

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Victoire

Un jeu de Alex Randolph pour 2 à 6 joueurs

© Pelikan 1976

Contenu : 12 plans de jeu, 6 autos 5 dés, 1 carte signal, 25 éléments de liaison, 1 bloc à compter les tours.

Participants : 2 à 6 joueurs,

But du jeu :

Comme lors d'une véritable course automobile, les joueurs essaient, par une "conduite" habile d'arriver en premier. Les dés de parcours les y aident.

Façon de jouer :

A l'aide de 12 plans de jeu on compose un circuit quelconque, avec le plus possible de virages. Les plans de jeu seront reliés entre eux par des buissons verts (éléments de liaison) et ainsi ne pourront pas se déplacer. Chaque joueur choisit une auto. On tire au sort celui qui jouera le premier. Les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. La carte portant le signal de départ sera posée contre une ligne extérieure rouge de telle façon que la pointe de la flèche soit dirigée sur un point rouge. C'est ici que se trouvent le départ et l'arrivée. A présent, on décide de la direction de la course. Les 3 premières voitures viennent se placer de droite et de gauche dans la première rangée de départ, les autres, à l'arrière, dans la deuxième rangée.

Le bloc à compter les tours :

Supposons que vous soyez à 4 et que votre course doive comporter 3 tours.

L'ordre des voitures partantes dans le premier tour sera le suivant: rouge, bleu, vert, jaune. Cet ordre sera inscrit sous le chiffre 3 (voir dessin). Au deuxième tour, les voitures passeront la ligne d'arrivée dans l'ordre suivant : rouge, vert, bleu, jaune. On inscrira alors cet ordre sous le chiffre 2. Vient le prochain tour. L'ordre, le voici : bleu, rouge, jaune, vert ; situation que vous inscrirez sous le chiffre 1. Voici l'arrivée : le gagnant sera le joueur avec l'auto verte - il passera le premier la ligne d'arrivée - suivront le rouge, le jaune et le bleu. Ce résultat sera inscrit sous « Ziel » (arrivée).

La course :

A tour de rôle les joueurs jettent les dés et ceci toujours deux fois. Ils ont 5 dés en tout. Pour le premier tour on prend 3 dés, pour le deuxième, 1 ou 2 dés au choix.

Les avancées peuvent, selon le premier et le deuxième lancement, se faire simultanément.

Cependant, on ne peut avancer que lorsqu'on a jeté deux fois les dés. Vous avez plusieurs possibilités de combinaisons: exemple pour 2 lancements de dés :

1^{er} lancement : 1 face bleue, 1 face avec croix, 1 face rouge.

2^{ème} lancement : 1 face bleue, 1 face rouge.

Cet exemple qui comporte 2 lancements avec des faces identiques offre les possibilités suivantes : ou vous avancez de 2 traits sur la ligne rouge et de 2 traits sur la ligne bleue ou de 1 trait sur la ligne bleue, puis de 1 trait sur la ligne rouge et de nouveau, de 1 sur la ligne bleue et de 1 sur la ligne rouge.

Le dé qui présente une croix tombe, il ne permet pas d'avancer. L'ordre et la distance des traits ne jouent aucun rôle. Chaque coup doit être exécuté sur le champ, à chaque tour, même si ce n'est pas toujours à l'avantage du joueur. De même, tous les traits doivent toujours débiter et se terminer sur des points, c'est-à-dire aux endroits où les lignes bleues et rouges se croisent. Chaque trait en particulier doit être effectué en ligne droite. En exploitant habilement le parcours on trouvera « la ligne idéale ». C'est sur cette ligne que votre voiture parcourra au plus vite le circuit.

(Exemple de ligne idéale: avancez avec le dé rouge, sur la ligne rouge jusqu'au point 1, ensuite avancez avec le dé bleu jusqu'au point 2 sur la ligne bleue) (voir figure 2).

Ci-après, le résumé de l'importance des dés :

Lorsqu'un dé montre une face rouge :

Vous pouvez faire avancer votre voiture sur la ligne rouge aussi loin que vous le désirez. Ceci ne peut cependant se faire qu'en ligne droite. En ce faisant vous pouvez dépasser autant de points rouges que vous le voulez. Finalement, vous devez cependant arrêter votre voiture sur un point rouge. Et vous n'avez pas le droit de sauter au-dessus d'une autre auto.

Lorsque le dé montre une face bleue :

Vous pouvez faire avancer votre voiture sur la ligne bleue, en ligne droite, aussi loin que vous le voulez et d'un point rouge à un autre point rouge. Mais vous ne pouvez pas sauter au-dessus d'une autre auto.

Lorsque 2, 3, 4 ou 5 dés montrent une face de la même couleur (rouge ou bleue) :

Vous pouvez faire avancer votre voiture sur la ligne correspondante (rouge ou bleue) et ceci 2, 3, 4 ou 5 fois, en ligne droite, d'un point rouge à un autre point rouge. Vous ne pouvez cependant pas sauter au-dessus d'une autre auto.

Lorsqu'un dé montre une croix :

Ce dé ne vous autorise pas à avancer.

Lorsque 2 dés montrent une croix :

Les deux dés ne vous autorisent pas à avancer.

Lorsque 3 dés montrent une croix :

Vous ne pouvez pas avancer du tout à ce tour. Vous passez.

Lorsque 4 dés montrent une croix :

Votre voiture a eu un accident. Vous devez sortir du jeu. Le danger d'un coup de dés d'où sortent 3 ou 4 croix explique pourquoi on jette les dés en deux coups. Car, si par exemple vous avez déjà deux croix au premier coup, il est plus prudent de ne prendre pour le deuxième qu'un seul dé puisque, avec 4 croix, on est éliminé.

Vous continuerez à jouer de cette manière, coup par coup et un tour après l'autre, jusqu'à la fin de la course. (Mais n'oubliez pas les inscriptions dans le bloc à compter les tours, c'est la seule façon d'être toujours au courant de la situation à chaque moment de la course).

Copyright © by Pelikan
All rights reserved

Mise en page et en ligne par François Haffner
pour <http://www.jeuxsoc.net> – août 2003

