

l'Autoroute



COUPE D'OR DE LA PREVENTION ROUTIERE

THEME

VOUS PARTEZ EN VACANCES AVEC VOTRE SUPERBE VOITURE EN RESPECTANT LES REGLES DU CODE DE LA ROUTE.

Vous gagnerez la partie :

- si vous obtenez votre permis de conduire ce qui vous permettra d'aller chercher oncle, tante, cousins et bon de séjour.
- et si vous arrivez le premier à destination avec la somme de 100.000.

POUR REUSSIR CE DEPART EN VACANCES :

RECEVEZ une voiture, la somme de 60.000 en billets, une carte de crédit, un chèque, un bidon d'essence, une roue de secours et une ou plusieurs cartes professionnelles.

PARTEZ des 2 cases "DEPART" dans la direction qui vous plaira par la droite ou la gauche ou tout droit sur l'Autoroute.

AVANCEZ, en adaptant votre vitesse aux circonstances, 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 la case "Permis".

Répondez à 3 questions.

Le banquier vous donnera, pour :

3 BONNES REPONSES :

le permis, une prime de 20.000 et vous rejouez.

2 BONNES REPONSES :

le permis et c'est tout.

1 BONNE REPONSE :

le brevet de chauffard et vous payez une amende de 10.000.

0 BONNE REPONSE :

le brevet de chauffard et payez une amende de 20.000.
puis restez un tour sans jouer.

REUNISSEZ LA FAMILLE en prenant un portrait lorsque vous passez sur les cases "Oncle Anatole", "Tante Adèle" ou "Cousins".

ACHETEZ UN BON DE SEJOUR (valeur : 20.000) dès que votre famille est au complet, en allant sur la case "Bon de séjour".

FAITES FORTUNE en encaissant votre chèque à la banque et en retirant de l'argent au distributeur de billets, 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 carte de crédit, 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. Placez judicieusement les panneaux de signalisation à votre disposition, faites passer le feu au rouge pour les autres et au vert pour vous et vous pourrez semer des embûches sur leur parcours et favoriser le vôtre.

GAGNEZ LA PARTIE en parvenant le premier sur le lieu de vos vacances avec votre famille au complet, un bon de séjour et une somme de 100.000.

ET... RESPECTEZ LE CODE DE LA ROUTE !

PREPARATION DU JEU

LE BANQUIER :

tous les joueurs jettent le dé. Celui qui obtient le point le plus élevé est nommé banquier. Les ex-æquo rejouent entre eux pour se départager.

DISTRIBUTION DES CARTES PROFESSIONNELLES

le banquier bat les 7 cartes professionnelles (motard, assureur, hôtelier, etc.) et les distribue une à une, en commençant par son voisin de gauche.

A quatre joueurs, un joueur reçoit donc une carte de moins que les autres. Cette inégalité est voulue ; il y a d'ailleurs compensation des chances d'une partie à l'autre.

DISTRIBUTION DES PANNEAUX DE SIGNALISATION

Collez les adhésifs sur les panneaux. Attention le "Stop" est octogonal. Les 4 panneaux : "Arrêt interdit", "Interdiction de tourner à droite", "Sens interdit" et "Interdiction de dépasser" sont retournés face cachée sur le plateau et mélangés. Les joueurs prennent au hasard un panneau chacun. Ils reçoivent en plus, selon le panneau qu'ils ont pris :

- un "Stop" avec l'"Interdiction de tourner à droite",
- un "Stop" avec l'"Interdiction de dépasser",
- un "Halte gendarmerie" avec l'"Interdiction de s'arrêter",
- un "Interdiction de dépasser" avec le "sens unique".

FEU TRICOLORE

le banquier le pose à son emplacement sur le plateau de jeu.

DISTRIBUTION DES AUTRES ELEMENTS DU JEU

Le banquier donne à chaque joueur :

- une voiture,
- une somme de 60.000 en billets,
- un chèque et une carte de crédit,
- une carte "Essence" et une carte "Roue de secours".

