

## **VAGUE VERTE** (Grüne Welle - MB 1985)

Traduction française de Geneviève Hubinon avec adaptation libre de Claudine Oger-Maas

Jeu de **parcours avec stratégie** pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans.

### **Contenu**

1 plan de jeu

1 règle de jeu

60 cartes de jeu avec les illustrations suivantes :

- 4 x 8 cartes autos en couleur avec numéro
- 4 x 2 cartes de panne en couleur avec un " X"
- 8 cartes de remorquage avec des crochets remorque
- 1 carte d'ambulance avec croix rouge
- 3 cartes de canards qui traversent la rue
- \* 4 signaux au rouge et 4 au vert

### **Le but du jeu**

Etre le premier à mettre une carte sur la dernière case de sa rue.

### **Avant de jouer**

Déposer la planche de jeu sur la table.

Choisir un donneur. Il mélange les cartes et en donne 5 à chaque joueur ainsi qu'à lui-même. Il dépose le tas restant, à l'envers, à côté du plan de jeu.

Il retourne la carte du dessus et la met face visible à côté du tas.

Chaque joueur choisit une maison sur la planche de jeu, à partir de laquelle il commencera son voyage vers la plage.

### **Et maintenant, on commence**

1. Le joueur à la gauche du donneur commence.

Il prend soit une carte du tas ou la carte retournée face visible.

Puis il dépose une carte AUTO de manière visible sur la case devant sa maison.

Et c'est alors le tour du joueur à sa gauche.

2. Si un joueur n'a pas de carte AUTO en main, il doit déposer une de ses cartes au choix sur le tas de pioche, avant que le joueur suivant continue.

3. Donc le jeu continue ainsi, en passant au joueur de gauche : choix d'une carte (sur le tas ou déposée face visible, à côté) et dépôt d'une carte qui convient sur le plan de jeu ou d'une autre à côté de la pioche.

4. S'il n'y a plus de carte visible à côté de la pioche, on retourne la carte supérieure de la pioche et on la met à côté face visible.

5. Chaque joueur doit particulièrement veiller à ce qu'une carte AUTO (couleur et numéro n'ont pas d'importance) se situe sur la première case de sa " rue " : tant qu'il n'en déposera pas une, il ne pourra pas avancer.

6. Une fois démarré, le joueur peut déposer une des cartes suivantes sur le plan de jeu (ou à côté s'il s'agit d'une carte de SIGNAL ROUGE OU VERT).

**Carte AUTO** (auto colorée avec numéro).

On peut la mettre sur la case libre suivante qu'elle soit ou non de même couleur ou numéro que la carte précédente.

**CARTE PANNE** (auto colorée avec " x").

On peut la déposer devant un adversaire pour l'arrêter. Mais seulement si cette carte est de même couleur que la carte AUTO de la case précédente de l'adversaire.

**Carte de REMORQUAGE** (crochet de remorquage).

Elle ne peut être utilisée que pour couvrir une carte de panne dans sa propre rue et ainsi permettre de continuer un trajet. Derrière la carte REMORQUAGE on peut continuer le tour suivant avec une carte AUTO de n'importe quelle couleur ou numéro.

**Carte SIGNAL ROUGE.**

Avec cette carte, tu peux arrêter tout le trafic, dès que c'est ton tour : tu la déposes à côté d' une rangée transversale au choix, sur le bord de la planche de jeu. Il n'y a que le joueur qui a déjà franchi cette rangée barrée qui peut continuer son trajet sans entrave. Tous les autres joueurs peuvent se trouver sur cette rangée (au cas où ils sont encore là), mais il est interdit de la dépasser.

**Carte SIGNAL VERT**

Avec cette carte, chaque joueur peut, lorsque c'est son tour, recouvrir une carte SIGNAL ROUGE et ainsi l'effacer. Alors tous les autres joueurs peuvent aussi de nouveau continuer leur route.

**Carte AMBULANCE.**

L'ambulance peut continuer sa route en cas de feu rouge. Donc, à son tour, si on a une telle carte, on peut la déposer sur sa rangée qui est barrée par un SIGNAL ROUGE.

Le tour suivant, ce joueur pourra continuer avec une carte AUTO de n'importe quel couleur ou numéro.

NB. La carte AMBULANCE ne peut être jouée après une carte PANNE que quand celle-ci est recouverte d'une carte de REMORQUAGE !

**Carte FAMILLE CANARDS**

Avec cette carte, on peut arrêter un joueur au choix, pour un tour : on la dépose sur la 1e case libre du joueur (mais pas après une carte PANNE).

L'adversaire doit alors passer un tour. Ensuite il continue son chemin après la carte CANARDS, avec une carte qui convient.

7. A chaque tour, chaque joueur ne peut déposer qu'une seule carte. S'il ne peut rien jouer, alors il doit déposer une carte de son choix sur le tas visible de la pioche.

**Qui gagne ?**

Celui qui le premier a pu mettre une carte sur la dernière case de sa rue, remporte la victoire.