

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**





ROUTE 66

ON THE ROAD avec Wolfgang Riedesser

**Un jeu familial,
pour 2 à 5 joueurs,
à partir de 10 ans.**

Contenu

1 plan de jeu avec 5 compteurs de vitesse (prière d'assembler les trois éléments pour former le plan de jeu)

5 petits cubes de bois simulant les aiguilles des compteurs

5 automobiles (prière de les extraire de la planche cartonnée, avant de les monter sur les socles en plastique)

5x13 cartes "état"

50 cartes "vitesse"

But du jeu

Nous circulons sur la ROUTE 66 de CHICAGO à LOS ANGELES, puis retour. Le vainqueur est le joueur qui récupère le plus de cartes "état", ce qui signifie qu'il est celui qui aura vu et vécu le plus de choses. Alors que lors du parcours aller, les joueurs posent des cartes "états" et que le premier arrivé à destination en choisira deux comme récompense, il s'agit lors du voyage retour de rouler le plus lentement possible, afin de rassembler un maximum de ces cartes "état".

Préparation du jeu

Chaque joueur choisit un compteur de vitesse, ainsi que l'automobile de la couleur correspondante.

Les autos sont placées sur le départ : CHICAGO.

Toutes les aiguilles indiquant la vitesse sont placées sur 0 ; les petits cubes de bois coloré symbolisent ces aiguilles.

Nombre de joueurs

De deux à cinq joueurs peuvent participer.

Il y a 5 jeux de cartes "état", un par couleur. Un jeu contient 13 cartes (8 états) d'une seule couleur.

On utilise toujours autant de jeux de cartes "état" que de joueurs. Si seulement trois personnes participent, deux jeux de cartes "état" sont mis de côté, au choix.

Répartition des cartes

Les cartes "état" d'un côté, et les cartes "vitesse" de l'autre, sont mélangées, et distribuées aux joueurs, face cachée. Chaque joueur reçoit 9 cartes "état" et 3 cartes "vitesse", qu'il garde en main à l'abri des regards indiscrets. Les cartes restantes sont placées à côté du plan de jeu, face cachée.

Phase 1 — de CHICAGO à LOS ANGELES

Les joueurs jouent successivement, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur ayant la plus grande expérience de conducteur commence la partie.

Un tour consiste à :

1. pouvoir poser une carte "état". Dans ce cas...
2. jouer une carte "vitesse". Ainsi, le joueur peut modifier, vers le haut ou vers le bas, la vitesse d'un adversaire ou la sienne. Il suffit alors de modifier l'aiguille du compteur concerné.
3. déplacer vers l'avant sa propre automobile, en fonction de la vitesse indiquée sur son compteur.
4. remplacer la carte "vitesse" qui vient d'être jouée par une nouvelle carte tirée de la pile de cartes "vitesse".

Les cartes "état"

Le joueur qui débute pose soit une carte ILLINOIS, soit une carte CALIFORNIA, face visible, sur le bord inférieur du plan. Les cartes "état" ne peuvent être posées que dans le bon ordre géographique. Si un joueur n'a aucune carte qui convienne, il cale et passe son tour.

Chaque rangée de couleur est toujours entamée par les états aux extrémités, c'est-à-dire ILLINOIS ou CALIFORNIA. Le joueur termine ensuite son tour, en jouant sa carte "vitesse" et en avançant son automobile.



Le joueur suivant joue ensuite son tour. Il a alors deux possibilités :

- a) Près de la carte ILLINOIS ou CALIFORNIA déjà posée, il pose une carte MISSOURI ou ARIZONA de la même couleur. Des cartes de même couleur ne peuvent être posées que dans l'ordre géographique (voir la partie inférieure du plan).
- b) L'autre possibilité consiste à poser une carte ILLINOIS ou CALIFORNIA d'une autre couleur, en ouvrant une autre rangée d'états. Il faut alors bien veiller à ce que les couleurs aux extrémités des rangées correspondent !

Tours multiples

Lorsqu'un joueur a dans sa main plusieurs cartes du même état et d'une même couleur, et peut les poser, il peut exceptionnellement jouer deux ou trois tours consécutifs. Attention : il faut réellement avoir le même état d'une même couleur.

