

IV. CONSEILS ET TACTIQUE

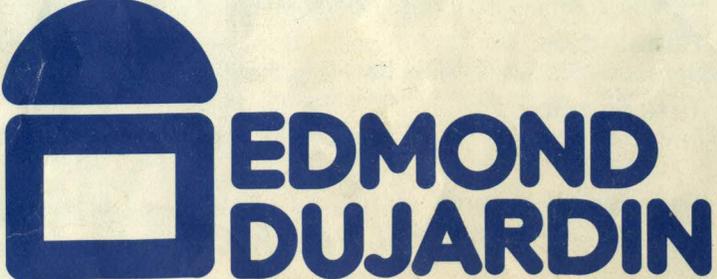
La première chose à faire est d'aller vous poser sur une case "Permis de conduire" et de demander à passer l'examen.

Après l'avoir réussi, vous serez autorisé à prendre de la famille dans votre voiture.

Dès le début du voyage, efforcez-vous de vous constituer un capital important en doublant vos adversaires ou en appliquant votre droit de priorité. Cela vous permettra de faire face aux embûches du jeu et de parer les attaques de vos adversaires.

Essayez de vous approprier, et de garder le plus longtemps possible une carte de chaque famille ; vous empêcherez ainsi les autres de se constituer le jeu complet nécessaire pour gagner la partie.

Poursuivi par un autre automobiliste qui veut vous prendre une carte quelconque, garez-vous dans un parc, pour un, deux ou trois tours : quand votre adversaire sera passé, ce sera vous qui le poursuivrez. Vous pouvez aussi vous poser sur une case où le règlement interdit de vous dépasser. Lorsqu'un joueur possède une famille entière, le cadeau et la somme de 100 000, tous ses adversaires ont intérêt à unir leurs efforts pour l'empêcher de franchir la ligne d'arrivée.

**EDMOND
DUJARDIN**
33260 La Teste (FRANCE)

RÈGLES DU JEU



COUPE D'OR DE LA PREVENTION ROUTIERE

L'AUTOROUTE

THÈME

Vous êtes invité à un mariage. Pour y assister,

Recevez une voiture, la somme de 60 000 en billets et tickets, un chèque, un mandat, un ticket d'essence, une roue de secours et une ou plusieurs cartes professionnelles

Partez de la case "Départ", dans la direction qui vous plaira.

Avancez à votre gré d'une seule case sans jeter les dés, ou d'autant de cases que vous obtiendrez de points en jetant, à votre choix, un ou deux dés. Si vous faites un double, rejouez.

Passez le permis dès que vous pouvez vous poser sur une case "Permis". Répondez à trois questions du disque à voyants.

Le banquier vous donnera, pour :

3 bonnes réponses : le permis, une prime de 20 000 et vous rejouez.

2 bonnes réponses : le permis, et c'est tout.

1 bonne réponse : le brevet de chauffard ; payez une amende de 10 000.

0 bonne réponse : le brevet de chauffard ; payez une amende de 20 000 et restez un tour sans jouer.

Rassemblez une famille en prenant un portrait lorsque vous passez sur les cases "Oncle Anatole", "Tante Adèle" ou "Cousins".

Achetez un cadeau (valeur : 20 000), dès que votre famille est complète, en allant sur la case "Cadeau".

Faites fortune en encaissant chèque et mandat à la banque et à la poste, en dépassant les autres ou en leur appliquant votre droit de priorité (recevez alors une prime de 5 000 et choisissez une carte ou un billet dans leur jeu), en leur revendant essence, roue, portraits, chèque ou mandat, en encaissant les revenus de votre carte professionnelle.

Retardez les autres : chaque fois que vous les dépassez ou que vous leur appliquez votre droit de priorité, prenez aux autres joueurs une carte de votre choix, portrait ou autre. Seuls, les billets de 50 000 et les permis sont insaisissables.

