

TRAFFIC - CODE

materne

● MATERIEL DE JEU

Le tableau-jeu représente une ville dont certaines artères sont parcourues par des voies de trams - 1 règlement - 3 piétons - 3 voitures - 9 cartes-témoins de visite - 1 dé + 1 dé de signal lumineux.

● PARTICIPANTS

Il peut y avoir de 2 à 6 joueurs, ceux-ci se partageant piétons et voitures. L'arbitre de jeu est choisi parmi eux, il veille à l'application du règlement et distribue les cartes-témoins.

● THEME DU JEU

Un groupement de jeunesse organise un grand jeu de ville. Trois membres (piétons) doivent, au départ du local, se rendre chacun à un point déterminé : BIBLIOTHEQUE - MUSEE - EXPOSITION et ce, suivant l'itinéraire de leur choix. Parvenus au but, ils reçoivent la carte-témoin correspondant à la visite et à la couleur du piéton; ils doivent ensuite retourner au local, ce qui leur vaut 5 points. Les Chefs se déplacent à bord de 3 voitures et vont tenter de les empêcher de remplir leur mission. Leur point de départ est situé au PARKING du Rond-point. Pour capturer un piéton, la voiture doit parvenir à s'arrêter sur la case immédiatement en regard de celle où se trouve un piéton; celui-ci étant éliminé, la voiture doit le ramener directement au PARKING avant de reprendre la chasse. Chaque piéton capturé vaut 5 points pour l'équipe des chefs.

● DEROULEMENT DU JEU

- Les joueurs peuvent indifféremment avancer l'un ou l'autre pion. Si tous les pions d'un joueur sont bloqués pour une raison quelconque, celui-ci passe son tour.
- Voitures et piétons se déplacent en comptant les cases selon le nombre de points indiqués par le dé.
- Pour placer au départ une voiture ou un piéton, il faut obtenir un « 6 » avec le dé, après quoi, le joueur doit rejouer aussitôt et déplacer son pion du nombre de points indiqués. Au début du jeu, chaque « 6 » obtenu doit être consacré à sortir un pion suivant ce processus.
- CARREFOURS A SIGNALISATION LUMINEUSE. — Quel que soit le point obtenu, le piéton doit s'arrêter sur la case carrée **s'il désire traverser** et la voiture: sur la case précédant le carrefour. L'un et l'autre perdent le surplus de points, s'ils n'ont pas obtenu les points exacts pour s'arrêter aux endroits indiqués. (Le piéton n'est pas obligé de traverser immédiatement, mais bien la voiture). Au tour suivant, le joueur jette le dé-signal — **Si le point est vert** : le joueur jette aussitôt le dé et avance son jeton; le piéton **doit** obtenir plus de « 2 » et la voiture plus de « 1 »; celle-ci est obligée d'avancer quelle que soit la direction qu'elle sera amenée à prendre. Si le point obtenu est insuffisant pour avancer : le dé-signal doit être rejeté au tour suivant. **Si le point est rouge** : le piéton doit attendre; pour la voiture, il faut rejeter le dé-signal au tour suivant.

● PIETONS

- Les piétons se déplacent en suivant les trottoirs (toutes les cases rouges comptent quelle que soit leur forme). Ils ne peuvent jamais faire demi-tour, pour changer de direction, ils doivent traverser la rue.
- Tout piéton peut stationner là où il désire, pour autant que ce ne soit pas sur la chaussée, fusse même dans un passage protégé.
- Pour dépasser un autre piéton, il faut compter la case occupée dans le nombre de cases à avancer.
- Deux piétons ne peuvent jamais occuper la même case.
- En principe, les piétons traversent les rues aux passages protégés (bandes jaunes = 2 cases) à moins que cette case ne soit occupée par une voiture. Ils peuvent cependant traverser perpendiculairement en dehors de ces passages, pour autant que ce soit à plus de 2 cases d'un passage protégé et qu'il ne se trouve pas de voiture à moins de 2 cases de celle par où va s'effectuer la traversée.
- Un piéton capturé par une voiture est éliminé, s'il est porteur d'une carte-témoin, celle-ci est remise en jeu. Quand il ne reste plus qu'un seul piéton, celui-ci peut en une seule randonnée se rendre aux endroits de visites, dont les cartes n'ont pu être ramenées au local et emporter celles-ci.

● VOITURES

- Les voitures se déplacent en suivant les rues (cases noires). Elles ne peuvent jamais faire demi-tour, ni occuper à deux la même case.
- Pour dépasser une voiture, il faut compter la case occupée dans le nombre de cases à avancer.
- Les voitures ne peuvent stationner sur aucune case grise.
- Lorsqu'une voiture a capturé un piéton, elle doit le ramener directement au PARKING avant de reprendre la chasse, ce qui vaut 5 points à son équipe.
- Aux carrefours, il faut contourner le point noir par la droite, car il est interdit de traverser en diagonale.

● SIGNAUX ROUTIERS

Sauf signalisation spéciale, la priorité de droite est de rigueur (voir règle ci-dessous).



CARREFOUR A PRIORITE DE DROITE

La voiture se préparant à franchir ce carrefour doit veiller à ce qu'aucun véhicule venant de sa droite, ne se trouve à moins de 3 cases du centre du carrefour: dans ce cas, elle doit s'arrêter sur la case précédant le carrefour, quel que soit le nombre de points jetés et attendre que l'autre véhicule ait franchi le carrefour.



ROUTE PRIORITAIRE

Les autres véhicules doivent céder le passage. S'il y a signaux lumineux, ceux-ci règlent la circulation.



CEDER LE PASSAGE

Si au moment de franchir cette case, un véhicule se trouve sur la route prioritaire, à 3 cases ou moins du centre du carrefour, la voiture doit s'arrêter sur cette case et attendre que l'autre soit passée. Si aucune voiture n'est en vue sur la route prioritaire, le joueur peut continuer sans s'arrêter. S'il y a signaux lumineux, ceux-ci règlent la circulation.



ENDROIT FREQUENTE PAR DES ENFANTS

La voiture s'arrêtant sur cette case, passe 1 tour.



TRAVAUX EN COURS

La voiture s'arrêtant sur cette case, passe 1 tour.



LIMITATION DE VITESSE

La voiture s'arrêtant sur cette case ne peut avancer que d'une case à la fois, jusqu'à ce qu'elle franchisse la case : FIN DE LIMITATION DE VITESSE.



FIN DE LIMITATION DE VITESSE

Dès cette case, la voiture peut reprendre sa marche normale.



INTERDIT AUX VOITURES



INTERDIT AUX PIETONS



STATIONNEMENT INTERDIT

(signal double face)
Le joueur amené à s'arrêter sur une de ces cases grises, doit au tour suivant, rejoindre avec cette voiture.



SENS OBLIGATOIRE D'APRES LA POSITION DE LA FLECHE



ARRET ET STATIONNEMENT INTERDITS

Interdit de s'arrêter sur cette case.



SENS GIRATOIRE



SENS INTERDIT



VOIE SANS ISSUE



INTERDIT DE TOURNER DANS LE SENS INDIQUE PAR LA FLECHE



PARKING