

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

**ESCALE À JEUX**



***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

# LE CONDUCTEUR

## REGLE DU JEU

A partir de huit ans, pour deux à quatre joueurs

### Présentation du jeu.

- Un plan de jeu qui représente un paysage routier et des cases prédécoupées.
- Un disque tournant, sur lequel figurent des panneaux du Code de la route, qui s'inscrivent dans les cases prédécoupées du plan de jeu.
- Un compteur qui établit la vitesse des voitures.
- Quatre voitures qui se déplacent sur le jeu.

### 1 - DÉBUT DE PARTIE :

Les joueurs actionnent tour à tour la manette du compteur sur le chiffre de leur choix, puis la ramène à zéro, jusqu'à ce qu'une vitesse apparaisse. Celui qui obtient la vitesse la plus faible commence à jouer le premier et ainsi de suite pour les autres joueurs.

### 2 - DÉPLACEMENT DES VOITURES :

Les voitures se déplacent sur de petites cases perforées qui figurent sur la route, en utilisant le compteur. Le compteur indique la vitesse des voitures. Pour déplacer votre voiture, tournez la manette du compteur sur le chiffre indiqué à l'intérieur du gros pneu. Si par exemple le chiffre indiqué est un "5", déplacez la manette sur la position "5", remettez-la ensuite à zéro. Il apparaît dans le cadran du compteur une indication que vous devez suivre impérativement.

### 3- EXPLICATIONS DES SIGNES DU COMPTEUR :

signes	explications
	: tournez le disque d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que le chiffre suivant apparaisse dans le gros pneu.
	: Vous êtes libre de toutes interdictions. Si vous êtes sur une case rouge, placez-vous sur la première case blanche juste après celle-ci. Dans tous les cas REJOUEZ.
40	: avancez votre voiture de trois cases. (vitesse autorisée en ville, sur route et autoroute)
60	: avancez votre voiture de quatre cases. (vitesse autorisée en ville, sur route et autoroute)
90	: avancez votre voiture de cinq cases. (vitesse autorisée sur route et autoroute)
130	: avancez votre voiture de six cases. (vitesse autorisée uniquement sur autoroute)

**IMPORTANT:** Le tracé de la ville est représenté par des cases tramées. Lorsque vous faites un excès de vitesse, vous êtes en infraction et vous ne pouvez pas avancer.

### 4 - CASES BLANCHES, CASES ROUGES :

Lorsque vous tombez sur une case blanche, vous n'êtes pas vulnérable et vous continuez normalement de jouer. En revanche les cases rouges, disposées par deux devant les panneaux fixes et par trois devant les panneaux mobiles, indiquent que vous êtes vulnérable seulement si vous tombez dessus. Dans ce cas vous pouvez être en infraction.

Au tour suivant, vous devez vous conformer impérativement à l'indication du panneau situé à côté des cases rouges. Si le panneau indique une interdiction ou une limitation de vitesse, reportez-vous au chapitre 6 "Infractions, libérations".

**IMPORTANT:** Lorsque vous êtes en infraction (excès de vitesse, interdiction), vous ne pouvez pas avancer.

### 5 - OPÉRATIONS A CHAQUE TOUR :

A votre tour de jouer, vous devez à chaque fois actionner la manette du compteur, une seule fois, sauf si l'indication apparaît, dans ce cas actionnez-la à nouveau et suivez les indications du chapitre 2. Dans tous les cas, l'indication du compteur vous est personnelle.

### But du jeu.

En partant de chez vous (départ), vous devez en suivant la route arriver le plus vite possible sur le lieu de vos vacances (arrivée), en respectant pour votre sécurité les limitations de vitesse et les panneaux du Code de la route.

### 6 - INFRACTIONS

PANNEAUX FIXES	COMPTEUR	DISQUE
50		40 km/h
60		40, 60 km/h
PANNEAUX MOBILES		
		voir cas particuliers
		voir cas particuliers
40		40 km/h
60		40, 60 km/h
50		60, 90 km/h

### 7 - CAS PARTICULIERS

- **ACCIDENT:** Il y a accident quand le dessin de la voiture accidentée apparaît sur la route. Si vous vous trouvez sur l'une des trois cases rouges (la case prédécoupée dans laquelle apparaît la voiture n'est pas comptée comme une case, donc passer au-dessus).
- **AUTOROUTE:** Vous êtes autorisé à rouler à 130 km/h si le panneau apparaît sur le portique. En revanche, si la flèche apparaît, vous devez prendre l'itinéraire de délestage (la case prédécoupée n'est pas comptée comme une case, donc passer au-dessus).
- **DÉPASSEMENTS:** Lorsque vous dépassez une voiture, et que vous tombez sur une case rouge devant laquelle figure un panneau d'interdiction de dépasser, vous êtes en infraction. Pour repartir, voir les indications du chapitre 6.

### 8 - REMARQUES

Lorsque deux joueurs se trouvent sur la même case, le second prend la place du premier qui retourne sur la case que le second vient de quitter.

BONNE ROUTE...