

Circulation routière

Jeu Ravensburger®

No. 00 702 8

Illustration: Léa Koch-Auvo

Jeu de points et de dés de 2 à 6 personnes à partir de 8 ans.

Contenu

- 1 plan de jeu
- 6 autos
- 25 «carte lieu»
- 25 «carte évènement»
- 18 cartes «procès-verbal»
- 1 règle de jeu
- 1 tableau signaux code de la route

But du jeu

Chaque joueur cherchera à visiter le plus grand nombre possible de lieux, afin d'obtenir un maximum de «cartes lieu».

Il devra, pour y parvenir, respecter le code de la route, voire profiter de celui-ci pour influencer son plan et sa stratégie.

Préparation du jeu

Pour la première partie, on enlèvera les «carte lieu» avec les chiffres de 1 à 25, de la planche. Pour la première partie de jeu, il est conseillé de ne sélectionner que 13 «carte lieu». Les «carte lieu» seront mélangées et posées au milieu de la table face cachée.

On choisit un meneur de jeu qui gèrera les «carte procès-verbal». Chaque joueur choisit son auto et la

pose sur le parking de la forêt au bord de la ville. C'est de là que partira le premier parcours.

Règle de jeu

Buts:

Le meneur de jeu tire la première «carte-lieu» et la pose sur le plan de jeu à l'endroit correspondant, marqué du même chiffre. Le premier but à atteindre est ainsi donné. Chaque automobiliste cherchera maintenant le premier à gagner cette carte en se rendant le plus vite possible sur le lieu en question.

Comment avance-t-on?

Celui qui en lançant son dé, atteint le nombre le plus élevé, commence la partie; les autres joueurs, suivront à tour de rôle, dans le sens de l'aiguille d'une montre.

On avancera d'autant de cases dans la direction de la voiture, qu'on aura amené de points avec la dé. On peut, par contrainte du code de la route ou de plein gré, avancer de moins de points que ceux obtenus.

Si on arrive sur la case en face du lieu recherché, on reçoit la «carte lieu» mise en jeu. Les points non employés seront alors perdus.

On ne peut faire demi tour que sur la place du marché, ou si une «carte évènement» le permet. On n'a pas le droit de s'arrêter sur un croisement. Si le nombre de points

Circulation routière

ne permet pas de dépasser le croisement, on arrêtera sa voiture sur la case avant celui-ci.

Différents parcours et routes:

Il est important de bien étudier le plan de jeu avant de commencer les parties. Il existe en effet des parcours favorables. Dans le centre ville, la circulation est règlementée avec les feux tricolores. Autour de la ville il y a une voie rapide sans croisements. Attention de ne pas manquer l'entrée sur la voie rapide. Tout à l'extérieur du plan du jeu la route traverse la campagne. On passe par l'auberge, le château, le tour panoramique et on rencontre aussi un troupeau de vaches.

La voie large au centre de la ville correspond à une seule case et peut être parcourue avec un seul point. Mais attention: les feux doivent être au vert! Si le feu est au rouge on doit attendre sur la ligne blanche. Sur cette voie large, deux bitures peuvent se trouver en même temps.

Rencontres:

A l'exception de la voie large et la place du marché, une seule voiture a le droit d'occuper une case. Si le nombre de points amenés avec le dé vous le permet vous pouvez dépasser la voiture qui s'y trouve. On croise celle qui vient à votre rencontre.

Nouveau but:

Dès qu'un des joueurs a gagné la «carte lieu» mise en jeu, le meneur en découvre une nouvelle. Tous les joueurs chercheront à atteindre ce nouveau but en partant de l'endroit où se trouve le véhicule à ce moment-là.

«Carte évènement»:

Celui qui arrive sur une case marquée d'une étoile bleue, tire une «carte évènement». Selon le message qu'il y trouve, il réalise immédiatement l'évènement, ou selon le cas aux tours suivants. Ces cartes sont signalées par une étoile et sont, après réalisation de l'évènement, remises sous le tas, face cachée.

Feux tricolores:

On tournera d'un cran le disque feu rouge - feu vert à chaque fois qu'un joueur obtiendra un 2 ou un 6. Le joueur doit faire cette manœuvre avant d'avancer son auto.

Signaux et code de la route:

Tous les signaux du code de la route doivent être scrupuleusement respectés. Sont valables pour le parcours, les signaux qu'on rencontre dans le sens du parcours et qui se trouvent sur le bord droit de la route. Chaque signe est accompagné d'une flèche indiquant dans quel sens ce panneau est à considérer.

Circulation routière

Qui ne respecte pas les règles du code de la route, reçoit du meneur de jeu une «carte procès-verbal». Celui des joueurs qui a trois de ces cartes doit laisser passer un tour sans jouer. Il disposera de ce temps mort pour étudier le code de la route. Tous les signes du code de la route doivent être respectés. Si le feu est rouge on s'arrête et on attend qu'il passe au vert (si un des joueurs fait un 2 ou un 6 avec les dés). Au stop on s'arrête et on ne repart qu'au tour suivant. Dans les deux cas les points non employés sont perdus.

Sens obligatoires, sens uniques, sens interdits devront être respectés comme dans la réalité. Aux cases portant le panneau «enfants» ou «animaux» il faut ralentir. On n'avancera que d'une case au coup suivant, peu importe le nombre de points obtenus. Si on arrive à une intersection avec le signe «céder le passage» on doit s'arrêter si une voiture se trouve immédiatement avant le croisement à gauche ou à droite.

Les signes et panneaux du code de la route sont indiqués sur une feuille à part. Sont également indiqués sur cette feuille les différentes interprétations en vigueur dans certains pays.

Fin de la partie

Le jeu se termine si toutes les «cartes lieu» ont été utilisés. C'est ce-

lui qui en totalise le plus grand nombre, qui sera le vainqueur.

On peut aussi trouver un accord, suivant lequel, chacun totalise les nombres de ses cartes et que celui qui atteint le plus grand total a gagné.



