

***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).***

**ESCALE À JEUX**



***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

# JPT INTERCEPTOR

De 3 à 4 joueurs



## Comment arriver chez Joe, le premier ?

### LE PRINCIPE DU JEU :

Répondre aux questions posées par Lévrier Noir. Les bonnes réponses sont récompensées par des cartes POINT. Quand j'ai accumulé 10 cartes POINT, je peux tenter la question finale qui me fera gagner la partie.

### LES OUTILS POUR JOUER :

- un dé,
- 4 motos,
- 280 cartes Questions/Réponses soit 1400 questions,
- 50 cartes POINT,
- un plateau,
- une planche d'autocollants.

### TRAVAUX PRÉPARATOIRES

- *L'identification des motos :*  
Décorer les motos à l'aide de la planche d'autocollants. La moto de Lévrier noir sera décorée de ronds blancs.
- *Triage des cartes :*  
Séparer les cartes POINT des cartes Questions/Réponses puis battre les cartes Questions/Réponses avant de les poser dans les sabots de la boîte, face Questions vers le haut. Les cartes POINT seront posées sur le plateau.

## RÈGLE POUR LES JOUEURS

# la règle du Jeu

Lancer le dé pour déterminer l'ordre de départ de chaque joueur. Le plus petit au dé sera Lévrier Noir (ou un volontaire qui se déclare). Lévrier Noir aura la moto décorée de ronds blancs, les autres joueurs se partageront les motos restantes. Placer les motos préalablement décorées et choisies par chaque joueur sur la case MOTO ÉCOLE et dans le sens de la flèche. Chaque joueur sur cette case prend 3 cartes POINT sauf Lévrier Noir. Le

premier joueur lance le dé et avance du nombre de cases indiquées par le dé, le dernier à partir est Lévrier Noir. Sur les cases se trouvent des symboles : les Petits Points d'Interrogation correspondent à des questions, les Personnages correspondent aux héros du Joe Bar Team, le Radar aux raccourcis que peut emprunter Lévrier Noir et à chaque angle du circuit, il y a une Zone de Pari (voir encadré pictos).

### QUESTIONS / RÉPONSES

Quand un joueur tombe sur une case marquée d'un Petit Point d'Interrogation, alors Lévrier Noir pioche une carte Questions/Réponses et pose au joueur la question correspondant à la couleur du carré. Le joueur à 3 possibilités pour répondre :

- 1) il sait répondre directement c'est à dire "sec" et il gagne 2 cartes POINT prises à la pioche, s'il se trompe, le joueur perd 1 carte POINT rendue à la pioche, mais un joueur qui n'a plus de cartes Point ne peut répondre "sec" à la question,
- 2) il demande plus d'info "à fond" et Lévrier Noir retourne la carte Questions et lui propose les 3 possibilités de réponse correspondant à la question (repère couleur). Si le joueur répond bien, il gagne 1 carte POINT, s'il se trompe il ne perd rien.
- 3) à l'énoncé de la question "sec", il demande si un autre joueur connaît la réponse et veut bien lui venir en aide (sauf Lévrier Noir, évidemment). Dans ce cas, le joueur partage les 2 cartes POINT

gagnées avec celui qui l'a aidé. Si la réponse est mauvaise, c'est le joueur qui lui vient en aide qui perd 1 carte POINT rendue à la pioche.

### RADAR

Quand un joueur tombe dans une case RADAR, il donne 3 cartes POINT à Lévrier Noir.

### PERSONNAGES

Quand un joueur tombe dans une case Personnage, il prend 1 carte POINT à la pioche.

### ZONE DE PARI

Quand un joueur tombe dans une case des Zones de Pari, il peut parier jusqu'à 5 cartes POINT sur la question qui lui sera posée. Lévrier Noir tire une carte Questions et demande au joueur de lancer le dé pour définir le type de question qui lui sera posée (voir sur le plateau). Dans ce cas il ne peut se faire aider par d'autres joueurs. Si le joueur apporte une bonne réponse, il récolte à la pioche un nombre de cartes POINT égal au nombre de cartes qu'il a parié. Si le joueur répond mal, il perd les cartes qu'il a parié et les rend à la pioche. Le joueur ne peut parier plus de cartes qu'il ne possède. Si le joueur ne souhaite pas parier, il répondra à la question indiquée dans la case comme au paragraphe "QUESTIONS / RÉPONSES".

### LA QUESTION FINALE

Quand un joueur possède 10 cartes POINT, il doit au tour suivant se mettre sur le Gros Point d'Interrogation Central et poser 10 cartes POINT à la pioche. Lévrier Noir tire une carte Questions et demande au joueur de lancer le dé pour définir la Question qui lui sera posée (voir sur le plateau). Le joueur peut répondre "à fond". Si la réponse est bonne, **il gagne la partie**. Si la réponse est mauvaise, il retourne sur la case MOTO ÉCOLE et ne récupère pas ses 10 cartes POINT.

### MOTO ÉCOLE

Quand un joueur passe par la case MOTO ÉCOLE, même sans tomber dessus, Lévrier Noir lui donne 3 de ses cartes POINT.

.../...

### PICTOS



## RÈGLE POUR LÉVRIER NOIR (LN)

Lévrier Noir prend la route après tous les joueurs. Son but : poser les Questions et essayer de prendre des cartes POINT à tous les joueurs pour gagner la partie.

