

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





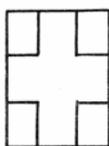
Composition : Une piste de 8 cases × 8 cases

4 tacots

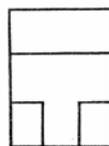
52 cartes



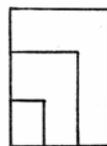
4



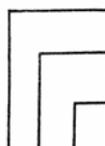
4



6



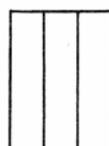
8



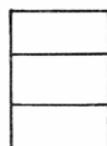
8



6



8



8

Thème : Un rallye-surprise dans un tacot de la belle époque au milieu des embouteillages et des impasses.

But : Se débarrasser le premier de ses cartes en faisant progresser une voiture sur une route qui se construit à mesure que se déroule la partie. Eviter les impasses, les pièges de ses adversaires, et, si possible, mettre en dernier la carte Arrivée qui termine le rallye.

A. — REGLE POUR 4 JOUEURS

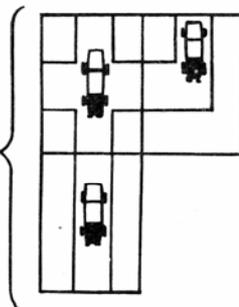
La donne : chacun reçoit 1 voiture, 12 cartes au hasard + 1 carte Arrivée ou Impasse.

A CHACUN SON « BOUT ». Le 1^{er} à jouer, tiré au sort, doit poser sur une des quatre cases du centre de la piste, une route à 4 voies. S'il n'en a pas, il cède son droit à commencer à son voisin de gauche, etc...

Celui qui commence met sa voiture au centre de la carte qu'il pose.

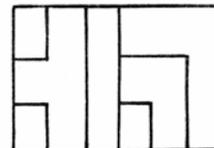


Son voisin ajoute une carte à celle qui vient d'être posée, de telle façon que les bouts se correspondent, et il pose sa voiture sur cette 2^e carte. Le 3^e joueur fait de même, toujours en partant de la première carte posée, et en mettant aussitôt sa voiture sur sa carte, etc...



Chaque joueur part ainsi dans sa direction, avec sa voiture.

REGLE GENERALE : A l'exception de l'impasse, on ne peut poser de carte que devant sa propre voiture, et à condition que la carte que l'on met s'harmonise parfaitement avec celles qui ont été déjà posées.



Par exemple, cette carte de virage à gauche ne peut être posée.

GARE AUX EMBOUTEILLAGES ROUTE COUPEE : Quand un joueur a sa route coupée par un adversaire, ou qu'il se boucle lui-même sa route, ou qu'il est victime d'une impasse, ou qu'il est incapable de continuer sa progression, il doit chercher une autre issue. Pour cela, à son tour de jouer, ne pouvant poser une carte devant sa voiture et faire progresser celle-ci, il devra la déplacer en sautant de carte en carte. A chaque tour, il aura droit au maximum de sauter 5 cartes à la fois, en suivant la route tracée. S'il trouve une issue, il pourra, le coup suivant, à nouveau poser une carte devant sa voiture, et la faire avancer.

ARRIVEE OU IMPASSE : Celui qui pose sa carte d'arrivée, en dernier, devant sa voiture, obtient la victoire avec bonification exceptionnelle. Cependant, il peut être préférable d'utiliser cette carte en Impasse devant la voiture d'un adversaire.

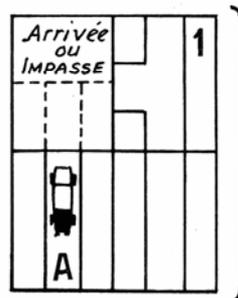
3 conditions sont à remplir :

a) Cette carte d'impasse doit s'intégrer logiquement avec les autres cartes déjà posées.

b) Celui qui est victime de l'impasse doit avoir au moins 3 cartes en main. S'il n'en a pas plus de 2 ou 1 on ne peut lui mettre d'impasse. Il doit avoir posé au moins 3 cartes. On ne peut pas mettre d'impasse juste au départ.

c) Celui qui met une impasse à un adversaire, ne doit pas faire bouger sa voiture ce coup là.

Un joueur qui n'a plus que 3 cartes en main doit l'annoncer tout haut. Ses adversaires savent qu'ils n'ont plus qu'un coup pour tenter de le bloquer.



On ne peut poser une impasse devant A, car elle ne « colle » pas avec la carte N° 1 qui réclame un embranchement ou un virage à droite.

« PAS DE BOUCHONS » :

Pas plus de deux voitures sur la même carte, soit à la suite, soit qui se croisent.

En effet, un joueur peut n'avoir plus aucune issue de libre. Il ne lui reste plus qu'à suivre une autre voiture, carte après carte, en espérant que ce joueur posera une route à 3 ou 4 voies, qui lui permettra de s'échapper. Ou encore qu'il sera bloqué à son tour. Dans ce cas, si le joueur qui est en deuxième position a la carte qui manque à celui qui est en première position, il peut le doubler, à son tour de jouer, et continuer la route à sa place.

