

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Entenrallye

ou « la course des 2CV » (La 2CV en Allemagne est appelée communément « Enten » soit « canard »)

De Walter Müller (traduction de la règle de l'allemand par Olivier Landeau)

De 2 a 6 joueurs à partir de 9 ans

Contenu :

1 plateau de jeu

1 dé

8 jetons

1 règle

6 voitures en bois

6 cartes 2CV

48 pièces de voiture (cartes)

Vous aussi, vous êtes tombés dans la passion des 2CV. Vous vous êtes payés une vieille 2CV pas tout à fait dans un état irréprochable et vous voulez la styliser. Cette année se déroulent 4 rencontres de 2CV et les plus belles se verront récompensées. Une chose est sûre, vous voulez y obtenir un prix, donc pas de temps à perdre ! La « 2 pattes » doit le plus vite possible être embellie de nouvelles pièces et tout de suite après se rendre à la rencontre. Vous devez vous y rendre le plus ponctuellement possible autrement votre bijou ne pourra pas être estimé.

Au milieu de toute cette agitation, vous ne devez pas perdre de vue, que vous avez à réparer tous les défauts de la voiture, car les 2CV doivent aussi se rendre au contrôle technique et sans le macaron du CT il n'y a pas de rencontre ...

But du jeu

Durant le jeu, vous devez vous procurer des pièces de voitures et ainsi embellir votre 2CV. Après l'embellissement, des points sont distribués.

Les points ne seront pris en compte, que lorsque les 2CV arrivent à temps aux rencontres. Du coup il faut rouler vite !

A cela s'ajoutent les réparations à faire, sinon vous serez retardés au contrôle technique.

Celui qui passe du temps à réparer ou à embellir sa voiture, roule trop lentement, ce qui l'empêche d'arriver à temps aux rencontres. L'art réside donc à bien répartir le temps à passer pour chaque opération. Le gagnant est celui qui, à la fin du jeu, a réussi à accumuler le maximum de points.

Préparation du jeu

Poser le plateau de jeu. Avant de jouer pour la première fois les cartes doivent être soigneusement détachées des plaques. Chaque joueur reçoit une voiture en bois, une carte 2CV et un jeton de la même couleur. La voiture est posée sur la case départ, le jeton sur la case « 0 » dans la barre rouge et blanche des réparations et la carte 2CV est posée non cachée devant le joueur. Les 48 pièces de voiture sont mélangées et posées en un tas, face cachée, à côté du plateau. Les 2 jetons orange arrivent plus tard dans le jeu.

Le joueur qui commence la partie est désigné.

Le plateau de jeu

Naturellement pour un jeu de voiture, il y a des règles de circulation. A savoir :

- la route est divisée en tronçons gris et marrons. Sur les tronçons gris, les actions spéciales sont permises.

- sur les tronçons marrons, les actions spéciales sont interdites.

Les 2CV ne peuvent pas faire demi-tour, elles doivent donc toujours aller en avant. Seulement aux contrôles techniques (TÜV et ASU), il est autorisé de faire demi-tour car la route est en cul-de-sac !

- en cas d'embranchement, vous pouvez décider de la direction à prendre.

Sur une même case, il peut y avoir plusieurs 2CV.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Au tour d'un joueur, il y a 3 étapes à mener :

Etape 1 : faire avancer la voiture

La voiture est avancée sur le plateau. A chaque tour, la voiture doit se déplacer au minimum d'une case sauf quand la voiture attend sur un des points de rencontre.

Etape 2 : mener une action spéciale

Seulement lorsque la voiture est située sur une case grise, une action spéciale peut être conduite. L'action à entreprendre dépend du jet de dé. Les actions spéciales sont :

- piquer une pièce de voiture (1 au dé)

- échanger une pièce de voiture (2 au dé)

- acheter une pièce de voiture (4,5 ou 6 au dé)

- réparer la 2CV (2 à 6 au dé)

- monter une pièce de voiture (tous chiffres du dé)

Les actions spéciales sont facultatives. Les joueurs décident eux-mêmes quand ils veulent faire quelque chose.