Gagnez en parvenant le premier à la case "Arrivée" avec une famille complète, un cadeau et une somme de 100 000.

Et respectez le code de la route.

PRÉPARATION DU JEU

Le jeu

Avant de commencer à jouer, les joueurs choisissent entre :

- La partie "normale" : un seul cadeau est mis en jeu, et n'importe quelle carte-portrait peut être prise.
- La partie "courte" : toutes les cartes-cadeaux sont mises en jeu ; il est interdit de prendre un portrait à un joueur qui possède une famille complète.

Le banquier

Tous les joueurs jettent le dé. Celui qui obtient le point le plus élevé est nommé banquier.

Distribution des cartes professionnelles

Le banquier bat les neuf cartes professionnelles (motard, assureur, percepteur, etc...) et les distribue une à une, en commençant par son voisin de gauche.

À quatre joueurs, un joueur reçoit donc une carte de plus que les autres.

À cinq ou plus, certains joueurs reçoivent deux cartes, les autres une seule.

Cette inégalité est voulue ; il y a d'ailleurs compensation des chances d'une partie à l'autre.

Distribution des autres éléments du jeu

Le banquier donne à chaque joueur :

- Une voiture
- Une somme de 60 000 en tickets de 5 000 et en billets
- Un chèque et un mandat
- Une carte "Essence" et une roue de secours.

Les cartes et les billets distribués doivent être posés bien en vue sur la table ; chacun contrôle ainsi, en cours de partie, l'avance de ses partenaires.

I. EN ROUTE

Toutes les voitures sont placées sur la case "Départ". Le banquier joue le premier, suivi par son voisin de gauche, et ainsi de suite, de gauche à droite.

A partir de la case "Départ", jetez les dés, engagez-vous sur la route qui vous convient. Comme si vous conduisiez une vraie voiture, vous devez tenir votre droite et respecter le code de la route.

Attention : ne prenez pas l'autoroute dans le mauvais sens !

Vitesse

Vous pouvez, au choix :

- Rester sur place sans jouer (mais pas plus d'un tour).
- Avancer d'une case à la fois sans jeter les dés.
- Jeter un seul dé, ou bien les deux, et avancer d'autant de cases que le ou les dés ont indiqué de points.

Excès de vitesse

Quand on fait un double, on rejoue. Mais trois doubles de suite vous obligent à aller directement à la case "Prison" et à y perdre un tour.

Dépassement

Il est interdit de dépasser une voiture qui se trouve sur la case précédant :

- Un croisement (couleur jaune)
- Un virage (couleur rouge)
- Le passage à niveau
- La ligne blanche continue.

Il est interdit de dépasser lorsqu'une voiture arrivant en sens inverse se trouve sur la case qui suit immédiatement celle où est posée la voiture que vous voulez dépasser.

Exception : Sur l'Autoroute, on peut aussi dépasser dans l'intersection protégée par un stop.

Avantages du dépassement

Le joueur qui en double un autre reçoit de la banque une prime de 5 000.

Si, d'un seul coup de dés, il double :

- 2 voitures : surprime de 20 000
- 3 voitures : prime royale de 50 000
- 4 voitures ou plus : prime suprême de 100 000.

De plus, le joueur qui dépasse a le droit de choisir dans les cartes du (ou des) joueur dépassé une carte professionnelle OU un billet de 10 000, OU un chèque ou un

mandat, OU encore et surtout un Oncle ou une Tante, ou une carte Cousins, OU MÊME LE CADEAU. Enfin, le joueur qui touche une prime rejoue.

Attention : Lorsqu'un joueur est enfermé à la clinique, au parc ou en prison, les autres joueurs n'ont pas droit à la prime de dépassement et ne peuvent rien lui prendre s'ils passent sur l'une de ces cases.

Stationnement

Il est interdit de se poser sur les cases :

- Intersection (couleur jaune)
- Virage (couleur rouge)
- Passage à niveau
- Passage pour piétons.