Ne pas pouvoir poser, ou pouvoir ne pas poser

Les cartes "état" posées ne sont pas automatiquement remplacées par de nouvelles cartes tirées dans la pile. C'est uniquement lorsque le tour du joueur revient, et qu'il ne peut ou ne veut pas jouer de carte "état", qu'il a le droit de prendre une nouvelle carte de la pile de cartes "état". Si elle peut être posée, il peut le faire immédiatement et poursuivre son tour normalement. Dans le cas contraire, parce qu'il ne peut ou ne veut pas jouer, il passe son tour, et le joueur suivant commence le sien.

Les cartes "vitesse"

Il y a trois sortes de cartes "vitesse" :

- 1) Une flèche vers le haut près du nombre de miles par heure (mph) indiqué signifie une accélération correspondant à ce nombre.
- 2) Une flèche vers le bas près du nombre de mph indiqué signifie une décélération correspondant à ce nombre.
- 3) 0 (zéro) mph signifie une réduction de la vitesse à 0 (zéro), peu importe à combien de mph était la vitesse précédemment !

Les cartes "+5" mph et "-5" mph font double emploi, car elles servent aussi de cartes POLICE DE LA ROUTE [HIGHWAY PATROL] (voir "vitesse limitée à 55 mph").

Jouer une carte "vitesse" et ajuster le compteur de vitesse

Une fois que le joueur a posé une carte "état", il doit jouer face visible une des trois cartes "vitesse" de sa main. Il décide du compteur kilométrique auprès duquel il la joue. Cela peut être son propre compteur (à son profit) ou le compteur d'un adversaire (au détriment de celui-ci), car la carte influence uniquement le compteur près duquel elle est posée. Seul celui-ci est ajusté vers le haut (additionner) ou vers le bas (retrancher), du moment que la nouvelle vitesse reste dans la fourchette 0-70 mph.

Si le changement de vitesse supposait de dépasser 70 mph ou d'aller en-dessous de 0 mph, il faudrait jouer la carte près d'un autre compteur de vitesse.

Une fois que la carte "vitesse" a été jouée, il faut la remplacer par une autre tirée de la pile de cartes "vitesse".

Si le joueur ne peut poser aucune de ses trois cartes près d'un compteur de vitesse, il peut se défausser de toutes ses cartes "vitesse" et en prendre trois nouvelles.



Avancer l'automobile



Une fois qu'il a joué sa carte "vitesse", le joueur avance son automobile en fonction de sa vitesse. Même s'il a joué sa carte "vitesse" auprès d'un autre compteur de vitesse que le sien, le déplacement de son véhicule ne dépend que de son propre compteur de vitesse, y compris s'il n'a pas été modifié.

10 mph signifient systématiquement une case.

Vitesse en mph *Nombre de cases parcourues*

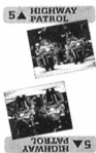
0 — 5	0
10 — 15	1
20 — 25	2
30 — 35	3
40 — 45	4
50 — 55	5
60 — 65	6
70	7

Cases de route

Chaque case de route ne peut être empruntée que par une seule automobile. Les cases de route occupées sont "sautées" et ne comptent pas dans le déplacement.

Vitesse limitée à 55 mph - POLICE DE LA ROUTE

de CHICAGO à LOS ANGELES



Lorsqu'une carte +5 ou -5 comportant HIGHWAY PATROL est posée près d'un compteur de vitesse, et que la vitesse de celui-ci dépasse 55 mph après ajustement, le joueur concerné est immédiatement puni, même si ce n'est pas son tour de jouer. En effet, il a dépassé la vitesse maximale autorisée et s'est fait arrêter par la police de la route.

Sa voiture est renvoyée dans l'état précédemment traversé, sur la case vide la plus proche. Son compteur de vitesse est remis à zéro.

Si le compteur de vitesse est inférieur ou égal à 55 mph après ajustement, la carte HIGHWAY PATROL n'a aucune conséquence, puisque le conducteur n'a nullement enfreint la loi.

Pile de cartes "vitesse" épuisée

Si la pile de cartes "vitesse" est épuisée, toutes les cartes "vitesse" déjà jouées sont rassemblées et mélangées, pour former une nouvelle pile.

pile de cartes "état" épuisée

Note du traducteur : ce passage n'est pas dans la règle allemande, mais dans la traduction anglaise sur BoardGameGeek.

Si la pile de cartes "état" est épuisée, tous les joueurs disposant de cartes "état" continuent à en jouer ; les joueurs sans cartes adéquates doivent passer leur tour.

Si un joueur, durant son parcours, a joué toutes ses cartes "état" et que la pile est épuisée, il n'a plus besoin de jouer une carte "état" pendant son tour, et continue à jouer uniquement avec ses cartes "vitesse".

