

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Les routiers sont sympas

**INVENTIONS SACRAMENTO & IEDUC**

## RÈGLE DU JEU

### **MISE EN PLACE DU JEU :**

Placer le sabot à cartes à l'emplacement « BUREAU DE MAX » avec les trois jeux de cartes : SAVIEM jeu « A », à gauche, jeu « MAX » au milieu, DUNLOP jeu « B », à droite. A gauche du sabot à cartes, déposer les 18 colis urgents. A droite du sabot à cartes, couvrir les 6 numéros avec les 6 jetons ronds (« jetons de pénalité »). Lorsqu'un « jeton de pénalité » sera donné, l'emplacement vide permettra de connaître à tous moments le numéro du camion pénalisé. Les 6 fiches rectangulaires seront ultérieurement réparties sur le circuit. Le « Clic-clac » (champignon) est utilisé par le meneur de jeu « MAX » comme signal sonore pour faire avancer les camions.

### **1 – CE JEU CONSISTE :**

- a) À prendre en charge un « colis » déposé à un point « A », par le meneur de jeu « MAX » à un moment choisi par lui à l'aide d'une carte « A ».
- b) A livrer ce « colis » à un point « B », désigné lors de la prise en charge, par tirage d'une carte « B ».

La partie est terminée lorsque tous les colis ont été livrés. Le vainqueur est celui qui possède le plus grand nombre de cartes « B ».

**2 –** À partir de 3 joueurs, l'un des joueurs est le meneur de jeu. Il s'appelle « MAX » et n'a pas de camion. Il se place devant le sabot à cartes. Les fiches rectangulaires sont disposées dans des cases choisies par « MAX », au début de la partie. Elles symbolisent les « points d'appel ». « MAX » évitera de les placer sur un sens giratoire ou un point d'intersection. Lorsqu'un « routier sympa » passe sur un « point d'appel », il est obligé de demander : « carte MAX ». La « carte MAX », ne peut être remise sous le jeu qu'après exécution des consignes qui y figurent.

**3 –** « MAX » remet à chaque joueur « routier sympa » un camion que ce dernier place à la case de son choix. Chaque case (ou chaque flèche) représente un kilomètre. Les « routiers sympa », dans tous les cas et ce, durant toute la partie, doivent respecter un écart d'un kilomètre entre chaque camion. Maintenant que les camions sont en place, « MAX » mélange chaque paquet de cartes et la partie peut commencer.

**4 –** « MAX » actionne le « champignon » (le clic-clac). A chaque coup de « champignon », les « routiers sympa » avancent tous d'un kilomètre. Un « routier sympa » n'est pas obligé de rouler chaque fois que « MAX » actionne le « champignon ». Cela peut lui permettre d'étudier son itinéraire, ainsi que sa stratégie. Toutefois, il ne peut en aucun cas gêner l'avance d'un partenaire, sinon il est en infraction.

**5** – Quand un « routier sympa » commet, une « infraction ».

- a) Si c'est « MAX » qui le prend en faute, il bénéficiera d'une « indulgence » : il ne sera pas pénalisé.
- b) Par contre, si c'est un partenaire qui le prend en flagrant délit, le meneur de jeu est tenu de remettre, au contrevenant, le « jeton de pénalité » correspondant au numéro de son camion. Le contrevenant doit obligatoirement se rendre à la GENDARMERIE, afin de payer son amende, en y déposant son « jeton de pénalité ». Tant qu'il détient ce « jeton de pénalité », il ne peut ni CHARGER, ni LIVRER. A la deuxième infraction, A est mis « hors circuit ».

**6** – Lorsqu'un « routier sympa » charge à un point « A », « MAX » lui remet discrètement la carte « B » qui lui donnera la destination de son « colis ». Cette carte « B » reste la propriété du « routier sympa » pour la partie en cours. Le « routier sympa » cache aux autres joueurs sa destination.

**7** – Les « routiers sympa » sont tenus de respecter le code de la route, ceci de façon impérative.

**8** – La bâche permet de dissimuler au regard des concurrents un maximum de 2 colis autorisés (Poids Total en Charge). Si l'un des partenaires veut contrôler le chargement d'un concurrent, il prend ses risques, à savoir :

- a) Si le chargement s'avère frauduleux, le routier pris en faute reçoit son « jeton de pénalité ».
- b) Dans le cas inverse, c'est lui-même qui sera pénalisé.

## **POUR JOUER A DEUX**

Chacun des joueurs peut utiliser plusieurs camions. La règle du jeu reste la même, à la seule différence que le meneur de jeu est supprimé et que le « dé » remplace le « champignon ». Lorsque le joueur fait un « AS », il peut, s'il le désire, tirer une carte « A » et placer un « colis ». Dans les autres cas, il avance d'autant de kilomètres que de points marqués sur le « dé ». Si le camion suiveur n'est qu'à une case d'écart et qu'il marque par exemple 5 points en lançant son « dé », il ne peut avancer, devant respecter une case d'écart. Son intérêt est alors de changer d'itinéraire dès qu'il en a la possibilité, c'est-à-dire à une Intersection. En cas de « PANNE SECHE », si le joueur n'utilise qu'un camion, il devra faire un « AS » pour repartir. Les joueurs joueront bien sûr, chacun leur tour.