

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**



Strada

Pour Enfants à partir de 7 ans, mais aussi pour Adultes

DESCRIPTION

Le jeu se joue à 2, 3 ou 4 joueurs. L'idée du jeu est une promenade en voiture. Chaque joueur possède deux voitures de même couleur. Au commencement de la partie, celles-ci sont au garage, sur les cases d'angle, correspondant à leur couleur. Après tirage au sort, les voitures s'engagent sur la grande route. Cette dernière, en forme de grand huit, comprend 61 cases auxquelles s'ajoute une case de la même couleur que le garage. La route est à deux pistes. Les voitures rouges et bleues circulent dans une direction, les voitures vertes et jaunes circulent dans l'autre sens. Les voitures se croisent sans cesse. Pour éviter les accidents, les joueurs doivent **être prudents, respecter les signaux routiers, circuler à droite** de la chaussée. Le joueur gagnant est celui qui rentre le premier ses deux voitures à son garage.

RÈGLES GÉNÉRALES

TIRAGE AU SORT

Pour désigner le joueur qui commence la partie, on jette les dés; celui qui a obtenu le plus petit nombre de points part le premier. Le joueur placé à sa droite part ensuite. La voiture touchée doit obligatoirement être jouée. Celui qui se trompe doit laisser passer un tour de dé. Les deux voitures de chaque joueur peuvent circuler simultanément.

STATIONNEMENT

Il est strictement défendu de stationner aux endroits indiqués par le signal de stationnement interdit (sortie des garages). Par exemple, si l'auto est arrêtée trois cases avant une case avec interdiction de stationnement et que le dé marque 3 points, le joueur peut jouer avec son autre voiture si une autre règle ou un autre signal ne le lui interdit pas. Cette règle est générale, et se retrouvera pour d'autres signaux.

STOP

On doit marquer le stop. Celui qui ne respecte pas cette obligation est punissable; il recule de deux cases et laisse passer deux tours de dés. Exemple, si l'auto est arrêtée deux cases avant le signal et que le dé marque un chiffre supérieur à deux, il faut avancer de deux cases et rester au stop. Le solde des points est perdu. La voiture est immobilisée jusqu'au tour suivant. Il faut faire au moins deux points pour passer un carrefour avec stop.

CARREFOUR AVEC FEU

Il y a deux carrefours à feu. Feu rouge : interdiction de passer ; feu vert : passage libre. On ne peut tourner ni à droite, ni à gauche. Si le nombre des points oblige le joueur à stationner sur la case du carrefour, il doit avancer d'une case, à condition bien entendu que le feu soit vert. Si l'auto est placée trois cases avant le feu rouge et que le dé marque 5, on déplace la voiture de trois cases, jusqu'à la hauteur du feu rouge. Le solde des points est perdu. Il faut attendre le feu vert pour pouvoir avancer. **La position des feux est modifiée par les joueurs chaque fois que l'un d'entre eux fait 3 ou 5.** Le chiffre 3 oblige le joueur à manœuvrer le signal marqué par trois points ; le chiffre 5 oblige à manœuvrer le signal au carrefour marqué cinq points. Le signal doit être manœuvré **avant de déplacer** la voiture. Celui qui ne respecte pas cette obligation est punissable ; il laisse passer un tour de dé.

SIGNAL A TRIANGLE ROUGE

Les signaux à triangle rouge utilisés pour le jeu sont : le signal de danger de croisement, chaussée glissante, chaussée rétrécie, passage pour piétons, virage, cassis, attention aux travaux, attention passage à niveau gardé et dangers, etc. En passant la case, le joueur doit énoncer la signification du signal.

DÉPASSEMENT

On peut dépasser chaque fois que la ligne médiane est pointillée. Il est interdit de dépasser : a) lorsque la ligne médiane est continue ; b) si une voiture, venant en sens inverse, se trouve à moins de trois cases de la voiture à dépasser. Si une voiture en suit une autre à distance de trois cases, par exemple, et que la première est stationnée sur une case à ligne médiane continue, le joueur de la seconde voiture peut avancer son véhicule jusqu'à la case qui suit la première voiture, mais il ne peut pas dépasser.

IMPRÉVUS

Chaque piste a deux imprévus : une panne et un arrêt au stade ou au restaurant. Lorsque les voitures vertes ou rouges arrivent sur la case colorisée de la même couleur et sur laquelle se détache un jerricane, il y a une panne d'essence ; l'automobiliste va à la station-service et ne peut en repartir qu'après avoir fait un 4. Il en est de même, lorsque, sur l'autre piste, les voitures jaunes et bleues arrivent sur la case colorisée des mêmes couleurs.

Lorsque la voiture verte ou rouge arrive sur la case marquée d'une fourchette et d'un couteau, les joueurs empruntant cette piste s'arrêtent au parking du restaurant. Ils doivent laisser passer deux tours de dé, le temps de déjeuner avant de repartir.

Lorsque, sur l'autre piste, les voitures arrivent sur la case colorisée en face du stade, elles resteront au parking pendant deux tours, le conducteur ayant à assister à un match.

JEU FERNAND NATHAN