Les éléments distribués aux joueurs doivent être posés bien en vue sur la table ; chacun contrôle ainsi en cours de partie, l'avance de ses partenaires.

LE JEU COMPREND :

- 1 plateau de jeu ;
- 4 voitures ;
- 8 panneaux de signalisation : 2 "Stop", 2 "Interdiction de dépasser", 1 "Arrêt interdit", 1 "Sens unique", 1 "Obligation de tourner à droite", 1 "Halte gendarmerie" ;
- 1 feu tricolore ;
- 1 liasse de billets et 4 chèques ;
- 1 jeu de 90 cartes ;
- 12 cartes-portrait de 4 familles avec un oncle, une tante et deux cousins ;
- 4 cartes de crédit ;
- 4 roues de secours ;
- 4 bidons d'essence ;
- 4 permis de conduire ;
- 4 brevets de chauffard ;
- 2 bons de séjour ;
- 7 cartes professionnelles ;
- 49 cartes de code de la route ;
- 2 dés.

EN ROUTE

Chacun place l'un de ses panneaux de signalisation sur le plateau en respectant les indications données dans le chapitre "Avantages et Pénalités" et pose sa voiture sur la case départ de son choix : (case rose ou case bleu ciel).

Le banquier joue en premier, suivi de son voisin de gauche, et ainsi de suite, de gauche à droite.

À partir de votre case départ, jetez les dés et 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.

EXCES DE VITESSE

Quand on fait un double, on rejoue. Mais 3 doubles successifs vous obligent à aller directement sur la case "Prison" et à y perdre un tour.

DEPASSEMENT

Pour dépasser, il faut pouvoir venir se placer **devant** la voiture que l'on veut dépasser. On ne peut pas rester stationné à côté.

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 : on peut dépasser dans une intersection protégée par un stop.

AVANTAGE DU DEPASSEMENT

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.

De plus, le joueur qui dépasse a le droit de choisir dans les cartes du (ou des) joueur(s) dépassé(s) une carte professionnelle OU un billet de 10.000 OU un chèque OU une carte de crédit OU encore et surtout un Oncle ou une Tante ou encore une carte Cousins, OU MEME LE BON DE SEJOUR.

Enfin, le joueur qui touche une prime rejoue.

ATTENTION : Lorsqu'un joueur est enfermé à la clinique ou arrêté au parc de stationnement, les autres joueurs n'ont pas droit à la prime de dépassement et ne peuvent rien lui prendre.

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 nombre de points 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.

PANNEAUX DE SIGNALISATION ET FEU TRICOLE

Avant de déterminer le déplacement de sa voiture, chaque joueur peut, s'il le désire, poser le panneau de signalisation qui lui reste, à côté de la case de son choix (en suivant les règles qui régissent le placement de ce panneau) et prendre un autre panneau placé sur le plateau de jeu OU changer la couleur du feu tricolore auquel cas, il garde le panneau de signalisation qu'il possédait et n'en prend pas d'autre sur le plateau de jeu.

LES PRIORITES

Il existe deux sortes de routes : les routes à grande circulation et les routes secondaires.

