

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**



Phase 2: Un après-midi de loisirs

Lorsque ses 4 pions sont tous au rendez-vous, le joueur retourne ses quatre cartes loisirs. Les images montrent comment les 4 amis passent l'après-midi. Il reste à les mettre en ordre, de 1 à 4. A chaque tour de jeu, le joueur peut déplacer une carte. Après chaque déplacement, les cartes sont à nouveau poussées l'une contre l'autre.

Un exemple:

Au départ, les cartes loisirs sont dans l'ordre 3/2/1/4.

Pour le premier déplacement, le joueur met la carte 1 en premier: 1/3/2/4. Au tour suivant, il met la carte 2 entre la 1 et la 3: la série 1/2/3/4 est reconstituée dans l'ordre.

Dès que les cartes sont en ordre, le joueur jette immédiatement le dé et met l'un de ses pions sur le chemin du retour. La phase 2 est terminée.

Phase 3: Le retour

Les quatre pions rentrent à la maison: 1 case par point obtenu au dé. Comme à la phase 1, il faut respecter les signaux et les feux tricolores. Le déplacement d'un pion s'arrête dès qu'il se pose sur la case de sa couleur devant sa maison, même s'il reste des points à jouer.

Fin de la partie:

Dès qu'un joueur a posé ses 4 pions sur leurs cases de départ, le jeu s'arrête et le joueur gagne la partie.



**REGARDE AVANT
DE TRAVERSER!**

LE JEU EN BREF:

Type: Jeu du code de la route
Nombre de Joueurs: 2 à 4
Age: 5 à 12 ans
Durée: 30 à 45 minutes



Matériel:

1 plateau de jeu
16 pions
16 cartes loisirs
1 dé normal
1 dé feux tricolores
1 tableau des signaux

Chaque joueur a 4 amis. Chacun part à vélo de sa maison pour retrouver les autres au rendez-vous fixé: l'étang, le feu de camp, le tas de sable ou le ranch d'équitation. Vers la fin de l'après-midi, chacun rentre à la maison. En chemin, tous nos cyclistes apprennent à reconnaître les principaux signaux routiers.

Le premier joueur à ramener ses 4 amis chez eux gagne la partie.

Préparation:

Étalez le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur choisit une couleur, prend les 4 pions de cette couleur et les pose sur les cases de la même couleur, devant les maisons d'où partiront ses 4 amis.

Ensuite, les joueurs prennent les 4 cartes au dos de leur couleur, les mélangent sans les regarder et les posent devant eux, image cachée, l'une à côté de l'autre. Les images de ces cartes montrent comment les amis passent leur après-midi.

Il ne reste plus qu'à mettre sur la table les deux dés et le tableau des signaux routiers.



Le jeu:

Chaque partie se joue en trois phases successives:

● Phase 1:

Les 4 pions qui représentent les 4 amis se déplacent de leur maison jusqu'au rendez-vous. Les déplacements se font en jetant le dé. Chaque joueur a un point de rendez-vous différent:

- **Rouge:** le feu pour y organiser un feu de camp
- **Vert:** le ranch d'équitation pour une randonnée à cheval
- **Jaune:** le tas de sable pour construire un château fort
- **Noir:** l'étang pour une promenade en barque.

● Phase 2:

Les 4 amis sont tous au rendez-vous et y passent l'après-midi: les cartes loisirs sont retournées et mises dans le bon ordre.

● Phase 3:

Le retour à la maison.

Phase 1: En route vers le rendez-vous

Tous les joueurs jettent le dé. Celui qui a le plus de points commence. On joue à tour de rôle, en faisant avancer l'un de ses 4 pions du nombre de points obtenus: une case par point du dé.

Il peut y avoir plusieurs pions sur la même case.

Tous les signaux routiers qui sont sur le chemin du rendez-vous doivent bien sûr être respectés.

Les joueurs arrêtent leur pion chaque fois qu'il se trouve sur une case avec un signal à droite.

Puis ils consultent le tableau des signaux routiers pour savoir ce que le signal indique, et lisent à voix haute ce qu'il faut faire.

Le déplacement s'arrête dès qu'un pion parvient au rendez-vous. Dès que les 4 pions sont rassemblés, la phase 1 prend fin et le joueur commence la phase 2 au tour suivant.

