

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# MOTORCHAMP

-un jeu de COURSE AUTOMOBILE POUR 2 à 8 joueurs –  
un jet d'A. Nolte, octobre 2000, AZA Spiele

## MATERIEL :

**DEPLACEMENT** : les voitures se déplacent selon les dés : pour chaque POINT sur le dé vous bougez d'UNE case ; il faut bouger du nombre total de cases indiqué. La voiture peut changer aussi souvent que souhaité de diagonales (cela ne compte pas de points) mais il y a 2 limitations :

- 1- une ligne blanche continue ne peut pas être franchie (cf figures 1a et 1b)
- 2- vous pouvez seulement changer de diagonale vers UNE CASE QUI SUIT UNE LIGNE BLANCHE CONTINUE QUE SI LA VOITURE NE S'ARRETE PAS SUR CETTE CASE (cf figures 2a et 2b)

## CONDITIONS de CONDUITE :

- 1- **Couleur du bitume** : il y a 3 différences de gris  
Quand on démarre d'une case **GRIS FONCE** : on ne jette qu'un dé (normal ou dé spécial)  
Quand on démarre d'une case **GRIS MOYEN** : on peut jeter 1 ou 2 dés  
Quand on démarre d'une case **GRIS CLAIR** : on peut jeter 1, 2 ou 3 dés (avec le dé spécial comme troisième dé) . Si un joueur jette plus de dés qu'il n'est autorisé sa voiture est retirée définitivement du jeu. (sauf accord entre joueurs au préalable) . Ceci s'applique aussi aux stands et à la région du départ.  
**On ne peut JAMAIS utiliser le dé spécial quand on jette DEUX DES !**
- 2- **Vitesses limites** : il y a des vitesses limites à côté de certaines lignes ; un jet de dé fait à partir d'un tel type de case NE DOIT PAS DEPASSER LE CHIFFRE INDIQUE ! Si on dépasse la vitesse limite mais que d'1 point, la voiture poursuit son déplacement comme indiqué par le(s) dé(s) mais la voiture sort de la piste de manière temporaire (cf figures 3a-d) ; on place alors la voiture sur le bas-côté au niveau de la case où s'est terminé le mouvement et « à l'envers » (= tête à queue). La voiture pourra repartir une fois qu'elle aura été dépassé **par DEUX autres voitures**. Quand la 1<sup>ère</sup> voiture passe, on remet la voiture dans le bon sens, quand la seconde voiture passe : on remet la voiture sur la case à côté de la sortie de piste. Cette voiture ne pourra redémarrer qu'au prochain « go » . Il peut être intéressant donc de conduire avec prudence et par exemple de ne lancer qu'un dé sur une case gris moyen et deux dés sur du gris clair...(et le dé spécial sur le gris foncé)...  
Si on dépasse la valeur de plus d'1 point : la voiture est accidentée et est retirée du jeu de manière définitive. Il peut être ainsi intéressant de conduire prudemment et de ne pas utiliser tous les dés autorisés ...
- 3- **Dépassement** : on ne peut pas dépasser quand 2 voitures bloquent la route ou quand deux voitures se suivent sur deux cases consécutives une à droite une à gauche. (cf figures 4ab) ; enfin de même si la voiture est dans un couloir déjà occupée par une autre voiture (ligne blanche continue) cf figure 4c. Dans tous ces cas le dé ne doit pas dépasser le nombre total de cases « au plus loin » ; sinon mêmes règles que précédemment : si on dépasse d'1 point la voiture est sortie de la piste et fait un tête à queue (cf figures 5a 5b) ; si le dé dépasse de plus d'1 point : la voiture est accidentée et est retirée du jeu. Ce risque peut être réduit en ne jetant qu'un dé ou deux selon les cases et/ou en ne jetant que le dé spécial si on est sur la case idoine.  
Ceci dit il faut toujours suivre les règles suivantes de « fair-play » :
- 4- **Fair-play** : « **Vous ne devez pas utiliser moins de dés que nécessaire pour limiter le risque de sortie de piste** » . Si un joueur ne satisfait pas à cette règle , on lui demandera de rejeter les dés. (cf exemples)
  - Une voiture sur gris clair a 16 cases devant elle = elle doit lancer les 3 dés.
  - Une voiture sur gris clair (et sans limitation de vitesse) a 10 cases devant elle : il peut jeter le nombre de dés qu'il souhaite – mais peut-être 1 seul dé est le mieux (dans ce cas il n'a pas le droit d'utiliser le dé spécial) ; on peut calculer les risques avec les probabilités.
  - Une voiture sur gris moyen avec une limitation de 11 à 15 cases devant elle : 1 ou 2 dés peuvent être utilisés : il y a simplement un risque de 1/36 d'être 'out' temporairement.
  - Une voiture est sur gris moyen – pas de limite de vitesse – et 5 cases devant elle, le dé spécial peut être utilisé pour éviter la sortie de piste (1 chance sur 6), on peut utiliser aussi 1 voire deux dés normaux...