Etape 3 : avancer le temps

Le temps est avancé à chaque 6 au dé. De même lorsqu'une 2CV arrive trop tôt ou à temps à une rencontre, au TÜV ou à l'ASU.

Important : le temps n'est avancé qu'à la fin d'un tour. L'ordre des étapes doit être impérativement respecté.

La route des 2CV

Durant l'année du jeu il y a 6 lieux que vous devez atteindre le plus ponctuellement possible.

Ce sont les 4 rencontres (Treffen) en février, juin, août et décembre, le TÜV en avril et l'ASU en octobre. Le joueur décide lui-même, quel lieu il veut atteindre. Le mieux est d'atteindre tous les lieux à temps.

Uniquement auprès des 4 rencontres, des points, qui serviront plus tard à gagner la partie, sont décernés. Le joueur qui arrive trop tard au TÜV ou à l'ASU, est placé sur la case garage (Werkstatt) TÜV ou ASU et du coup se retrouve plus loin des autres lieux à atteindre.

Si un joueur devait avoir perdu le contact des autres, il suffit alors de prendre un raccourci pour regagner du terrain.

Le voyage commence

Celui qui veut vraiment démarrer tout de suite, avance simplement du nombre indiqué par le dé. Une partie du chiffre donné par le dé peut cependant être utilisé pour l'achat d'une pièce et/ou pour la réparation.

Acheter des pièces de voiture

Une pièce de voiture coûte 3 points de dé. Comme les 2CV doivent avancer d'au moins une case, le joueur ne peut donc acheter une pièce qu'avec un 4, un 5 ou un 6. Par exemple celui qui jette un 5 peut avancer de 2 cases et acheter avec les 3 points restants une pièce, située, face cachée, sur le dessus du tas.

Monter une pièce de voiture

Si vous avez une pièce de voiture en votre possession vous devez alors dans un premier temps ne la montrer à personne. Il y a de bonnes cartes et d'autres « bonnes à jeter ». La meilleure pièce possède 5 points et 3 défauts, la plus mauvaise 2 points et 5 défauts.

Celui qui veut monter une pièce, la pose tout simplement ouvertement sur la partie de la carte 2CV correspondante.

La pièce montée ne peut être démontée qu'après avoir atteint l'un des lieux de rencontres, autrement elle doit rester en place sur la carte 2CV. Une pièce de voiture ne peut être montée que sur un emplacement libre, et pas l'une sur l'autre.

Le joueur qui ne veut pas monter sa pièce, la pose cachée à côté de sa carte 2CV.

Réparation

Une carte 2CV nue possède 4 fois 3 défauts, soit 12 défauts. Par le montage d'une pièce le nombre de défauts peut se modifier. Le nombre total de défauts est calculé en faisant la somme de tous les défauts visibles sur la carte 2CV.

Exemple : Juliane a monté jusqu'ici une pièce avec 4 défauts et une autre avec 5 défauts. Sa 2CV a donc 15 défauts (4+5+3+3=15 défauts)

Pour obtenir le TÜV ou l'ASU, elle doit par conséquent accumuler 15 points ou plus de réparation.

Les points de réparation s'obtiennent pendant le trajet sur les cases grises. Une part des chiffres du dé est utilisé pour réparer la voiture.

De nouveau un exemple :

Walter a jeté un 4 au dé, il avance sa voiture d'une case. Ensuite avec les 3 points restants il avance son jeton dans la barre des réparations de 3 cases. Par ce fait il élimine 3 défauts sur sa 2CV.

Ne pas oublier : La voiture doit avancer d'au moins une case, il n'est donc possible d'utiliser qu'une partie du chiffre du dé pour réparer sa voiture.

Important : Une 2CV, qui est passée par le garage TÜV ou ASU, n'a plus besoin d'être réparée.

Il n'est pas possible de cumuler plus de 20 points de réparation.

