

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**



Sicher ans Ziel • Sécurité d'abord
TRAFFIC
Sicuri a destinație • Veilig uit en thuis

Jeux Ravensburger® No. 24 386 0

Auteur : Marco Teubner · Illustration : Sebastian Coenen · Rédaction : Jutta Perkert
Design : DE Ravensburger, Miki Orange Design, Kinetic

Jeu de circulation

pour 2 à 4 enfants de 5 à 8 ans

Apprendre pas à pas à adopter un comportement sûr dans la circulation représente un grand défi dans le développement de l'enfant. Ce jeu permet de le familiariser avec des situations de la circulation, de les apprécier tout en exerçant sa perception et sa concentration.

Inhalt

①



① 1 porte-cartes avec cache

② 1 plan de jeu en 3 parties

③ 6 éléments de route

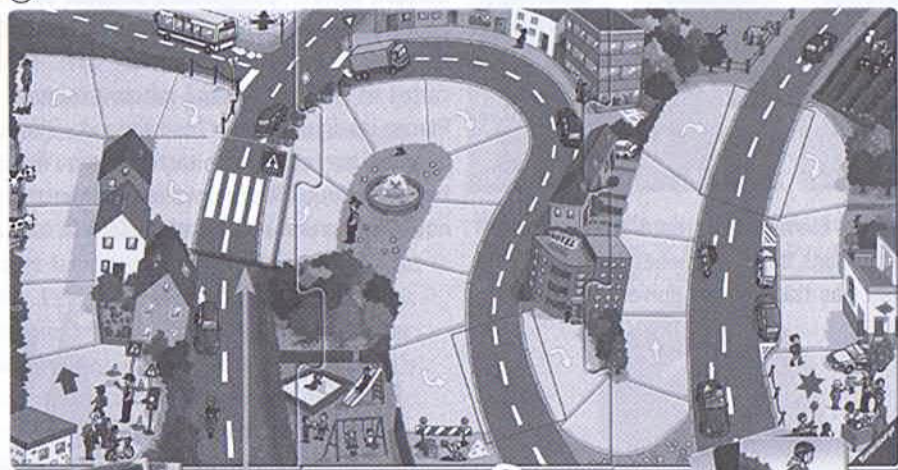
④ 1 jeton de police

⑤ 4 figurines

⑥ 4 supports pour figurines

⑦ 30 cartes

②



③



④



⑤ + ⑥



⑦

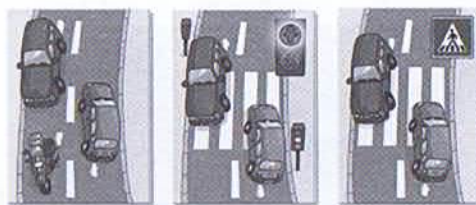


Chers enfants,
Voyez-vous les enfants sur le plan de jeu ? Ils ont déjà appris un tas de choses à l'école de conduite. A présent, ils vont te montrer ce qu'ils savent dans différentes situations de circulation. Paul, le policier, les attend à la fin du parcours. Il leur remettra même un diplôme. Mais d'abord, lui et ses collègues, observent comment les enfants se comportent sur la route.

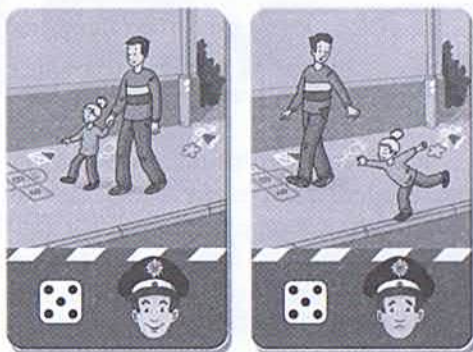
Matériel de jeu



Trois des six éléments de route représentent des situations dans lesquelles les enfants peuvent traverser la route.



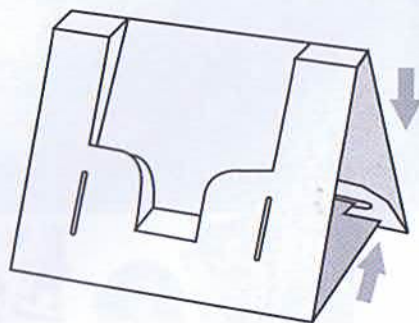
Les autres éléments de route représentent des situations dans lesquelles les enfants ne peuvent pas traverser et doivent attendre.



