  
LEVEL-CROSSING WITHOUT GATE



VIRAGE A DROITE  
RIGHT BEND



ATTENTION ENFANTS  
CHILDREN CROSSING

## SYMBOLES FIGURANT SUR LE DISQUE ROTATIF SYMBOLS OF THE ROTATING DISK

passage piétonnier sans piétons  
pedestrians crossing without people



Les joueurs peuvent passer sur cette case parce qu'il n'y a pas de piétons qui traversent.

The players can pass by this square as there are no pedestrians crossing the street.

passage piétonnier avec piétons  
pedestrian crossing with people

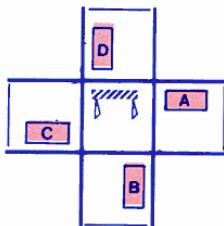


Les joueurs doivent s'arrêter sur la case précédente et aux tours suivants, ils ne pourront passer que si le symbole devient "passage piétonnier sans piétons".

The players have to stop at the preceding square and, in the following turns, they can pass by this square only if they find the symbol meaning "pedestrian crossing without people".



**travaux en cours sur la voie: rue bloquée**  
**Roadworks ahead: blocked street**



Ce symbole indique que la route sur laquelle se trouve le cycliste D est bloquée pour cause de travaux.

La bicyclette D ne peut donc traverser le carrefour tant que les travaux durent. Mais le joueur peut repartir en arrière et passer par une autre rue s'il juge cela préférable.

Les cyclistes A, B et C peuvent traverser le carrefour et aller dans n'importe quelle direction, à l'exception de la rue dans laquelle se trouve le cycliste D.

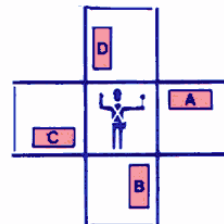
This symbol shows that the street where bicycle D is, is blocked because of roadworks. So, bicycle D cannot go through the cross-road as long as this symbol is there. But the player can also go back and pass by another street if he thinks it is better to do so.

Bicycles A, B and C can go through the cross-roads and go in any direction, with the exception of the street where bicycle D is.

**le policier règle la circulation**  
**Policeman's manual signals**

Le policier, ainsi que l'indique l'image, arrête les bicyclettes qui se trouvent dans les rues qui se trouvent face et dos à lui mais permet aux bicyclettes venant de sa droite et de sa gauche de passer.

The policeman, as shown in the picture, stops the bicycles that are in the streets in front of him and behind him, while he allows the bicycles coming from his right and from his left to proceed.



Ainsi, les bicyclettes B et D ne peuvent pas poursuivre leur chemin mais les bicyclettes A et C, au contraire peuvent aller dans n'importe quelle direction.

Therefore: bicycles B and D cannot continue on their way; A and C, on the contrary, can go on in any direction.