- Une voiture est sur gris foncé avec une vitesse limite de 5 et il n'y a qu'une case de disponible, le dé spécial doit être utilisé pour réduire les risques d'élimination...
- 5- Tête à queue : Attention si une voiture a déjà fait un tête à queue et qu'une seconde voiture fait un tête à queue au même endroit = cette dernière est retirée du jeu ! De même dans la dernière ligne droite du côté droit (14 cases pour les longs circuits et 8 pour les courts) il est interdit de sortir de la piste de ce côté : c'est à dire vers les stands (autorisé qu'à gauche !) cf figure 7. Dans ce cas la voiture est retirée définitivement.
  - 6- Départ : on jette les 3 dés, le score le plus élevé démarre en premier... ceci pour une voiture de chaque joueur, ensuite on jette les dés pour les secondes voitures . On peut aussi dans les règles évoluées décider des positions de départ selon les essais (cf plus loin)
  - 7- Phase de départ : dans de vraies conditions souvent il y a carambolage au départ et un nouveau départ doit être donné ; pour éviter ceci au départ on ne doit jeter qu'1 dé à 6 faces (pas le dé spécial !) (on ne tient pas compte de la couleur du bitume) ; **ON NE TIENT PAS COMPTE DES VITESSES LIMITEES NI DES TRAJECTOIRES BLOQUEES AU DEPART : IL N'Y A PAS DE SANCTIONS.** La fin de l'aire de départ est indiquée par les lettres S (pour 2 sections) et L (pour 3 sections), dès qu'une voiture a quitté cette aire les règles normales doivent être respectées.
  - 8- Ordre pour les déplacements : on suit l'ordre des voitures dans la course ; quand les voitures sont côte à côte celle de droite joue en premier ; on ne tient compte que de la position des voitures ! Parfois cela ne demande pas longtemps à une voiture pour prendre 1 tour : dans ce cas ce n'est pas la position durant la course qui décide de l'ordre mais TOUJOURS la place actuelle des voitures ; pour faire simple = les cases de devant prennent la préférence sur celles de derrière et les cases de droite sur celles de gauche !
  - 9- Aspirations : pour utiliser l'aspiration les 2 dernières cases du mouvement doivent être placées sur la même ligne (et donc être libres !) que la voiture qui va être dépassée en étant aspirée (cf figures 9abc )(OK pour ab , impossible pour c). L'aspiration vous fait alors avancer de **TROIS cases COMPLETES supplémentaires**. Une aspiration n'est pas obligatoire ! On ne peut pas aspirer des voitures en phase de départ . La totalité des 3 cases doit être utilisée.
  - 10- Distance de course : 6 tours / on utilise des indicateurs sur les voitures dans cet ordre : jaune, orange, rouge puis bleu et vert . On démarre le premier tour sans indicateur.
  - 11- Arrêt aux stands . Les voitures peuvent faire au maximum 4 tours sans arrêt aux stands ; ceci veut dire qu'un arrêt aux stands est obligatoire ; de même on ne peut s'arrêter qu'à partir de la fin du second tour (pit jaune) . Quand l'arrêt aux stands est réussi on indique cela en plaçant une pastille jaune sur l'aile arrière. Quand une voiture passe la ligne d'arrivée à la fin du 4<sup>e</sup> tour (pit rouge) sans passer aux stands, elle reçoit une pastille rouge de handicap et **DOIT DANS CE CAS UTILISER 1 SEUL dé NORMAL POUR CHACUN DE SES DEPLACEMENTS** – le dé spécial ne peut pas être utilisé ! Il ne peut pas utiliser l'aspiration. Il peut bien sûr s'il survit s'arrêter aux stands à la fin du 5<sup>ème</sup> tour...  
 Les stands ne peuvent être atteints que par une case : pour passer par cette entrée vous **NE DEVEZ PAS FAIRE PLUS DE 6-** ceci avec 1 dé ou deux etc...Cependant il est interdit DE NE PAS UTILISER LES REGLES DE FAIR-PLAY en utilisant moins de deux dés si la voiture est sur une case « deux dés » avec pas de vitesse limite ou pas de piste bloquée. Quand un joueur veut être sûr de rentrer dans les stands il doit se débrouiller pour essayer d'être sur une case « 1 dé » .  
 Doubler n'est pas autorisé dans la ligne des stands ; si la première case des stands est bloquée par une voiture on ne peut pas rentrer aux stands (cf figure 10b). Si une voiture est bloquée APRES la première case on peut rentrer aux stands (cf figure 10c) ; le reste des points des dés n'est pas compté : il n'y a pas de pénalités ! On ne peut pas sortir de la piste dans les stands !  
 Les mouvements dans la ligne des stands : on **utilise juste 1 dé 6** jusqu'à ce que la voiture ait atteint son stand. Le dernier mouvement de la case vers les stands est diagonal. Les points superflus aux dés ne sont pas comptés !  
 Pour les courses rapides il n'y a pas assez de stands pour chaque équipe, vous pouvez alors choisir pour votre arrêt n'importe quel stand.  
 Si une voiture est aux stands et que c'est à son tour de repartir : on jette 2 dés = UN MINIMUM de 4 doit être réalisé pour considérer l'arrêt aux stands comme réussi , la voiture reçoit alors une