D'un côté, les cartes représentent le comportement correct. Paul, le policier, sourit. De l'autre côté, les cartes représentent le mauvais comportement. Paul, le policier, est mécontent.

Avant de jouer pour la première fois

Sortez tout le matériel de jeu de la boîte. Pour assembler les éléments, il est recommandé de demander de l'aide à un adulte. Séparez soigneusement les trois éléments du plan de jeu, les figurines, le jeton de police et les éléments de routes en suivant les perforations. Faites de même avec les cartes et le cache destiné au porte-cartes. Placez les figurines sur leur support. Bien plier les bords du porte-cartes afin qu'il tienne debout. Pliez-le comme le montre notre illustration et assemblez-le à la base.



Repliez la bordure supérieure du cache en suivant la rainure. Fixez le cache en insérant les deux languettes dans les ouvertures se trouvant à l'avant du porte-cartes. Assemblez les éléments du plan de jeu.



Avant de jouer, regardez les éléments de route avec votre enfant. Demandez-lui si, à son avis, il peut traverser dans telle ou telle situation ou s'il ferait mieux d'attendre parce qu'il y a des voitures sur la route ou parce que le feu est « rouge ».

Idée de jeu n° 1 : Regarde bien

Jeu de parcours pour 2 à 4 enfants à partir de 5 ans



Le but du jeu est de bien juger les situations représentées sur les cartes et d'être le premier joueur à arriver au but, c'est-à-dire chez Paul, le policier.

Préparation du jeu

Mélangez les cartes. Il est important que les cartes avec le policier content et celles avec le policier mécontent soient réparties de manière aléatoire dans la pile de cartes. Placez-les dans le porte-cartes prévu à cet effet. Les situations de circulation doivent être bien visibles. La zone avec le policier doit être dissimulée par le cache. Posez le porte-cartes à côté du plan de jeu. Les six éléments de route doivent être placés – côte à côte et face cachée – en haut du plan de jeu. Le jeton de police est également prêt.

Placez votre figurine sur la case départ (flèche bleue), c'est l'école de conduite.



C'est parti !

Le joueur le plus jeune commence. On continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

1. Bien apprécier les situations de la circulation :

Regarde bien la première carte sans la sortir du porte-cartes. Que vois-tu ? Décris la situation représentée et décide si les personnes qui y figurent se comportent correctement ou non. Regarde surtout ce que font les enfants.

Prends le jeton de police.

- **Le policier sourit** : si tu penses que le comportement des personnes sur la carte est correct, tu déposes devant toi le jeton avec la face visible du policier souriant.
- **Le policier est mécontent** : si tu penses que les personnes ne se comportent pas correctement, tu déposes devant toi le jeton avec la face visible du policier mécontent.

Remarque : tu fais cela au début de chaque tour, même si, plus tard, ta figurine se trouve juste devant un passage pour traverser la route.



2. Contrôler et faire avancer sa figurine :

Sors la carte du porte-cartes et pose-la à côté du jeton de police. Vérifie si l'expression du policier est la même sur la carte et le jeton.



- **L'expression est-elle la même ?**

Parfait ! Tu as bien jugé la situation de la circulation. A présent, tu peux faire avancer ta figurine d'autant de cases que de points indiqués par le dé sur la carte.

- **Les expressions sont-elles différentes ?**

Dommage, tu n'as pas bien jugé la situation de la circulation. Tu ne peux pas faire avancer ta figurine.

Remarque : si tu ne comprends pas pourquoi tu as mal jugé la situation, il te suffit de retourner la carte. Tu y trouveras la réponse !

A la fin de ton tour, tu places la carte derrière les autres dans le porte-cartes. C'est maintenant au tour du joueur suivant.

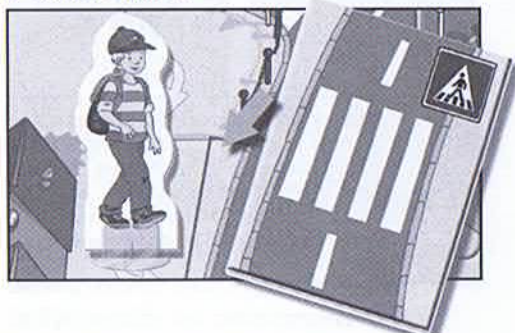
Au passage de route :

Si tu arrives avec **le nombre juste de points** devant un passage de route, ton tour s'arrête-là.

Ta figurine arrive-t-elle devant un passage de route sans élément de route et il te **reste encore des points**, ou ton tour commence-t-il là ?