### SES DEPLACEMENTS

Lévrier Noir se déplace avec le dé, mais il peut le faire dans n'importe quelle direction, en avant ou en arrière. Quand il tombe dans la même case qu'un joueur, celui-ci doit lui donner 1 carte

POINT. Les cases Radar permettent à LN de se déplacer directement d'une case radar à une autre.

### Exemple :

LN se trouve à 3 cases du radar et il fait un 5 au dé. Il avance de 3 cases jusqu'à la case Radar et ressort sur une autre case Radar de son choix pour finir d'avancer de 2 cases dans le sens qu'il souhaite, l'horreur pour les joueurs qu'il traque.

### LES QUESTIONS

C'est LN (Lévrier Noir) qui pioche les questions et les pose aux joueurs et c'est lui qui propose également les 3 choix de réponses quand le joueur demande "A fond". La bonne réponse est indiquée au dos de la carte en caractères gras.

### LES RADARS

Les cases Radar permettent à LN de se déplacer directement d'une case radar à une autre.

### LES CASES PERSONNAGES

Quand LN tombe sur ces cases, il donne une carte

POINT à la pioche et ne peut en prendre aux joueurs qui se trouveraient dans ces cases.

### LES CASES QUESTIONS BLEUES ?

Quand LN tombe sur ces cases, il doit répondre aux questions Technique et réglementation. Il doit répondre "sec" ou "à fond". S'il répond bien, il ne gagne rien, s'il répond mal, il perd une carte POINT rendue à la pioche.

C'est le dernier joueur à avoir joué qui tire une carte Questions/Réponses et lui pose la question bleue Technique et réglementation.

### MOTO ÉCOLE

Quand un joueur passe par la case MOTO ÉCOLE, même sans tomber dessus, Lévrier Noir doit lui donner 3 de ses cartes POINT.

### LA QUESTION FINALE

Quand LN possède 10 cartes POINT, il doit au tour suivant se mettre sur le Gros Point d'Interrogation Central, poser 10 cartes POINT à la pioche. C'est le dernier joueur à avoir joué qui tire une carte Questions/Réponses et demande à LN de lancer le dé pour définir la Question qui lui sera posée (voir sur le plateau). LN peut répondre "à fond". Si la réponse est bonne, il gagne la partie. Si la réponse est mauvaise, il retourne sur la case MOTO ÉCOLE et ne récupère pas ses 10 cartes POINT.

### LA PIOCHE

#### • La pioche donne des cartes POINT :

- pour une bonne réponse aux questions
- au joueur qui gagne son pari
- au joueur qui tombe dans un Personnage

#### • La pioche prend des cartes POINT :

- pour une mauvaise réponse
- au joueur qui rate son pari
- à Lévrier Noir dans une case personnage

## ATTENTION

### LE JOUEUR N'A PLUS DE CARTES POINT

Quand un joueur ne peut plus donner de cartes POINT à Lévrier Noir ou à la pioche, il repart à la case MOTO ÉCOLE. Là, Lévrier Noir lui donne 3 cartes Point avec lesquelles il règle ses dettes et peut repartir.

### LÉVRIER NOIR N'A PLUS DE CARTES POINT

C'est la pioche qui donne les cartes aux joueurs dans ce cas particulier. Lévrier Noir passe son tour.

### ZONE DE PARI

Un joueur ne peut parier des cartes Point qu'il n'a pas.

### QUESTION "SEC"

Un joueur ne peut répondre "sec" aux questions si il n'a plus de cartes Point. Il ne peut le faire qu'en demandant de l'aide à un joueur connaissant la réponse et possédant au moins 1 carte Point.

### QUESTION FINALE

Dès qu'un joueur possède 10 cartes POINT, il **doit** au tour suivant tenter la question Finale.

## RECAPITULATION DE LA CIRCULATION DES POINTS DANS LA PARTIE

### Le joueur gagne :

- 1 POINT quand il tombe dans la case des personnages du Joe Bar Team,
- 1 POINT quand il répond "à fond" à la question
- 1 POINT quand il aide un joueur qui répond "sec" à la question
- 2 POINTS quand il répond "sec" à la question
- 3 POINTS quand il passe sur la case MOTO ÉCOLE
- Le nombre de cartes POINT qu'il engage dans la Zone de Pari

### Le joueur perd :

- 1 POINT quand Lévrier Noir tombe dans la même case
- 1 POINT quand il fait une mauvaise réponse "sec"
- 1 POINT quand il aide un joueur mais fait une mauvaise réponse "sec"
- 3 POINTS quand il tombe dans la case Radar
- 10 POINTS quand il fait une mauvaise réponse pour arriver au BAR à Joe
- Le nombre de cartes POINT qu'il engage dans la Zone de Pari

### Lévrier Noir gagne :

- 1 POINT quand il tombe dans la même case qu'un joueur,
- 3 POINTS quand un joueur tombe dans la case radar

### Lévrier Noir perd :

- 1 POINT quand il tombe dans la case des personnages du Joe Bar Team
- 1 POINT quand il fait une mauvaise réponse "à fond" à une question Technique et réglementation.
- 3 POINTS quand un joueur passe sur la case MOTO ÉCOLE
- 10 POINTS quand il fait une mauvaise réponse pour arriver au BAR à Joe

Remerciements à : Pierre Vedel et Jean-Paul Dubier



JBT Interceptor fait partie d'une gamme de plus de 500 articles Joe Bar Team, pour découvrir cet univers : [www.lucane.fr](http://www.lucane.fr) ou [www.joe-bar-team.com](http://www.joe-bar-team.com)



JOE BAR TEAM® est un nom déposé des Éditions Vents d'Ouest. Tous droits réservés