pastille jaune à mettre sur l'aileron arrière ; si 1 des 2 dés fait au moins 4 = la voiture peut quitter diagonalement son stand puis avance du score du second dé. Après un arrêt aux stands réussi on n'utilise qu' un seul dé jusqu'à atteindre la piste. La sortie est possible par DEUX cases (cf 11 a et 11 b) ; durant la sortie de la ligne des stands : être « out » à cause d'une piste bloquée est encore IMPOSSIBLE, même sur la piste. Le déplacement est fait 'au plus loin' et les points non utilisés ne sont pas pénalisants. Aspirer une voiture qui est sur la piste est possible. Quand les voitures sont côte à côte (cf figure 12) les voitures de la piste d'abord, puis la ligne des stands, puis les stands. Une voiture qui a réussi son arrêt des stands ne doit plus s'arrêter...

- 12- Fin de la course : Dès que la première voiture passe la ligne d'arrivée (6 tours), toutes les autres voitures stoppent ; chaque voiture ayant réalisé au moins 4 tours est comptabilisée ; on met dans l'ordre d'abord celles qui sont dans leur 6<sup>ième</sup> tour puis celles dans leur 5<sup>ième</sup> tour... Les voitures accidentées de manière définitive dans le 5<sup>ième</sup> ou le 6<sup>ième</sup> tour sont comptées = donc ne pas leur enlever les marqueurs !
- 13- Règles évoluées = les essais : pour déterminer les pole positions : chaque voiture doit faire un tour de circuit seule – on ne tient pas compte des procédures de départ (S et L) . On démarre sur la ligne de départ ; le nombre de dés jetés est noté sauf en ce qui concerne le dernier jet qui permet à la voiture de franchir la ligne : on obtiendra ainsi un premier nombre, puis quand la voiture passe la ligne d'arrivée on compte le nombre de cases après cette ligne : ceci donnera un second nombre ; enfin le jet total du dernier jet de dés donnera le 3<sup>ième</sup> chiffre après le slash.  
Ex : une voiture a mis 8 jets, 6 cases après la ligne et 11 au dernier jet = on notera 8.6/11  
La voiture avec le premier nombre le + bas part en pole, si égalité le second nombre doit être le plus bas . Si les nombres avant et après le point sont identiques = le chiffre le + élevé > le slash est le meilleur ; si encore égalité on jettera 3 dés pour départager.  
Si une voiture dépasse la vitesse limite de 1 elle n'est pas mise sur le côté et ne bouge pas : on rajoutera ce mouvement au décompte total ; si elle dépasse de plus d'1 elle est 'out' et ne reçoit pas de score. Avant les essais on décidera si de telles voitures peuvent participer à la course en partant en dernière position ou si elles sont interdites de course.