LOS ANGELES, ville-étape

Il n'y a pas besoin d'atteindre exactement LOS ANGELES. Les éventuels points de déplacement supplémentaires sont immédiatement utilisés pour entamer le voyage du retour.

Mais dès qu'un joueur a atteint LOS ANGELES, le jeu s'interrompt pour entrer dans une nouvelle phase.

Si vous jouez pour la première fois, il est inutile de se pencher sur la deuxième partie de la règle avant qu'un joueur ait atteint LOS ANGELES.

Phase 2 — de LOS ANGELES à CHICAGO

Avancer sans devoir jouer de carte "état"

Désormais, les cartes "état" ne sont plus utilisées pendant le tour d'un joueur. Les joueurs n'utilisent plus que des cartes "vitesse".

Poser toutes les cartes "état"



Toutes les cartes "état" utilisées pendant la partie sont désormais posées afin de compléter les rangées d'états. Y compris celles qui restaient dans la main des joueurs ou qui sont restées dans la pile.

But du jeu : ramasser le plus de cartes "état" !

Tous les joueurs doivent d'abord passer par LOS ANGELES.

Pour tous ceux qui ont atteint LOS ANGELES, le but du jeu change. Il ne s'agit plus d'être le plus rapide, mais d'être celui qui ramasse le plus de cartes "état".

Après son tour, un joueur a automatiquement le droit de prendre une carte "état" correspondant à l'état où sa voiture se trouve.

Plus on voyage lentement (c'est-à-dire plus on déplace lentement sa voiture), plus on s'arrête souvent pour récupérer une carte "état". Mais il faut au moins avancer d'une case pour pouvoir ramasser une carte "état" : rester sur place n'apporte rien.

Vainqueur de la phase CHICAGO - LOS ANGELES

Le vainqueur de la première phase, qui a atteint LOS ANGELES en premier, a le droit de prendre deux cartes CALIFORNIA en récompense. Et s'il a utilisé des points de déplacement superflus pour commencer le voyage retour vers CHICAGO, il a naturellement le droit de prendre une troisième carte CALIFORNIA (celle qu'on prend "normalement" à chaque arrêt en deuxième phase).

Cases marquées d'un "2"

Si un joueur parvient exactement sur une case marquée d'un "2", il peut prendre deux cartes "état" de l'état où il vient de s'arrêter.

Pas encore arrivé à LOS ANGELES ?

Un joueur qui doit encore se rendre à LOS ANGELES n'a naturellement pas le droit de ramasser des cartes "état". Il faut d'abord faire demi-tour à LOS ANGELES.

Cartes "vitesse"

La possibilité de jouer les cartes "vitesse", sur son compteur de vitesse ou celui des autres participants, se poursuit. Evidemment, on ne fait avancer que sa propre automobile. Sur ce point, les règles ne changent pas.

Vitesse limitée à 55 mph - POLICE DE LA ROUTE

de LOS ANGELES à CHICAGO

Sur le chemin du retour, si un joueur est arrêté par une carte HIGHWAY PATROL car il roule à plus de 55 miles par heure, son automobile est placée derrière la frontière du prochain état, sur la première case libre. Il ne peut alors pas prendre de carte "état". Au contraire ! Il doit alors payer une amende en reposant la dernière carte "état" qu'il a prise. Les autos situées derrière peuvent alors prendre cette carte, le cas échéant. Le seul point positif est que le compteur de vitesse du véhicule interpellé est effectivement placé sur 0 (zéro) mph.

Cas d'un état sans carte

Si toutes les cartes d'un état ont été récupérées par les joueurs, les suivants n'ont alors pas de chance et repartent les mains vides.

Arrivée à CHICAGO

Il n'y a pas besoin d'atteindre exactement CHICAGO ; les points de déplacement en surplus sont perdus.

Le jeu se poursuit, jusqu'à ce que le dernier joueur ait atteint CHICAGO.

Les joueurs dont l'automobile a déjà atteint CHICAGO peuvent encore intervenir dans le jeu. Ils jouent avec leurs trois cartes "vitesse", sur les compteurs de vitesse des autres participants, tant que le dernier n'est pas arrivé à CHICAGO.

Evaluation finale

Tous les joueurs comptent les cartes "état" qu'ils détiennent. Celui qui en a récupéré le plus est celui qui a vu, vécu et appris le plus de choses. Il est le roi de la ROUTE 66.