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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels 4416

MONZA

Copyright HABA® - Spiele Bad Rodach 2000

Jeu Habermaß N° 4416

Monza

Une course de voitures pour **2 à 6 joueurs futés de 5 à 99 ans**, où il faut user de tactique.

Idée : Jürgen P.K. Grunau
Illustration : Haralds Klavinius
Durée du jeu : env. 10 – 15 minutes

Six voitures de course sont prêtes à prendre le départ pour la grande course. Celui qui aura les bonnes couleurs avec les dés et sera assez futé pour les combiner avancera très vite.

Contenu du jeu :

6 voitures de course
6 dés multicolores
1 plateau de jeu

Règle résumée :

But du jeu :

Qui va être assez malin et pouvoir utiliser toutes les couleurs des dés pour amener en premier sa voiture sur la ligne d'arrivée ?

Préparatifs :

déplier le plateau de jeu, mettre les voitures sur la case-départ

Déplier le **plateau de jeu** et le poser au milieu des joueurs. Chaque joueur prend **une voiture de course** et la pose sur la zone de départ indiquée par des flèches.
S'il y a moins de six joueurs, les voitures en trop restent dans la boîte.
Préparer les six **dés** dont les **couleurs** des points correspondent aux six couleurs des cases du circuit de course.

Déroulement du jeu :

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le joueur le plus jeune commence :

jouer avec les 6 dés

Lancer les **six dés à la fois** en les prenant dans les deux mains.

Essaie alors d'avancer ta voiture en repérant la couleur des dés.

comparer les couleurs, avancer

Pour cela, compare la couleur des dés avec celle des cases qui se trouvent directement devant ta voiture de course.

- **Est-ce que la couleur des dés correspond à la couleur des cases ?** Est-ce qu'il y a même plusieurs couleurs qui correspondent successivement à la couleur des cases ?
  Réfléchis bien pour savoir **dans quel ordre** tu vas avancer sur les cases. Déplace ta voiture de course de manière correspondante.
  A chaque fois que tu avances d'une case, retire le dé correspondant.

avancer 6 cases au maximum

Si tu as de la chance et si tu as bien réfléchi, tu pourras peut-être avancer ta voiture de **six cases** !

- **Tu ne peux pas utiliser les couleurs des dés parce qu'elles ne correspondent pas à celles des cases ?** C'est alors au tour du joueur suivant de lancer les six dés.

Attention :

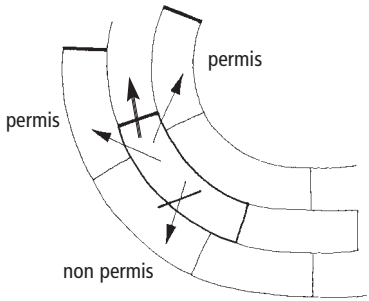
seulement dans le sens de la marche

Tu dois avancer ta voiture seulement dans **le sens de la marche**.
Il est interdit de la faire reculer.

Il faudra aussi respecter les règles ci-dessous :

changer de voie

- On ne peut changer de voie que si le bord avant de la case avoisinante est décalé vers l'avant par rapport à la case sur laquelle se trouve la voiture. Si un joueur change de voie, il devra toujours le faire dans le sens de la marche.



éviter les obstacles

- On n'a pas le droit de circuler dans les **cases-obstacles** (pneus).

il est permis de doubler, faire reculer une autre voiture

- Pendant que tu joues, tu as le droit de passer sur une ou plusieurs cases où **se trouvent d'autres voitures** de course.
  Si tu t'arrêtes cependant sur une case où il y a déjà une autre voiture, celle-ci sera reculée sur la première case libre de la même voie. Attention : ne pas l'amener sur une case-obstacle !

être obligé de jouer

- Tu **dois** toujours **avancer** le plus loin possible en tenant compte de toutes les couleurs des dés.

Arrivé au but ?
Terminer la partie

Fin du jeu :

Dès que la première voiture de course arrive sur l'une des deux **cases d'arrivée,** les autres joueurs continuent de jouer pour terminer la **partie**. Au cours de cette partie, chaque joueur comptera combien de dés il a utilisé pour faire avancer sa voiture.

- Si à la fin de cette partie il n'y a qu'une seule voiture de course sur les cases d'arrivée, le joueur correspondant gagne la partie.

- S'il y a **plusieurs voitures** de course sur les cases d'arrivée à la fin de cette partie, le gagnant sera celui qui aura utilisé le moins possible de dés au cours de la dernière partie.

Variante :

A chaque fin de partie, la voiture de course dont la couleur correspond à la **couleur du dernier dé utilisé** a le droit d'être avancée d'une case. Elle peut être posée sur n'importe quelle case suivante qui est libre (un changement de voie étant aussi permis).

Exemple :

Jan a la voiture de course rouge.
Ses dés sont tombés sur rouge, rouge, jaune, jaune, jaune et vert.
Pour faire avancer sa voiture, il peut jouer dans l'ordre suivant : rouge, jaune, rouge, vert. Il ne peut pas se servir des deux dés jaunes.
*La **dernière couleur utilisée** est le vert, c'est-à-dire qu'il va poser sa voiture sur une case verte.*
Nina dont la voiture est verte aura alors le droit d'avancer sa voiture d'une case.