

***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).***

***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)***

**ESCALE À JEUX**



# Monza

## Jeu de cartes

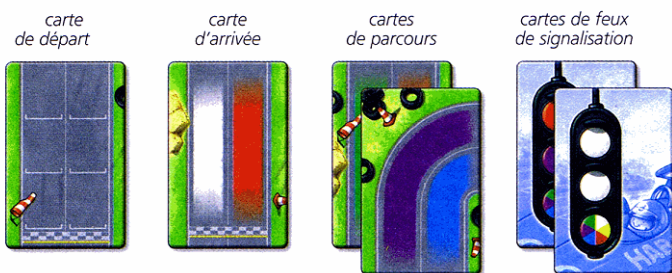
Une course turbulente pour 2 à 6 joueurs de 4 à 99 ans.

**Idée :** Jürgen P. K. Grunau  
**Illustration :** Oliver Freudenreich  
**Durée de la partie :** 5 à 15 minutes

Les moteurs vrombissent et les pneus crissent : sur le circuit de Monza, les voitures de course filent à toute vitesse et brillent de tous leurs chromes. Pour être en tête, pas besoin d'un puissant moteur, il faut faire preuve de concentration et avoir un peu de chance avec les cartes. Qui franchira l'arrivée en premier avec son bolide ?

### Contenu du jeu

- 6 bolides
- 36 cartes de feux de signalisation
- 18 cartes de parcours
- 1 carte de départ
- 1 carte d'arrivée
- 1 règle du jeu



### Idée

Vos bolides roulent à toute allure. Leur avancée est provoquée par les couleurs des feux de signalisation représentées sur la carte tirée par le joueur. Pour déplacer son bolide l'une des trois couleurs de sa carte de feux de signalisation doit correspondre à l'une des deux couleurs de la carte de parcours posée devant son bolide. Il faut donc bien observer les trois cartes de parcours posées devant son bolide et réfléchir dans quel ordre utiliser les couleurs de la carte de feux de signalisation afin d'avancer le plus loin possible.

Le but du jeu est d'amener en premier son bolide à l'arrivée.

### Préparatifs

Sur une face, les cartes de parcours représentent des lignes droites, sur l'autre face des virages. Les poser de manière à obtenir un circuit, avec la carte de départ et la carte d'arrivée. Chaque joueur prend un bolide et le pose sur la carte de départ dans le sens de marche. Mélanger les cartes de feux de signalisation et les empiler au milieu de la table, faces cachées.

### Astuces :

- Moins il y aura de cartes sur le parcours, plus on franchira rapidement l'arrivée.
- Le jeu sera plus facile si les cartes d'obstacles avec les flaques d'huile ne sont pas utilisées

### Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui imitera le mieux le bruit d'une voiture de course commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence. Il tire une carte de feux de signalisation et la pose devant lui, face visible.

Compare les couleurs des trois feux aux couleurs des couloirs de circulation des trois cartes de parcours posées devant ton bolide. Pour chacune de ces cartes de parcours, il te faut une couleur correspondante.

### Ya-t-il une ou plusieurs couleurs correspondantes ?

- Non ?**  
Dommage ! Ton tour est fini. Pose la carte de feux de signalisation. (Les cartes de feux de signalisation non jouées sont posées en une pile de dépôt, faces visibles.)
- Oui ?**  
Super ! Pour chaque couleur qui convient, tu avances ton bolide sur le couloir correspondant de la carte suivante. Il est permis de changer de couloir à chaque fois.

Si tu as de la chance et si tu réfléchis bien, tu pourras avancer ta voiture de trois cases ! Ensuite, tu poses ta carte de feux de signalisation sur la pile de dépôt, face visible.

C'est au tour du joueur suivant de tirer une carte de la pile de feux de signalisation. Quand la pile est épuisée, mélanger la pile de dépôt et former une nouvelle pile de pioche.

### Règles importantes pour les pilotes de course :

- Tu n'utilises les couleurs de ta carte de feux de signalisation qu'une seule fois pendant ton tour.
- Sur certaines cartes de feux un cercle représente les six couleurs de feux. Ici, tu as le droit de choisir une couleur.
- On n'a pas le droit d'aller sur les cases d'obstacles représentées avec des flaques d'huile.
- Pendant ton tour, tu as aussi le droit d'aller sur des cases déjà occupées par d'autres voitures de course. Tu les as alors doublées.
- Jusqu'à trois voitures de course peuvent se retrouver sur un couloir de la piste.

### Fin de la partie

La partie se termine dès que la voiture de course d'un joueur dépasse la ligne d'arrivée. Ce joueur gagne la partie.

### Variante pour pros de la course

On joue suivant les règles du jeu de base, sauf les différences ci-dessous :

- Au début de la partie, chaque joueur a un jeu de trois cartes de feux de signalisation qu'il tient dans sa main.
- Quand c'est ton tour, tu choisis une des cartes de ton jeu et avances ta voiture de manière correspondante. Ensuite, tu poses cette carte sur la pile de dépôt et tires une nouvelle carte.
- Si tu n'as pas de carte de feux de signalisation correspondante dans ton jeu, tu poses tes trois cartes sur la pile de dépôt et tires trois nouvelles cartes. Tu pourras les jouer au tour suivant.