

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



MACADAM

LE JEU DES PIÉTONS ET DES 2 ROUES

RÈGLE DU JEU



2 A 6 JOUEURS



AVANT-PROPOS

Ce jeu met en scène, de façon originale et instructive, des piétons, cyclistes, cyclomotoristes, motoristes et automobilistes qui empruntent — comme dans la vie courante — les passages qui leur sont réservés.

Les uns ont besoin, pour rester dans la légalité, d'un permis et d'une assurance ; les autres, qui circulent plus démocratiquement, n'y sont pas astreints. Mais tous doivent obéir aux nouveaux signaux lumineux :

PASSEZ PIÉTONS ... ATTENDEZ PIÉTONS.

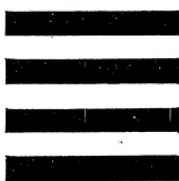
Le gagnant est celui qui, sans enfreindre le code, réussit à exposer le plus de cartes dotées de points. L'agent de la circulation, tiré de votre jeu, peut opportunément remplacer un signal défaillant.

MACADAM

Il est indispensable de rappeler les notions du code qui sont mises en application dans ce nouveau jeu :

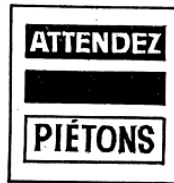
- Les piétons et les cyclistes circulent sans permis ;
- Les cyclomoteurs doivent avoir une assurance ;
- Les motos et les autos doivent avoir une assurance et un permis.

SIGNAUX



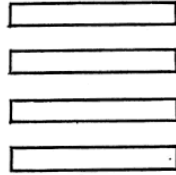
← jaune sur macadam

Signaux et passages pour **piétons**



Les piétons attendent

Les véhicules : bicyclettes, cyclomoteurs, autos, motos passent



← Lignes blanches
sur le sol

Passages réservés aux bicyclettes et cyclomoteurs



Entrée d'autoroute. Passage réservé aux motos et autos.



Flèche verte sur fond rouge. Les véhicules peuvent tourner à droite malgré le feu rouge. Mais, attention aux piétons et aux véhicules qui, venant de la voie transversale, ont le feu vert.



Cette flèche bleue n'est pas un signal réglementaire. Elle indique que les véhicules vont tourner à gauche. Attention aux véhicules de gauche.

LA RÈGLE

La partie se joue en autant de tours qu'il est nécessaire pour couvrir de pions les 16 signaux du plateau de jeu.

Elle se termine quand tous les signaux sont couverts ou quand un joueur, après épuisement du « talon », a régulièrement exposé toutes les cartes qu'il a reçues au départ ou qu'il a puisées au cours du jeu.

Quand la partie est finie, chacun compte les points qu'il a obtenus dont il déduit, bien entendu, ses pénalités.

Celui qui totalise le plus de points est déclaré vainqueur.

MATÉRIEL

- 56 cartes personnalisées
- 5 tickets Assurance-Permis
- 5 tickets Assurance
- 25 tickets "Perdez 100 points"
- 1 dé à jouer
- 1 plateau de jeu
- 16 jetons numérotés de 1 à 16
- 1 règle de jeu

PRÉPARATION

Le plateau de jeu est ouvert et placé au milieu des joueurs.

Les tickets divers (Assurance-Permis, Assurance, Perdez 100 points) sont laissés au tapis : ils seront obtenus par les joueurs en cours de partie.

LE DONNEUR

Le donneur (il distribue les cartes) est celui qui tire un « Agent de la circulation » ou une carte valant 200 points. En cas d'ex-aequo, la carte verte a priorité.

DISTRIBUTION

Le donneur prend le paquet de 56 cartes, les mélange soigneusement, les fait couper par son voisin de droite et les distribue, une à une, faces cachées, dans le sens de marche des aiguilles d'une montre :

- A 2 joueurs : 15 cartes à chacun
- A 3 » : 13 » »
- A 4 » : 11 » »
- A 5 » : 10 » »

Les cartes non distribuées sont mises en paquet, faces cachées. Elles serviront de « talon » où les joueurs pourront puiser en cours de partie.

LES SIGNAUX

Le plateau comporte 16 signaux. Certains ont les mêmes attributions. D'autres sont uniquement réservés à des catégories précises d'usagers. Par exemple : le signal « Entrée d'autoroute » est uniquement réservé aux autos et motos... Les raies blanches indiquent un passage pour bicyclettes et cyclomoteurs.

LES CARTES, LEUR UTILISATION

CARTES « AGENT DE LA CIRCULATION ». Il y en a 6 ; elles servent à changer les courants de circulation. On les expose au centre du plateau quand on n'a pas de carte correspondante à celle qui a été jouée.

Exemple : Un joueur a choisi le signal qui permet le passage des bicyclettes. Il a donc pu déposer **devant** lui une carte représentant un cycliste. Le joueur suivant n'a pas de cycliste en main. Il abat un « Agent de la circulation » et peut exposer maintenant **devant lui n'importe quelle carte de son choix.** Mais attention ! Ceux qui jouent ensuite dans le même tour doivent, eux aussi, déposer une carte identique à la précédente.

Quand les 6 cartes « Agent de la circulation » ont été abattues, on les réincorpore au « talon » pour qu'elles puissent de nouveau servir jusqu'à la fin de la partie.

La carte « Agent de la circulation » est très importante. Elle permet toujours d'exposer au tapis une deuxième carte dotée de points.

CARTES « FLÈCHES BLEUES ». Quand un joueur expose cette carte, les suivants doivent faire de même, sinon, on considère qu'ils n'ont pas respecté le signal et qu'ils ont, par conséquent, provoqué un accident. **Ils perdent 100 points**, à moins qu'ils ne parent la difficulté en abattant opportunément un « Agent de la circulation » qui, nous le répétons, permet d'exposer une autre carte au tapis.

