

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



CONTENU DU COFFRET

Un circuit de rallye, 1 boussole avec flèche (2 parties), 12 cartes de Panne Mécanique, 1 carte "Assistance Mécanique", 1 carte "Assistance Sanitaire", 4 véhicules de compétition, 1 camion de dépannage blanc, 1 hélicoptère, 40 coupons de 100 litres de carburant, 50 coupons de 20 litres de carburant, 4 roadbooks.

BUT DU JEU

Atteindre le premier Dakar et remporter le trophée.

En raison du secret indispensable aux intérêts du Rallye et de ses participants, ce jeu a été réalisé d'après le parcours du Dakar 85.

La course Paris-Dakar se déroule en deux étapes:

- une étape préliminaire Paris-Sète
- l'étape la plus importante Alger-Dakar.

Dans ce jeu nous revivons la seconde épreuve uniquement qui se déroule sur le territoire Africain.

LE JEU

1 Assembler le disque et la flèche comme l'indique la figure 1.

2 Choisir le joueur qui sera Directeur de la Course. Celui-ci aura pour tâche de

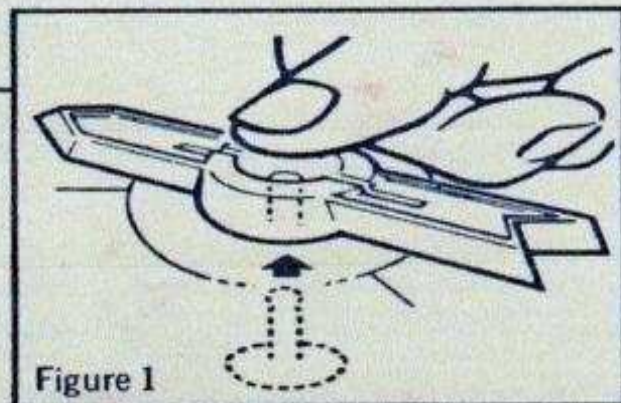
gérer le stock de coupons de carburant (la Banque), et de s'assurer que tous les concurrents respectent le règlement du rallye.

3 Placer les cartes de Panne Mécanique, "Assistance Mécanique" et "Assistance Sanitaire" près du stock de coupons (Banque), faces visibles. Ranger l'hélicoptère à côté de la case Alger et le camion de dépannage sur la case Ouargla.

4 Donner à chaque joueur huit coupons de 100 litres de carburant et dix coupons de 20 litres (c-à-d au total 1000 litres de carburant). Tous les joueurs choisissent ensuite un véhicule qu'ils placent sur la case Alger.

5 Choisir le joueur qui commence et continuer ensuite le jeu dans le sens des aiguilles d'une montre.

6 C'est à vous de jouer: faites tourner la flèche et avancez votre véhicule du nombre de cases indiqué. Chaque case représente 100 Km. Regardez ensuite dans votre road-book ce qui est indiqué à propos de votre case et



conformez-vous aux instructions. La couleur des cases a une signification:

- Borne kilométrique verte = bonne nouvelle.
- Borne kilométrique rouge = vous avez des ennuis!
- Borne kilométrique noire = restez où vous êtes jusqu'à votre prochain tour.


7 Pas plus de deux véhicules ne peuvent occuper la même case. Si la case sur laquelle vous deviez arriver est occupée par deux véhicules, arrêtez-vous sur la case précédente.

8 VILLES-ETAPES

Chaque fois que vous passez par une ville ou lorsque vous vous arrêtez dans une ville, vous devez payer au Directeur de la Course le montant de carburant qui est indiqué dans le road-book. Cela représente la quantité de carburant que vous avez consommée pour arriver à cette étape de votre voyage (soit 20 litres pour 100 Km).

9 ARRETS OBLIGATOIRES

Vous devez vous arrêter (même si vous n'avez pas joué le nombre total de cases indiqué par la flèche):

a) Sur les cases "Poste de Contrôle" (indiqué  sur le circuit): votre tour est alors terminé. Si vous avez oublié de vous arrêter, revenez au Point de Contrôle et le Directeur vous imposera une amende de 200 litres de carburant.

b) Sur la case de mi-parcours (5 000 Km): à cette étape, redonnez tous les coupons de carburant qui vous restent et recevez 1 000 litres de carburant pour remplir le réservoir de votre véhicule comme au début de la compétition.

10 CARTES PANNE MÉCANIQUE



a) Vous avez tiré une carte "Panne mécanique": pas de chance! Un ennui mécanique vous oblige à ralentir. Il faut alors attendre d'avoir 3 cartes "Panne mécanique" pour appeler "assistance mécanique" (voir para. 11). Dans cette attente, à chaque tour, vous allez avancer au ralenti: vous devez déduire "1" du nombre indiqué par la flèche pour chaque carte "Panne mécanique" en votre possession (ex: voir ci-après).

b) **Autre possibilité:** vous pouvez, si vous le désirez, poursuivre votre course à la même allure et utiliser le nombre total indiqué sur la flèche: mais comme votre ennui mécanique va vous faire consommer davantage de carburant, il vous faut alors donner 20 litres de carburant par case et par carte au directeur de course (cela en plus des instructions normales de parcours).