De même, on n'a pas le droit de poser sa voiture à côté d'une autre voiture qui circule dans le même sens.

Lorsque vous faites un point qui vous amène sur une case où il est interdit de s'arrêter, vous devez rétrograder jusqu'à la précédente case libre, sans changer de sens de marche.

Manœuvres

En cours de route, il est défendu de retourner sa voiture ou de faire marche arrière. On ne peut changer de route ou de sens de marche qu'aux intersections.

II. LES PRIORITÉS

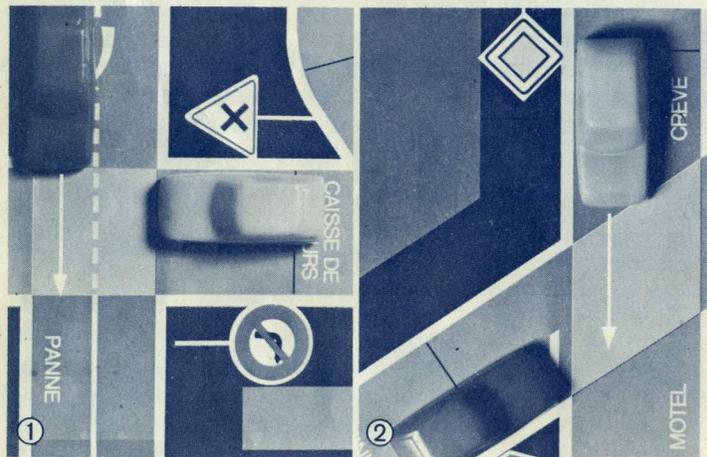
Il existe deux sortes de routes : les routes à grande circulation et les routes secondaires. L'importance des routes détermine le droit de priorité aux intersections.

Intersection de deux routes de même importance

Priorité à la voiture qui vient de votre droite.

Vous ne pouvez donc passer sur une case "Intersection" que s'il n'y a pas de voiture sur la case précédant immédiatement l'intersection A DROITE DE LA ROUTE QUE VOUS SUIVEZ.

Si cette case est occupée, vous devez vous arrêter et laisser la priorité à la voiture qui vient de votre droite (Dessin 1).



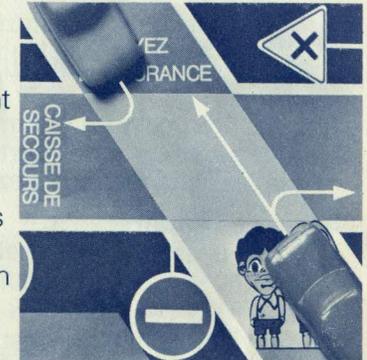
Intersection d'une route secondaire avec une route à grande circulation

Les voitures qui circulent sur la route secondaire s'arrêtent **obligatoirement** au STOP, même s'il ne passe personne sur la route à grande circulation.

Les voitures qui roulent sur la route à grande circulation (balisée par des panneaux en forme de losange) ont toujours la priorité, même si elles viennent de gauche. (Dessin 2). Le signal de priorité (triangle pointe en bas) vous rappelle que vous devez toujours laisser passer les voitures qui circulent sur l'autoroute avant de vous y engager.

Couper la route

Il est interdit de "couper la route" à une autre voiture. Lorsque deux voitures arrivent à la rencontre l'une de l'autre à une intersection, chacune d'elles peut continuer tout droit ou tourner à droite, mais ne peut pas virer à gauche. Pour virer à gauche, restez un tour sans jouer en attendant que l'autre voiture ait dégagé le carrefour.



Primes de priorité

Chaque fois que deux voitures se trouvent ensemble à un carrefour, en venant de routes différentes, l'une d'elles a la priorité :

- Sur deux routes de la même importance, celle qui vient de droite.
- A l'intersection d'une route à grande circulation et d'une route secondaire celle qui circule sur la route à grande circulation.
- Celle qui circule sur l'Autoroute.

