

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



codroute

C'est avec un dé et des autos de différentes couleurs que l'on joue au Codroute. Le nombre de joueurs peut être de 2, 3 ou 4 et le nombre de voitures de 1 ou de 2 pour chacun ou 2 joueurs avec 4 voitures.

Pour jouer, vous lancez votre dé, il vous donne un certain nombre de points et vous parcourez le circuit ; en cours de voyage, vous vous trouvez plus ou moins pénalisé suivant les dangers de la route.

Ces dangers vous sont indiqués par les panneaux de signalisation ; ces derniers sont classés par catégorie et comptent pour plus ou moins de points, donc vous font connaître les signaux suivant leur importance et vous apprennent le Code de la Route. Certains autres vous immobilisent par suite d'avaries, d'accidents, etc...

Vous avez même des gains à quelques-uns d'entre eux ; votre route se trouvant prioritaire, etc... vous permettent d'accélérer votre marche.

Les joueurs ont à leur disposition, des cartes indiquant les signaux.

Pour connaître l'ordre de jouer, chacun doit lancer le dé ; le plus petit numéro commence ; les autres joueurs, suivant l'importance de leur numéro.

Le parcours est fait de traits rouges représentant les routes nationales ; ils valent chacun un point. Le départ a lieu de Paris, sens obligatoire indiqué sur le panneau ; il est nécessaire de faire un 6 pour poser sa ou ses voitures sur Paris, relancer le dé pour partir.

Chacun avancera sa ou ses voitures suivant son vouloir et le nombre total des points du dé.

Chaque poteau indicateur comporte un signal du code de la route ; chaque conducteur doit le nommer au passage et en subir les règles particulières si le conducteur ne nomme pas les signaux avant que le joueur suivant annonce son dé, il est pénalisé et revient à la place qu'il occupait avant ce tour.

Les signaux sont de 3 catégories :

1. avec inscription au pied des chiffres 2, 3 ou 4 ; cela signifie que ce signal compte 2, 3 ou 4 points et que pour le passer, il faut avoir au moins un point en plus, puisque vous ne pouvez pas stationner au signal.

Donc, pour passer un signal marqué 2, il est nécessaire d'avoir au moins 3 points, 2 pour le signal plus 1 minimum pour le point suivant en tenant compte que vous vous trouvez placé juste au trait avant le signal.

2. Ceux en rectangle bleu avec un ou deux traits verts au pied vous font perdre le nombre de points qui vous reste à jouer et 1 ou 2 tours de jeu suivant le nombre de traits. Vous devez dégager la piste en plaçant votre voiture sur les traits verts.

A deux, il se peut que vous soyez chacun en stationnement sur les traits verts ; c'est au premier arrêté à rejouer.

3. Ceux avec inscription + 2 ou + 3 vous donnent 2 ou 3 points supplémentaires.

Il est interdit de stationner aux poteaux indicateurs ; si vous n'avez pas assez de points pour le dépasser, vous devez revenir au point avant le poteau ou sur le premier point libre en arrière.

Toute voiture qui veut dépasser une autre doit faire au moins un point de plus ou si elle tombe sur un signal, elle doit revenir à la place précédente. Si elle tombe sur une voiture, il y a accident et la voiture revient à son point antérieur et perd un tour.

Pour les villes, le point noir compte comme un trait de parcours ; celui qui arrive juste sur le point stationne dans le rectangle de la ville ; si un deuxième arrive également sur le point, il peut lui aussi stationner en ville. Au cas où le nombre de points permettrait de passer le rond noir, le joueur compte en plus de ces points, les 2 points (marqués en rouge) de la ville.

Avant Perpignan ou après Bordeaux, le joueur peut quitter la route nationale et prendre la départementale ; il doit en tournant à chaque croisement annoncer « Clignoteur » ? En cas d'oubli, il revient à sa place précédente et perd un tour.

Après Brest, pour passer le signal de défense de tourner à G., valeur 4 points, vous additionnez deux coups de dés.

Pour gagner, il est nécessaire d'arriver à Paris avec sa ou ses voitures engagées ; au dernier coup de dé, vous devez faire exactement le nombre de points manquants à chacune de vos voitures.

2 Points

3 Points

4 Points

+ 2 Points

Perte 1 tour



Limitation de vitesse



Tournant à droite



Passage à niveau gardé



Virage à droite



Descente dangereuse



PASSAGE PROTÉGÉ

Croisement



Téléphone



Limitation de vitesse



Tournant à gauche



Travaux



Virage à gauche



Défense de doubler



Croisement route secondaire



Poste essence



Limitation de tonnage



Chaussée rétrécie



DANGER
PRIORITÉ À DROITE

Croisement dangereux



Virage dangereux



Défense de tourner à gauche



Croisement priorité sur voie secondaire



Fin de limitation de vitesse

+ 3 Points



Parking



Limitation en largeur



Danger troupeaux



Prudence croisement



Danger



Défense de tourner à droite

Perte 2 tours



Limitation en hauteur



BETTERAVES
Route glissante



Croisement 2 voies secondaires



Route glissante

(STOP A 150m)



Croisement avec voie prioritaire stop obligatoire



Poste douanes



Cassis



Croisement avec route grande circulation



Défense de doubler



Passage à niveau non gardé



Hôpital



Dépannage