FIN DE LA PARTIE - « chacun son compte » :

Quand un joueur pose sa dernière carte, le tour de jeu se termine jusqu'au joueur situé à la droite de celui qui avait commencé (chacun a ainsi joué le même nombre de fois). Chaque joueur abat ses cartes restantes et compte 1 point négatif par point de sortie, soit :

ARRIVEE ou IMPASSE =	- 1 point	Celui qui a posé la carte ARRIVEE devant sa voiture =	+ 5 points
LIGNE DROITE - VIRAGE =	- 2 points	Celui qui n'a plus de carte, mais n'a pas posé l'arrivée =	0 point
ROUTE A 3 VOIES =	- 3 points	A quatre joueurs, la partie se dispute en 4 manches — ou 4 contr	
ROUTE A 4 VOIES =	- 4 points	ôles —, puisqu'il s'agit d'un Rallye.	

B. — REGLE POUR 3 JOUEURS

Il faut retirer du jeu une carte « Impasse » ou « Arrivée ». Chaque joueur reçoit 15 cartes + 1 Impasse ou Arrivée. Les 3 cartes restantes sont retournées face visible. Elles peuvent être prises et jouées à la place d'une carte de sa main. Pour commencer, il faut mettre une carte à 3 ou 4 voies.

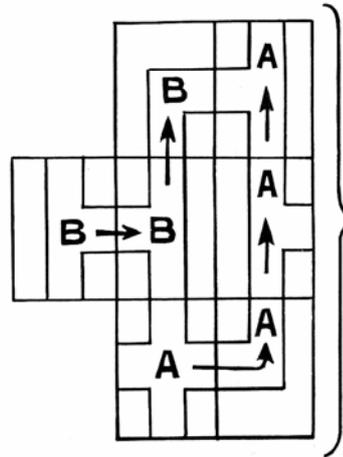
C. — POUR 2 JOUEURS :

Retirer 2 cartes « Arrivée » ou « Impasse ». Chacun reçoit 12 cartes + 1 « Arrivée » ou « Impasse ». Quand un des 2 joueurs a épuisé ses 12 cartes (l'« Arrivée » ou « Impasse » ne compte pas), il réclame la 2^e donne, qui est encore de 12 cartes. Son adversaire ajoute simplement les nouvelles cartes à celles restantes. L'« Arrivée » ou « Impasse » peut être jouée pendant la 1^{re} donne.

D. — POUR 1 JOUEUR / REUSSITE :

Le joueur met à part, face visible, les « Arrivée » ou « Impasse », ainsi qu'une carte à 4 voies. Il fait ensuite 3 tas de 12 cartes et 1 tas de 11 cartes. Il retourne la dernière de chaque tas. Cela lui fait donc 4 cartes visibles. Il met au centre la carte à 4 voies et pose dessus les 4 voitures. Puis il choisit une des 4 cartes visibles, la pose à la suite de celle à 4 voies et fait ainsi partir une voiture. Il retourne aussitôt une nouvelle carte visible, de façon à en avoir toujours 4. Et ainsi de suite, le joueur fait à son gré avancer l'une ou l'autre voiture. Il doit veiller à ne pas « épuiser » un tas trop vite, ce qui ne ferait plus que 3 cartes visibles. Les cartes « Arrivée » ou « Impasse » sont jouées à part, au gré du joueur. La réussite totale consiste à poser les 4 cartes « Arrivée » ou « Impasse » en dernière carte devant chaque voiture. La réussite simple consiste à poser les 52 cartes du jeu en utilisant les 4 cartes « Arrivée » ou « Impasse » au moment jugé le plus opportun.

EXEMPLE D'UNE ROUTE COUPEE PAR UN ADVERSAIRE :



A coupe la route de B.
B doit revenir 2 cartes en arrière, pour trouver une nouvelle issue.
B ne posera pas de carte lors de son déplacement.

E. — TACTIQUE :

- Il faut bien ranger les cartes dans sa main ; à gauche, les virages à gauche ; à droite, les virages à droite. Au milieu, les lignes droites et les intersections.
- Il faut savoir bien poser l'impasse, surtout quand il s'agit d'empêcher un adversaire de venir dans une zone où l'on veut faire évoluer tranquillement sa voiture.
- Pour se défendre de l'impasse, il faut jouer des lignes droites horizontales, ou des intersections à 3 et 4 voies qui permettent de s'échapper aussitôt.
- Il faut attaquer les joueurs qui ont le plus de points lors des 2^e, 3^e et 4^e manches, plutôt que ceux qui ont déjà un fort total négatif. On attaque avec l'impasse, ou en se dirigeant systématiquement vers le joueur visé pour lui bloquer sa route et l'empêcher d'évoluer librement dans une zone dégagée.
- Inversement, il faut essayer, quand on ne veut pas attaquer, de se chercher un coin tranquille, loin des embouteillages, où les autres ne sont pas.

A. BIDEAU
(C) 1974

Pour tous renseignements, adressez-vous à S.A. GRANADE - 4, rue Charles-Martin - 69190 SAINT-FONS.