

Reglement du jeu "Code routier"

Signification des signaux routiers:

1. **Stop, arrêt obligatoire, céder le passage**
Le joueur doit s'arrêter et ne peut continuer qu'au prochain coup de dé.
2. **Sens obligatoire à tout véhicule**
De ce signal avancez dans la direction indiquée.
3. **Passage pour piétons**; le joueur ne peut repartir qu'avec le nombre 2 ou 3.
4. **Vitesse maximum**. De cet emplacement le joueur ne peut quitter qu'en ayant fait le nombre 2 ou 3.
5. **Passage étroit**; de cette case on ne peut partir qu'avec le nombre 2 ou 3, défense de doubler.
6. **Sens giratoire**; Avancez de 3 cases et tournez à droite.
7. **Poste croix rouge**; le joueur ne peut partir qu'avec le nombre 2 ou 3.
8. **Passage à niveau non-gardé**; le joueur ne peut partir qu'avec le nombre 2 ou 3.
9. **Interdiction d'arrêter et de stationner**; arrivé à ce signal le joueur avance automatiquement de 2 cases.
10. **Cassis**. Indépendamment du nombre de points joués, on ne peut avancer que de 2 cases.
11. **Stationnement interdit**; à ce signal interdiction de stationner longtemps. Le joueur arrivé à cette case doit la quitter immédiatement en jouant une deuxième fois.

Deux à quatre personnes peuvent participer à ce jeu. Les autos sont placées dans les cercles se trouvant du côté gauche devant le garage. Celui qui jette un deux le premier, commence et conduit sa voiture jusqu'au signal stop se trouvant devant l'artère. La deuxième automobile ne peut être portée au jeu qu'après avoir réussi le nombre trois et la troisième après avoir jeté le nombre quatre. Le sens de la course se fait dans le sens de aiguilles d'une montre.

A ce jeu il est interdit de jouer en dehors du plan. Plusieurs véhicules de même ou de différentes couleurs peuvent être placés les uns à côté des autres. C'est seulement entre le garage et l'artère principale et en franchissant un passage étroit qu'il n'est pas permis de doubler.

Les signaux ne sont valables que pour les joueurs qui arrivent dans les cases où ils se trouvent. Celui qui arrive deux cases avant un signal et qui réussit à jouer le nombre de trois à six passe le signal sans s'arrêter. Le joueur qui passe le sens obligatoire a le choix de continuer par la route extérieure ou par le plus court chemin, mais sans faire marche arrière. Les véhicules se trouvant dans le sens giratoire sont prioritaires; il faut les laisser passer avant de s'engager dans ce sens giratoire. Après trois cases il faut tourner à droite.

Le gagnant est celui qui a réussi le premier à faire entrer ses trois autos dans les cercles situés sur le côté droit du garage.

