

LA COURSE AU FRET®

Edité par **ALAN
JEUX**

**Un jeu amusant et éducatif à la fois.
Vous apprendrez à connaître les régions, les départements,
en parcourant la France de ville en ville à bord d'un semi-remorque,
tout en évitant les pièges et en essayant d'obtenir le maximum d'argent.**

BUT DU JEU

Lorsque toutes les cartes BRF (Bureau Régional de Fret) ont été retirées du jeu, le gagnant est celui qui totalise la plus grosse somme d'argent.

Si vous décidez de faire une partie avec :

2 joueurs, distribuez 2 BRF

4 joueurs, distribuez 4 BRF

6 joueurs, distribuez 6 BRF

3 joueurs, distribuez 3 BRF

5 joueurs, distribuez 5 BRF

Si tous les BRF ne sont pas attribués, d'un commun accord, les joueurs peuvent décider que la banque prenne en compte les BRF restants et perçoive les taxes d'affrètement.

CONTENU DU JEU

- Un plateau de jeu représentant la France et son réseau routier
- 6 camions de couleurs différentes (noir, bleu, vert, marron, violet, rouge)
- 90 cartes de hasard de couleur verte
- 45 cartes BRF de couleur noire représentant le BRF de Brest
- 45 cartes BRF de couleur bleue représentant le BRF de Nice
- 45 cartes BRF de couleur verte représentant le BRF de Strasbourg
- 45 cartes BRF de couleur marron représentant le BRF de Lyon
- 45 cartes BRF de couleur violette représentant le BRF de Bordeaux
- 45 cartes BRF de couleur rouge représentant le BRF de Paris
- Un dé
- Des billets de banque répartis en billets de : 30000 F, 10000 F, 5000 F, 1000 F, 500 F et 100 F.

MISE EN PLACE DU JEU

- Un des joueurs est nommé responsable de la banque.
- Pour commencer la partie, chaque joueur choisit un camion et reçoit la somme de 62 000 francs répartie comme suit :
 - 1 billet de 30000 francs
 - 3 billets de 5000 francs
 - 6 billets de 500 francs
 - 1 billet de 10000 francs
 - 3 billets de 1000 francs
 - 10 billets de 100 francs.
- Chaque joueur place son camion sur la case BRF (Bureau Régional de Fret) correspondant à la couleur de son camion.
- Chaque joueur lance le dé à tour de rôle, celui qui obtient le score le plus élevé commence la partie. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le premier joueur tire une carte BRF de la même couleur que son camion. Il doit se rendre à la destination indiquée, en lançant le dé et en avançant case par case (il est libre de choisir son itinéraire).

Lorsque le joueur est presque arrivé à sa destination, et que le nombre indiqué sur le dé est supérieur au nombre de cases restantes, il doit obligatoirement s'arrêter sans dépasser sa destination ; il remet alors sa carte au banquier et reçoit en échange la somme inscrite. Par la suite, deux possibilités s'offrent au joueur :

1 - Soit il retourne à son BRF pour aller chercher une nouvelle carte, tout en lançant le dé et en avançant case par case.

TAXE D'AFFRETEMENT :

s'il obtient 1, il paye 200 F

s'il obtient 2, il paye 400 F

s'il obtient 3, il paye 600 F

s'il obtient 4, il paye 800 F

s'il obtient 5, il paye 1000 F

s'il obtient 6, il paye 2000 F

2 - Soit il choisit de se diriger vers un autre BRF. Une fois arrivé, le joueur tire une carte correspondant à ce BRF et s'acquitte d'une taxe d'affrètement auprès du joueur concerné ou auprès de la banque si le BRF n'est pas attribué. Pour cela, le joueur lance le dé (voir tableau des taxes ci-dessus).

Il en est de même pour les autres joueurs.

Les cartes BRF ayant servi doivent être retirées du jeu.

3 - En fin de partie, lorsqu'il ne reste plus qu'une seule carte BRF, le premier des joueurs qui arrive sur la case correspondante à la carte BRF prend celle-ci et continue la partie tout seul. La partie est terminée lorsque le joueur arrive à la destination indiquée.

Cases particulières

▪ Lorsqu'un des joueurs arrive :

- sur une case "GENDARMERIE" : il doit s'acquitter d'une amende forfaitaire de 900 francs qu'il paie à la banque,
- sur une case "GAS-OIL" : il doit payer à la banque la somme de 2000 francs,
- sur une case "RESTAURANT" : le joueur doit verser 100 francs à la banque,
- sur une case "HASARD" : le joueur tire une carte "Hasard", se réfère aux instructions et la replace sous le paquet,
- sur une case "AIRE DE REPOS", il perd un tour.

Cartes particulières

▪ Lorsqu'un joueur tire une carte Hasard :

- "BON POUR UN PLEIN GRATUIT" : il garde cette carte, et après utilisation sur une case "GAS-OIL" la replace sous le paquet "Hasard",
- "BON POUR UN REPAS GRATUIT" : il garde cette carte, et après utilisation sur une case "RESTAURANT", la replace sous le paquet "Hasard",
- "...ALLER DIRECTEMENT AU SERVICE DES MINES" : il doit s'y rendre sans lancer le dé et s'acquitter d'un paiement de 2000 F pour visite obligatoire annuelle du véhicule,
- "CETTE CARTE VOUS DISPENSE DE L'AMENDE FORFAITAIRE" : il garde cette carte et après utilisation la replace sous le paquet "Hasard".

▪ Lorsqu'un joueur tire une carte BRF où "nul" est inscrit, le joueur perd son tour.

Si au cours de la partie, un des joueurs se retrouve sans argent, il ne peut en aucun cas en emprunter ou s'en faire prêter, il doit alors quitter la partie.