CARTES « FLÈCHES VERTES SUR FOND ROUGE ». Ces cartes ont pour but de changer **pour un coup**, le système d'orientation du jeu. Si un concurrent joue une « flèche verte »... **c'est le joueur qui se trouve à sa droite qui joue le second** et ainsi de suite... La carte « Agent de la circulation » peut aussi être utilisée contre une « flèche verte »... Dans ce cas précis, le joueur qui l'utilise interrompt le cours du jeu, à moins qu'il ne soit le dernier à jouer.

Pour illustrer cette particularité du jeu, nous donnons, ci-dessous, **un exemple dans une partie à 4** : le joueur **(A)** choisit le signal précité. Il pose une carte correspondante devant lui.

Son voisin de droite (B) joue un « Agent de la circulation ». Les joueurs suivants (C et D) ne peuvent plus jouer (même s'ils ont une carte valable en main) et **perdent 100 points chacun**. Le coup terminé, on reprend le tour comme au début, dans le sens des aiguilles d'une montre.

LES AUTRES CARTES. Quand on joue un signal « Attendez piétons », tous les véhicules ont le droit de passer (bicyclettes, cyclomoteurs, motos, autos). Les joueurs peuvent donc exposer n'importe quelle carte de leur choix, **à l'exception d'une carte « Piétons ».**

Bien entendu, ils ne doivent déposer un « Cyclomoteur » que s'ils possèdent une « Assurance » et une « Moto » ou une « Auto » que s'ils sont pourvus d'une « Assurance-Permis ».

SUIVEZ « PIÉTONS ». Les cartes « Piétons » sont de 4 couleurs différentes. Quand un joueur entame avec une carte « Piétons », **les autres doivent suivre dans la couleur**, c'est-à-dire exposer une carte de même couleur que la précédente. S'ils ne peuvent pas, **ils perdent 100 points**, à moins qu'ils ne présentent un « Agent de la circulation » qui leur permet d'exposer une autre carte.

LES « ASSURANCES » ET « ASSURANCES-PERMIS ». Au début de la partie, 2 cartes « Assurance » et 2 cartes « Assurance-Permis » sont distribuées avec les autres cartes. Les joueurs peuvent donc les obtenir au hasard de la « donne ».

Les 10 cartes-tickets « Assurance » et « Assurance-Permis » qu'on reconnaît à leur présentation différents, **ne doivent pas être mélangées au paquet**. On les obtient au moyen du dé.

Toutes ont la même valeur dans leur catégorie. Une seule carte de chaque suffit. **Quand elle est exposée, elle reste valable jusqu'à la fin de la partie.**

A son tour de jouer, le concurrent peut lancer le dé. S'il fait 1 ou 6, il reçoit une « Assurance » pour cyclomoteur. S'il fait 3 ou 5, il reçoit une « Assurance-Permis ». S'il fait 2 ou 4, il n'obtient rien.

Les cartes « Assurance » servent uniquement aux cyclomoteurs.

Les cartes « Assurance-Permis » servent uniquement aux motos et autos.

« **PERDEZ 100 POINTS** ». Chaque fois qu'un joueur encourt une pénalité, il reçoit une carte « Perdez 100 points ».

Les cartes-tickets « Perdez 100 points » ne sont pas mélangées non plus au paquet de distribution.

LE JEU

Le donneur (celui qui a distribué les cartes) joue le premier. Il prend le jeton N° 1 et, après avoir examiné son jeu, le pose sur le signal de son choix. (Le signal conditionne la carte qu'il doit exposer aussitôt devant lui.)

En règle générale, ses adversaires doivent « suivre » c'est-à-dire, déposer une carte de même nature ou de même couleur quand il s'agit de « Piétons ».

COMMENT PLACER JETONS ET CARTES

Chacun expose **devant soi** les cartes qu'il abat. Seuls les « Agents de la circulation », qui ont une incidence sur la marche normale du jeu, sont placés **au centre du plateau**, les uns sur les autres, au fur et à mesure que les joueurs les utilisent.

Quand le premier coup est joué, c'est au joueur suivant de choisir un signal et de poser le jeton N° 2 sur celui-ci...

Et la partie continue avec le jeton N° 3, puis 4, 5, etc., dans les mêmes conditions jusqu'à ce que tous les jetons aient été posés sur les signaux ou qu'un joueur ait terminé le jeu par élimination de ses cartes.

OPÉRATIONS

Celui qui joue le premier (en d'autres termes on dit qu'il entame) a plusieurs opérations à faire :

1° **Impératives** :

- Choisir un signal et y poser un jeton ;
- En fonction du signal choisi, exposer une carte devant lui.

2° **Facultatives** :

- Prendre une carte au « talon » pour l'incorporer à son jeu et en défausser une qu'il place sous le « talon », face cachée ;
- Exposer une carte valable au tapis ;
- Jeter le dé pour obtenir, si nécessaire, une « Assurance » ou une « Assurance-Permis ».

DÉCOMPTE

La partie se joue en une ou plusieurs manches. C'est une question de convention et de temps. Quand la manche est terminée, chacun additionne les points des cartes qu'il a exposées :

Cartes « Piétons »	= 200 pts
— « Bicyclettes »	= 150 pts
— « Cyclomoteurs »	= 100 pts
— « Autos-motos »	= 50 pts

LE VAINQUEUR

Le vainqueur est celui qui, déduction faite des pénalités encourues, totalise le plus de points.

En cas d'ex-aequo, le joueur qui possède le plus de « Piétons » a gagné.