EXEMPLES:

• La flèche indique 4 et vous avez 1 carte de Panne Mécanique: vous pouvez *soit* avancer de 3 cases, *soit* payer 80 litres de carburant et avancer de 4 cases.

• La flèche indique 4 et vous avez 2 cartes de Panne Mécanique: vous pouvez *soit* avancer de 2 cases, *soit* payer 160 litres de carburant et avancer de 4 cases.

Si vous avez *trois* cartes de Panne Mécanique, vous devez vous arrêter; rangez alors votre véhicule en bordure de piste, près de la case où vous vous trouvez et appelez le camion de dépannage (voir ci-dessous).

1 1 COMMENT APPELER L'ASSISTANCE MECANIQUE

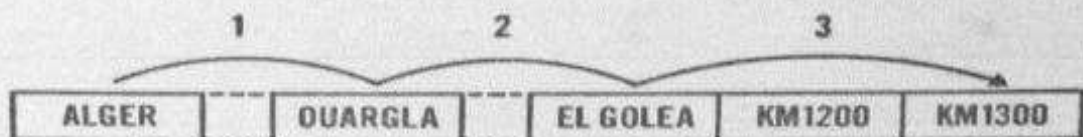
Si vous devez faire appel à l'assistance mécanique, prenez la carte "Assistance Mécanique", placez-la devant vous, puis placez le camion sur la ville où se trouve le Poste de Secours le plus proche de vous (Ouargla, In Amguel, Dirkou, Gao, Kiffa ou Sali-Portudal - toutes sont marquées sur le circuit). Lors de vos prochains tours, faites tourner la flèche  et avancez le camion de dépannage vers votre véhicule. Il peut se déplacer dans n'importe quelle direction. Lorsqu'il arrive sur la case où vous vous trouvez (pas nécessairement selon un compte exact), remettez au Directeur de la Course (la Banque), la carte "Assistance mécanique" et les 3 cartes de Panne mécanique, replacez le camion sur le Poste de Secours le plus proche, puis remettez votre véhicule en piste, prêt à reprendre la course à votre prochain tour, cette fois, en utilisant le nombre total indiqué par la flèche.

1 2 COMMENT APPELER L'ASSISTANCE SANITAIRE

Si vous devez faire appel au médecin, rangez votre véhicule en bordure de piste, près de votre case. Placez devant vous, face visible, la carte "Assistance Sanitaire". Choisissez parmi les deux villes Alger et Dakar celle qui est la plus proche de vous et placez-y l'hélicoptère. Lors de vos



prochains tours, faites tourner la flèche en comptant chaque ville pour 1 unité. Exemple:



Au secours!

Ex. Vous avez besoin de secours à la borne kilométrique 1300: vous devez obtenir au minimum "3" en un ou plusieurs tours pour que l'hélicoptère parvienne à vous. (Remarque: il n'est pas nécessaire d'obtenir le nombre exact pour que l'hélicoptère s'arrête sur votre case).

Lorsque l'hélicoptère arrive sur votre case, redonnez la carte "Assistance Sanitaire" au Directeur de Course, remplacez-le sur Alger ou Dakar et remettez votre véhicule en piste: vous êtes prêt pour redémarrer au prochain tour.

IMPORTANT: Seul le joueur en possession de la carte "Assistance mécanique" ou "assistance sanitaire" peut appeler le camion ou l'hélicoptère d'assistance. Si un autre joueur a également besoin d'assistance, il doit attendre que le camion ait rejoint un poste de secours ou que l'hélicoptère ait regagné Alger ou Dakar.

Exception: Dans le cas où deux joueurs se trouvent sur la même case et que le premier a déjà appelé l'Assistance", le 2ème joueur peut profiter de cette assistance: il rend ainsi sa ou ses cartes "Panne mécanique" au Directeur de Course et poursuit sa course sans aucune pénalité.

1 3 PANNE D'ESSENCE

Si le nombre indiqué par la flèche doit vous faire passer par une ville ou vous conduire sur une autre case qui exige un paiement de carburant immédiat et que vous êtes dans l'impossibilité de vous acquitter de celui-ci, vous devez rester où vous êtes et ranger votre véhicule en bordure de piste, puis appeler le camion de dépannage (voir N°11). Lorsque celui-ci arrive, faites tourner la flèche et multipliez le nombre qu'elle indique par 100 litres de carburant que le Directeur de la Course vous remettra (Exemple: la flèche indique 3, vous recevez 300 litres de carburant). Attendez votre prochain tour avant de reprendre la course.

1 4 L'ARRIVEE A DAKAR

Il n'est pas nécessaire d'arriver sur la case Dakar selon un compte exact. Par contre, assurez-vous qu'il vous reste au moins 80 litres de carburant en coupons car c'est ce que vous devrez payer pour votre consommation finale. Sinon, pour la dernière fois, appelez le camion de dépannage (voir N° 13 Panne d'essence).

1 5 LE VAINQUEUR

Le premier véhicule qui arrive à Dakar est déclaré vainqueur du rallye et remporte le trophée.