Le joueur dont la voiture a la priorité reçoit de la banque une prime de 5 000 et choisit une carte ou un billet dans le jeu de son adversaire, puis rejoue, comme pour un dépassement.

S'il y a trois voitures en présence, la prime est portée à 20 000.

Précisions

Il ne faut pas tenir compte des voitures qui sont à deux cases ou plus de l'intersection : elles sont encore assez éloignées pour qu'on puisse passer sans les gêner.

Les voitures qui tournent le dos au croisement n'ont rien à voir avec la priorité de passage.

En cas de doute, reportez-vous aux croquis explicatifs.

Cumul de primes

Les primes de dépassement et de priorité peuvent s'ajouter : l'automobiliste qui, par exemple, double d'un seul coup de dés une voiture et applique la priorité à une autre, touche la surprime de 20 000.

III. LES CASES

AVANTAGES ET PÉNALITÉS

Accident

Si vous n'êtes pas chauffard, allez à la clinique et restez-y un tour.

Pour en sortir, payez à l'infirmière autant de fois 5 000 que vous possédez de cartes-portraits.

Si vous êtes chauffard, sautez en prison.

Arrivée et départ

On peut y passer ou s'y poser.

Elles comptent pour un point, comme les autres cases.

En sortant de ces cases, on prend la direction qu'on veut.

La priorité de passage n'y est pas applicable.

Lorsqu'on a réuni une famille complète, le cadeau et la somme de 100 000, il suffit d'atteindre ou de dépasser la case "Arrivée" pour gagner la partie.

Assurance

Payez 15 000 à l'assureur.

Tarif double, soit 30 000, si vous êtes chauffard, ou si vous n'avez pas encore passé l'examen.

Banque

Si vous avez deux témoins majeurs (oncle, tante, ou l'un et l'autre) vous pouvez encaisser un ou plusieurs chèques. Il n'est pas nécessaire de se poser sur la case "Banque" : y passer suffit.

Cadeau

Quand il a réuni une famille complète, le joueur peut, en s'arrêtant sur la case "Cadeau", acheter le cadeau à la banque (prix : 20 000).

Il est possible que ce cadeau soit déjà en la possession d'un autre joueur : dans ce cas, il faut ESSAYER DE LE REPRENDRE À LA FAVEUR D'UN DÉPASSEMENT OU D'UN "PASSAGE PAR PRIORITÉ" ou de le racheter, si son possesseur consent à le revendre.

Même s'il perd en route sa famille, il peut conserver le cadeau... à moins qu'un adversaire ne le lui prenne, évidemment.

Mais le cadeau ne peut être pris que si l'adversaire possède lui-même une famille complète.

Caisse de secours

Recevez 10 000 de la banque.

Clinique

Rien à payer si vous y passez ou vous y posez par hasard. Si c'est à la suite d'un accident, versez 5 000 par portrait à l'infirmière et restez là un tour. Ensuite, vous repartirez dans le sens qui vous plaira.

Contravention

Payez 10 000 au motard.

Cousins

Chaque fois qu'un joueur s'arrête sur la case "Cousins", il choisit des cousins parmi les cartes "Cousins" disponibles (s'il a passé son permis).

Crevé

Payez 10 000 au garagiste ou donnez-lui une carte "Roue de Secours".

Le garagiste peut revendre à la banque une carte "Roue de Secours" pour 5 000.

Garage

Payez 10 000 au garagiste.

Impôts

Payez au percepteur 5 000 par carte-portrait.

Motel

Payez à l'hôtelier 5 000 par carte-portrait.

Oncle Anatole

Choisir un oncle Anatole quand on se pose sur cette case.

Panne d'essence

Votre réservoir d'essence est à sec.

Payez 10 000 au garagiste ou donnez-lui une carte "Essence". Le garagiste peut revendre à la banque une carte "Essence" pour 5 000.

