

## **AUF ACHSE JUNIOR** **(SCHMID 1992)**

Traduction française adaptée par Josée Lacasse-Keppers.

Les dessins de la version originale allemande n'ont pas été inclus.

« Auf achse junior » est un jeu où des colis sont constamment chargés et déchargés par 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans.

### **Matériel de jeu**

1 plateau de jeu

4 camions

4 x 11 colis colorés (+ 2 de réserve par couleur)

12 jetons « mission » : 6 flèches ; 6 « nombre de colis »

1 obstacle-barrage routier (= 1 socle + 1 carton avec un signal de circulation interdite)

1 dé spécial (cercle, 2, 3, 4, 5, 6)

### **Préparation du jeu**

1) Chaque joueur choisit une couleur et prend le camion et les colis correspondants.

Il place son camion sur l'un des deux emplacements jaunes de départ.

2) Les jetons « mission » sont mélangés et posés, face cachée, sur les cercles bleus du plateau de jeu. Ensuite, ils sont retournés, face visible.

Les pions « mission » sont de 2 types. Ne pas les mélanger :

a) Sur les jetons « chargement », figure chaque fois un camion chargé. Le chargement du camion indique combien de paquets doivent être chargés à cet endroit.

b) Sur les jetons « déchargement », il y a seulement une flèche et le nombre de paquets à décharger.

3) Chaque joueur pose ses colis sur les jetons « chargement ». Donc, au total, 11 colis pour chacun sur le plateau de jeu

4) Le barrage routier est provisoirement placé à côté du jeu.

5) Le joueur le plus jeune commence. Ensuite, on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

### **But du jeu**

Chaque joueur est propriétaire d'un camion et transporte des colis à travers la ville.

Le joueur qui saura déplacer le plus rapidement possible ses colis des endroits de chargement vers les endroits de déchargement gagnera le jeu.

Il s'agit pour cela de planifier au mieux l'itinéraire, d'utiliser les espaces verts et d'éviter les obstacles.

## **Déroulement du jeu**

### **1) Rouler en rond :**

- a) Chaque joueur lance le dé à son tour et déplace son camion du nombre correspondant de cases.
- b) Un camion peut choisir sa direction. A chaque tour, le joueur peut changer la direction de son camion, sans pour autant rouler vers l'avant et en marche arrière lors du même tour.
- c) Rattraper d'autres camions est permis. Cependant, 2 camions ne peuvent se trouver sur la même case. Le camion « rattrapeur » sera donc posé une case plus loin. C'est seulement dans ce cas que s'annulent les points excédentaires du dé.
- d) Si un camion arrive sur une case bordée de vert avec feux de signalisation, il peut rejouer et se déplacer à nouveau. Ce « double tour » n'est valable que si, au premier tour, tous les points du dé ont compté.

### **2) Charger et décharger :**

- a) L'entrée vers un endroit de stationnement (pour charger ou décharger) coûte aussi un point du dé. On peut éventuellement aussi annuler les points restants sur le dé.  
Si un endroit de stationnement a plusieurs entrées, le joueur choisit entre celles-ci.
- b) Un endroit de stationnement ne peut être occupé que si on va effectivement y charger ou décharger. Plusieurs camions peuvent également y stationner au même moment.
- c) Le chargement ou déchargement des paquets se fait immédiatement après l'arrivée sur la place de stationnement. Les actions partielles sont permises mais pas très utiles puisque tous les paquets devront quand même arriver à la destination finale.
- d) La sortie de l'endroit de stationnement coûte aussi un point du dé.  
(Si on fait 1, le camion se place donc sur la case juste à côté.)
- e) Un camion peut à tout moment transporter au maximum 4 paquets. Le joueur qui sait tirer profit au maximum de cela prend une bonne option sur la victoire.
- f) Note de la traductrice : quand une mission est finie, il est permis d'enchaîner immédiatement sur la suivante (donc dans la même place qu'où on a déchargé ses colis).

### **3) Barrage routier :**

- a) Si un joueur obtient le cercle au dé, il a deux choses à faire.  
D'abord, il doit placer le barrage routier sur la case de son choix, excepté les cases bordées de vert et les cases occupées. Ensuite, il peut encore déplacer son propre camion d'une case.
- b) Le barrage routier ne peut en aucun cas être franchi : un camion doit toujours s'arrêter sur la case avant le barrage et, au tour suivant, revenir en arrière.  
Un camion ne peut en aucun cas stationner pendant 1 (ou plusieurs) tour(s).

## **Fin du jeu**

Le joueur qui, le premier, aura pu transporter ses 11 paquets depuis les endroits de chargement vers les endroits de déchargement, gagne le jeu.

Les places suivantes seront déterminées proportionnellement au nombre de paquets déplacés par chaque joueur.