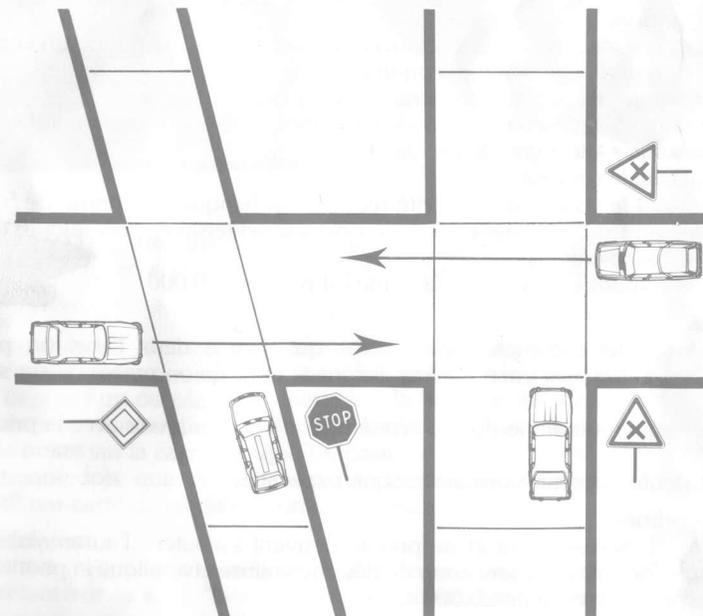
L'importance des routes détermine le droit de priorité aux intersections.

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 (carrefour de droite ci-dessous).



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.

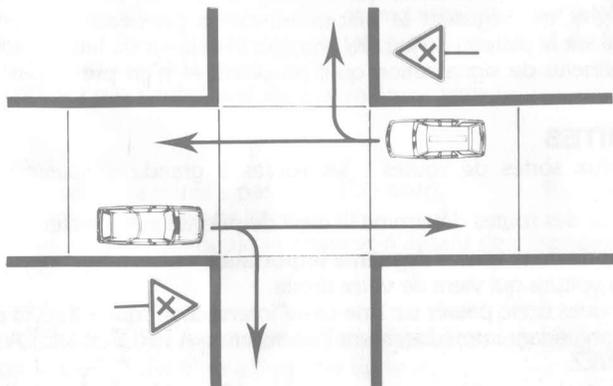
Les voitures qui roulent sur la route à grande circulation (balisée par des panneaux en forme de losange) ont toujours la priorité, même si elles viennent de gauche (carrefour de gauche ci-dessus).

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,
- à 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.

AVANTAGES ET PENALITES

Accident

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

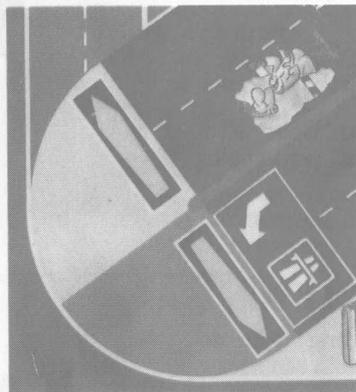
Pour en sortir, payez à l'infirmière autant de fois 5.000 que vous possédez de cartes-portrait.

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 bon de séjour 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 2 témoins majeurs (oncles, tantes ou l'un et l'autre pas nécessairement de la même famille), vous pouvez déposer un ou plusieurs chèques à la banque qui vous remettra le montant correspondant. Il n'est pas nécessaire de se poser sur la case "Banque", y passer suffit.

A chaque fois que vous passez par la banque, recevez 1.000 par carte de crédit en votre possession.



Bon de séjour

Quand il a réuni une famille complète, le joueur peut, en s'arrêtant sur la case "Bon de séjour", acheter le bon de séjour à la banque (prix 20.000).

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

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

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



Cartes professionnelles

Elles sont distribuées au début du jeu et peuvent être prises par un autre joueur à leur propriétaire en cours de partie. Le joueur en possession d'une carte professionnelle prend son nom : ex. garagiste, infirmière, hôtelier... et profite des avantages attachés à cette carte.

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 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.



Feu tricolore

Feu vert : autorisation de passer

Feu rouge : interdiction de passer. La voiture doit s'arrêter sur la case précédant l'intersection.

Feu orange : pour faciliter le jeu, nous ne tiendrons pas compte de cette couleur qui dans la réalité ne dure que 3 à 5 secondes et annonce le feu rouge pour empêcher que l'arrêt brutal d'un véhicule ne risque de provoquer un accident.