Piquer une pièce

Les pauvres trainiers qui jettent un 1 au dé, peuvent prendre une pièce à l'un des joueurs.

Celui qui pique, se procure une carte cachée chez un autre joueur de son choix. Il n'est cependant possible de piquer une pièce que si le possesseur ne l'a pas montée, il n'en a donc pas besoin. Pendant cette phase, la voiture avance aussi d'une case. Si personne ne possède de carte cachée, alors aucune carte ne peut être piquée.

Rappel : Une pièce peut être piquée, que lorsqu'un 1 est jeté.

Echanger une pièce

Au cours du jeu, il n'est possible d'échanger des pièces de voiture que lorsque au moins deux joueurs possèdent des cartes cachées. Les pièces déjà montées ne peuvent être échangées. Il est possible d'échanger uniquement lorsqu'un 2 est jeté.

Exemple : Walter jette un 2, avance sa 2CV de 2 cases, et décide maintenant d'échanger une carte avec Juliane. Juliane a deux cartes cachées devant elle. Walter en prend une des 2, et donne à Juliane une des siennes. Il monte la pièce sur sa 2CV immédiatement. Juliane ne peut monter la pièce reçue que lorsque c'est son tour.

Le temps

Le temps est affiché à l'aide des 2 jetons oranges.

Le temps est avancé d'un cran quand :

- un joueur jette un 6
- une 2CV arrive en avance ou à temps à l'une des 4 rencontres, au TÜV ou à l'ASU.

Si une 2CV devait arriver sur un de ces 6 points de rencontre (rencontres, ASU, TÜV) à l'aide d'un 6, alors le temps est avancé de 2 crans.

Exemple : les 2 jetons sont situés l'un sur mars, l'autre sur 3. Cela signifie que pour le moment, on est en mars, 3ème partie. Si quelqu'un jette maintenant un 6, ou s'est rendu à une rencontre, alors le deuxième jeton avance du 3 au 4. Au prochain 6, du 4 au 5, etc. Si le deuxième jeton se trouve sur le 6, alors le mois se termine. Si dans ce cas un 6 est jeté, alors le premier jeton passe au mois d'avril et le second jeton passe au 1.

Le mois d'avril dure aussi longtemps que le second jeton met de temps pour se rendre jusqu'au 6. Après vient mai etc. ...

Au premier jet d'un 6 dans le jeu, les jetons sont posés sur janvier et sur 1. Le jeu se termine quand le mois de décembre est terminé et que commence donc le mois de janvier de l'année suivante.

Attention : Ce n'est que lorsque 6 joueurs jouent, que le second jeton est avancé jusqu'au 6. Si moins de joueurs participent alors le mois dure moins longtemps. A 2 joueurs, le second jeton est déplacé jusqu'au 2 avant de recommencer un nouveau mois. A 3 joueurs, le second jeton est déplacé jusqu'au 3, etc.

Exemple : Il y a 3 joueurs et les jetons sont sur novembre et 3. Juliane jette un 6. Son tour fini, les jetons sont déplacés sur décembre et 1.

Si toutes les 2CV sont arrivées à la 4ème rencontre avant que la fin décembre ne soit atteinte, le jeu est déclaré terminé.

Les rencontres de 2CV (Treffen)

Maintenant arrive le moment tant attendu où votre chère 2CV doit être estimée. Estimées ne sont les voitures, qui arrivent trop tôt ou à temps à une rencontre. Pour se rendre à une rencontre, il n'est pas nécessaire de tomber juste sur la case, les points superflus du dé ne sont donc pas pris en compte.

Maintenant débute le décompte des points. Il suffit simplement de sommer les points visibles sur les pièces de voitures montées. Quand une pièce possède la même couleur que la carte 2CV de base, 1 point supplémentaire est alors compté. Les points sont à noter sur une feuille à part.

Attention : Les défauts ne sont pas pris en compte pour le calcul des points.

