

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**



JEU STOP

A partir de 4 ans.

2 à 4 joueurs.

Contenu : Un plateau de jeu "PISTE"

4 pions "VOITURE"

116 cartes "ROUTE"

Chaque joueur doit construire sa route à l'aide des cartes "ROUTE" et arriver le premier à l'une des 4 cases "SORTIE".

Règle du jeu

Le jeu comprend :

- 30 cartes "LIGNE DROITE"
- 22 cartes "VIRAGE A DROITE"
- 20 cartes "VIRAGE A GAUCHE"
- 10 cartes "CROISEMENT DOUBLE"
- 10 cartes "CROISEMENT SIMPLE"
- 6 cartes "STOP"
- 6 cartes "TRAVAUX"
- 4 cartes "IMPASSE"
- 4 cartes "PARKING"
- 4 cartes "PONT"

Les joueurs placent sur la table le plateau de jeu "PISTE" et les 120 cartes "face cachée." Le joueur qui commence pioche deux cartes au hasard.

COMMENT CONSTRUIRE SA ROUTE

Lorsque le joueur a en main ses deux cartes, il a alors le choix entre trois possibilités :

- Les deux cartons lui permettent de construire sa route (exemple une carte "LIGNE DROITE" et une carte "VIRAGE A DROITE.") Il les pose sur le plateau après une case départ et pose sa voiture sur la dernière carte de sa route.
- Il ne peut utiliser qu'une seule des deux cartes, il rejette alors la seconde face cachée dans la pioche.
- Aucune ne lui permet de construire sa route et il les rejette toutes les deux dans la pioche.

COMMENT ARRETER L'ADVERSAIRE

Lorsque le joueur tire une carte "STOP" "TRAVAUX" "IMPASSE" "PARKING", il peut la placer devant la route de l'un des autres joueurs et ainsi le stopper. Un joueur ne peut utiliser qu'une seule de ces cartes à chaque tour. S'il en a pioché deux, il doit en rejeter une. Si l'autre carte piochée lui permet de faire avancer sa route, il devra choisir entre sa progression ou l'arrêt de l'adversaire et rejeter une des deux cartes.

LES CARTES "PONT"

Les cartes "PONT" permettent à un joueur stoppé dans son avance de passer par-dessus l'obstacle. Lorsque le joueur en pioche une, il peut l'utiliser immédiatement ou la garder en réserve.

GENERALITES

- Pour sortir, et donc gagner, il faut obligatoirement utiliser une carte dont la flèche indique la même direction que celle de la case "SORTIE".
- Les cartes utilisées pour une route doivent toujours être fléchées dans le même sens.
- Lorsqu'un joueur est stoppé par un adversaire, il a 4 possibilités :
 1. Utiliser une carte "PONT".
 2. Retourner au départ et reprendre une nouvelle route vers une case "SORTIE" libre.
 3. Utiliser une carte "CROISEMENT" déjà posée sur sa route et partir ainsi dans une autre direction.
 4. Rester sur sa position et attendre de piocher une carte "PONT".
- Il est interdit d'emprunter la route d'un adversaire.
- Une carte "PONT" ne peut être utilisée sur une case "SORTIE".
- Le jeu peut se jouer en équipe de 2 contre 2. Les joueurs à l'intérieur de chaque équipe pourront alors s'échanger leurs cartes et même utiliser la route de leur coéquipier.