Lorsque le feu est au rouge pour votre voie, vous devez vous arrêter à l'intersection jusqu'à ce qu'il soit de nouveau vert : c'est-à-dire lorsque vous (ou un autre joueur) en changerez la couleur quand viendra votre tour.

Garage

Payez 10.000 au garagiste.



Motel

Payez à l'hôtelier 5.000 par carte-portrait.



Oncle Anatole

Choisir un oncle Anatole quand on se pose sur cette case. (si on a son permis).



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.



PANNEAUX DE SIGNALISATION

Obligation de tourner à droite

Se place avant un croisement de route à condition que la route de droite ne soit pas en sens interdit.



Stop

Se place avant un croisement de route mais pas sur l'autoroute ni sur ses voies d'accès. S'il est superposé au signal indiquant le feu tricolore, il annule ce panneau.



Interdiction de dépasser

A côté de n'importe quelle case.



Halte-gendarmerie

Partout sauf sur le passage à niveau. Le joueur qui rencontre ce panneau doit s'arrêter un tour pour contrôle même s'il est au feu vert.



Arrêt interdit

A côté de n'importe quelle case, sauf devant la clinique.



Un panneau de signalisation ne peut pas être posé sur un panneau déjà imprimé sur le plateau, il se place à côté et s'ajoute à celui-ci (exception : "Stop" sur un panneau signalant le feu tricolore).

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 de stationnement

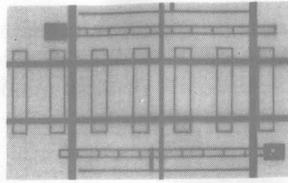
Chaque parc ne peut contenir qu'une voiture. Si vos points vous font PASSER ou ARRIVER sur une case "Parc", et si le parc est libre, vous pouvez, si vous le voulez, y garer votre voiture en la posant sur l'emplacement bleu foncé. Vous devrez y rester au moins un tour sans jouer (maximum : trois jours).



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 5.000 à l'encaisseur du péage que vous vous posiez ou que vous passiez par la case péage.



Permis de conduire

Dès que vous pouvez vous poser sur la case "Permis", répondez à 3 questions choisies dans les cartes code de la route par votre voisin de gauche qui cache de sa main le haut de la carte pour ne vous laisser voir que l'illustration à commenter.

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, prenez le "Brevet de chauffard", payez 20.000 d'amende et restez un tour sans jouer.

Étudiez bien les signaux, car **VOUS NE POUVEZ TRANSPORTER DE FAMILLE QUE SI VOUS AVEZ REUSSI A PASSER VOTRE PERMIS.**

Vous conservez le "Brevet de chauffard" tant que vous n'obtenez qu'une réponse juste et devez acquitter les amendes pour 0 ou 1 bonne réponse à chaque fois que vous passez le permis.

Quand vous aurez réussi à passer votre permis, vous rendrez (si vous en aviez un) le "Brevet de chauffard" au banquier.



Poste d'essence

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



Prison

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 d'une case départ.



Restauroute

Payez 5.000 par carte-portrait à l'hôtelier.



Roue de secours

Voir "Crevé"



Sens interdit

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'on n'y passe personne.



Tante Adèle

Demandez la Tante Adèle de votre choix au banquier (si vous avez votre permis).



Tous les paiements se font en billets.

Chèques et cartes de crédit ne sont pas admis.

CONSEILS ET TACTIQUE

La première chose à faire est d'aller vous poser sur la 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, gardez-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 bon de séjour et la somme de 100.000, tous ses adversaires ont intérêt à unir leurs efforts pour l'empêcher de franchir la ligne d'arrivée.

Pour varier les plaisirs :

La partie "normale" : un seul bon de séjour est mis en jeu et n'importe quelle carte-portrait peut être prise.

La partie "courte" : les 2 bons de séjour sont mis en jeu : il est interdit de prendre un portrait à un joueur qui a une famille complète.

Bonne route et joyeuses parties !