Panne de moteur

Pour une somme de 20 000, le garagiste répare sur-le-champ votre voiture et vous pouvez repartir quand vient votre tour.

A moins que vous ne préfériez rester deux tours sans jouer et ne rien payer.

Parc

Chaque parc ne peut contenir qu'une voiture.

Si vos points vous font PASSER ou ARRIVER sur une case "Parc", et si le parc est libre, vous pouvez, si vous le voulez, y garer votre voiture en la posant sur l'emplacement bleu

foncé. Vous devrez y rester au moins un tour sans jouer (maximum : trois tours).

Quand vous en sortirez, le mouvement de la voiture de la case normale à l'emplacement bleu, ou vice-versa, ne compte pas.

Passage à niveau

Ne pas dépasser une voiture se dirigeant vers le passage à niveau et se trouvant sur la case qui le précède.

Interdiction de se poser sur cette case.

Péage

Payez 3 000 à l'encaisseur du péage.

Permis de conduire (une seule fois par joueur et par partie)

Dites ce que signifient les trois signaux que le banquier vous montre successivement dans le voyant du "questionneur" (il cache d'un doigt la réponse qui apparaît dans le voyant inférieur).

Pour les trois réponses exactes, recevez le permis, une prime de 20 000, les félicitations de l'assistance, et rejouez une fois.

Pour deux réponses exactes, recevez le permis, et c'est tout.

Avec une seule bonne réponse, recevez le "Brevet de Chauffard", et versez 10 000 d'amende.

Si, enfin, vous êtes incapable d'expliquer la signification exacte d'aucun des trois signaux choisis par le banquier, prenez le "Brevet de chauffard", payez 20 000 d'amende et restez un tour sans jouer.

Etudiez bien les signaux, car VOUS NE POUVEZ TRANSPORTER DE FAMILLE QUE SI VOUS AVEZ RÉUSSI À PASSER VOTRE PERMIS. Si vous n'avez que le "Brevet de chauffard", vous ne pouvez pas espérer gagner la partie. Mais vous agacerez de votre mieux les autres joueurs en leur prenant un portrait (que vous remettrez à la banque aussitôt) chaque fois que vous les dépasserez ou que vous aurez la priorité à un croisement.

Poste d'essence

Recevez de la banque une carte "Essence", sauf si vous êtes chauffard.

Poste

Il y faut, comme à la banque, deux témoins majeurs (oncle, tante, ou l'un et l'autre) pour encaisser votre ou vos mandats,

mais il n'est pas nécessaire de se poser sur la case "Poste" pour pouvoir encaisser : il suffit d'y passer.

Prison

Pas de pénalité si vous vous y posez par hasard.

Par contre, si vous y allez à la suite d'un accident ou d'un excès de vitesse (trois doubles consécutifs), restez-y un tour et payez au gardien 5 000 par carte-portrait en votre possession.

Repartez dans le sens qui vous plaît.

Restauroute

Payez 5 000 par carte-portrait à l'hôtelier.

Sens giratoire

Priorité à la voiture qui vient de droite.

Respectez bien l'ordre des flèches.

Vous pouvez en faire plusieurs fois le tour mais il est interdit de dépasser une autre voiture.

Sens interdit

On ne peut atteindre la case "Cousins" que par la route où se trouvent la poste et la prison.

Attention aussi aux voies d'accès à l'Autoroute.

Si un joueur prend un sens interdit, il va immédiatement en prison, y reste deux tours, et paie 10 000 à la banque (20 000 s'il est chauffard).

Stop et balise de priorité

S'arrêter sur ces deux cases, même si l'on a fait un point supérieur, pour respecter la priorité de la route ou de l'autoroute, même si l'n'y passe personne.

Tante Adèle

Demandez la tante Adèle de votre choix au banquier.

Taxe de séjour

Payez au receveur municipal 5 000 par carte-portrait que vous possédez.

Tous les paiements se font en billets ou en tickets de 5 000. Chèques et mandats ne sont pas admis.