Alors, tu dois te comporter comme dans une situation de circulation réelle : arrête-toi et observe ! La route est-elle libre ?

Les éléments de route entrent en jeu maintenant : retournes-en un et dépose-le – face visible – sur le passage de route (case à bordure bleue).



- **L'élément de route représente-t-il une route libre ou le feu est-il vert ?**

Parfait ! Tu peux traverser la route et effectuer le nombre de points qu'il te reste. **L'élément de route ne compte pas comme case.**

- **L'élément de route représente-t-il des voitures sur le passage ou le feu est-il rouge ?**

Attention, tu dois t'arrêter et attendre ton prochain tour. Tu perds les points qui te restaient.

L'élément de route déposé, reste sur le plan de jeu.

Ta figurine arrive-t-elle devant un **passage sur lequel se trouve déjà un élément de route** et il te reste des points à utiliser, ou ton tour commence-t-il là ? Tu as alors deux possibilités :

- **L'élément de route représente une route libre ou le feu est vert :** tu laisses l'élément de route et tu avances du nom-

bre de cases adéquats. L'élément de route ne compte pas comme une case.

- L'élément de route se trouvant déjà sur le passage représente **une route avec des voitures ou le feu est rouge** : tu replaces alors cet élément – face cachée – à côté des autres éléments de route au bord du plan de jeu. Tu en retournes un autre que tu déposes sur le passage. Si la route est libre et qu'il te reste encore des points à effectuer, tu peux avancer. Sinon, tu ne bouges pas.

Fin de la partie

Le premier joueur arrivant sur la case avec l'étoile où se trouve le policier, gagne la partie. Si vous le voulez, vous pouvez continuer la partie jusqu'à ce que tout le monde soit arrivé !



Remarque : le porte-cartes peut être replié après la partie pour être rangé dans la boîte. Il suffit alors de le réinstaller avant le début de la prochaine partie.

Idée de jeu n°2 :

Variante mémo pour les pros de la circulation

Un jeu de mémoire pour 2 à 4 enfants à partir de 5 ans

Le but du jeu est de bien se souvenir des situations de la circulation et d'être le premier joueur à avoir quatre cartes.

Préparation du jeu

Pour cette variante, il ne vous faut que les **cartes** et le **jeton de police**.

Mélangez les cartes et alignez-en cinq en une rangée. Que la situation représentée soit correcte ou non n'a aucune importance. Les cartes restantes servent de pioche.

C'est parti !

Le joueur le plus jeune commence. On continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Observe bien les situations de circulation représentées sur les cinq cartes et mémorise la place de chaque carte.



Prends ensuite le jeton de police et fais-le tourner entre ton pouce et ton index (ou ton majeur) pour qu'il tourne sur la table

comme une toupie. Après un moment, le jeton va tomber sur une face. Si c'est trop difficile, tu peux aussi simplement lancer le jeton en l'air et il retombera sur la table.

Le jeton de police
retombe avec cette
face visible :



Dans ce cas, les autres joueurs **retournent** une des cartes de la rangée, pendant que tu gardes les yeux bien fermés. Ils te disent ensuite que tu peux rouvrir les yeux. Alors, quelle carte a été retournée ?

- As-tu choisi **la bonne** carte ? Parfait ! Tu peux alors prendre la carte et la garder comme récompense.

Tu remplaces la carte que tu viens de gagner par une nouvelle carte que tu prends dans la pioche. C'est la fin de ton tour.

- As-tu choisi **la mauvaise** carte ? Dommage. Tu ne gagnes rien et ton tour est terminé.

Le jeton de police
retombe avec cette
face visible :



Dans ce cas, les autres joueurs **échantent** une carte de la rangée de cinq avec une carte prise dans le milieu de la pioche. Pendant l'échange, tu dois garder les yeux bien fermés. Tu peux ensuite rouvrir les yeux.

Alors, quelle carte a été échangée ?

- As-tu trouvé **la bonne** carte ? Tu peux alors garder la carte qui a été échangée. Une carte de la pioche vient remplacer celle que tu as remportée.

- Si tu as choisi **la mauvaise** carte, tu ne gagnes rien et c'est la fin de ton tour.

Fin de la partie

Lorsqu'un joueur a remporté quatre cartes, vous terminez le tour en cours et comptez vos cartes. Tous les joueurs qui ont alors quatre cartes ont gagné la partie.

© 2010 Ravensburger Spieleverlag