Après la comptabilisation des points, toutes les pièces sont démontées et réinsérées dans le tas. Au maximum 2 cartes cachées peuvent être conservées, les autres cartes sont remises dans le tas. Ainsi la carte 2CV est maintenant dépouillée et c'est au joueur maintenant de lui donner d'autres nouvelles pièces pour la prochaine rencontre. Les 2CV, qui arrivent trop tard à une rencontre, ne sont pas démontées, elles passent sur les lieux de rencontre sans s'arrêter et ne décalent pas non plus le temps.

A la fin du jeu, il suffit simplement de totaliser tous les points accumulés au cours de chacune des rencontres.

Attente

Parfois il y a des 2CV qui roulent en trombe, et qui par conséquent arrivent trop tôt à une rencontre. Ce qui se passe alors, c'est que les 2CV en question attendent jusqu'à ce que le mois de la rencontre ait débuté.

Exemple : Marit s'est déjà rendue à la deuxième rencontre du mois de mai. Le temps indique la 6ème partie de mai, quand c'est au tour de Marit de jouer. Bien qu'elle doive attendre, elle jette le dé et fait un 6. Elle ne peut pas rouler et reste donc sur sa case, car la rencontre n'a lieu qu'en juin. Elle ne peut pas acheter de pièce, ni réparer car elle se trouve sur un emplacement marron. Mais parce qu'elle a fait un 6, elle peut avancer le temps jusqu'à la première partie de juin. Au prochain tour elle pourra continuer de rouler.

Même les joueurs qui ont déjà atteint la 4ème rencontre en décembre, continuent de lancer le dé, et à chaque fois qu'un 6 sort, le temps est avancé.

TÜV et ASU

Comme déjà vu dans le paragraphe « réparation », une voiture n'obtient le TÜV ou l'ASU que si tous ses défauts ont été réparés. De même une voiture doit atteindre le TÜV ou l'ASU avant ou pendant le mois correspondant au contrôle. Les joueurs n'ont pas besoin de réaliser au dé un nombre de points juste pour s'y rendre, les points en trop ne sont pas pris en compte. Les joueurs qui ont atteint le TÜV ou l'ASU soustraient de la valeur indiquée dans la barre des réparations, les défauts de leur 2CV. La valeur obtenue indique la nouvelle position de leur jeton dans la barre des réparations. Au prochain tour, ils seront donc prêts à se diriger directement vers la rencontre suivante. Les pièces montées ne sont pas démontées.

Exemple : Marit a atteint le TÜV en avril et a 15 points de réparations. Sa voiture a 12 défauts, elle déplace donc son jeton sur la case 3 de la barre des réparations. Au prochain tour, elle pourra continuer de rouler.

Une fois que le mois d'avril est terminé, toutes les voitures n'ayant pas atteint le TÜV ou l'ASU, sont envoyées aux garages TÜV ou ASU. Le jeton est déplacé en soustrayant le nombre de points de réparations de la barre des réparations, des défauts de leur voiture, et le jeu continue. Les voitures n'ont plus besoin de passer par le TÜV ou l'ASU.

Il est important de ne pas mélanger le TÜV ou l'ASU avec les garages TÜV ou ASU (TÜV Werkstatt ou ASU Werkstatt). Ce sont des cases bien distinctes sur le plateau de jeu. Il peut arriver un cas encore plus pénalisant lorsqu'un joueur a cumulé moins de points de réparations que la voiture n'a de défauts. Dans ce cas, la voiture est déplacée sur les cases négatives derrière le garage. Le jeton des réparations est positionné sur 0.

Exemple : Juliane arrive à l'ASU avec 14 défauts. Elle est arrivée à temps mais a mal calculé, car elle n'a que 12 points de réparation. Sa voiture est envoyée sur la case -2 derrière le garage ASU. Elle repartira de là pour se rendre à la 4ème rencontre, ce qui ne lui laisse que très peu de chance d'y arriver à temps.

Les voitures qui arrivent trop tard au TÜV ou à l'ASU sont traitées de la même manière que dans l'exemple décrit juste ci-dessus.

