

***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)***

# Les routiers sont sympas

**INVENTIONS SACRAMENTO & IEDUC**

## RÈGLE DU JEU

### **MISE EN PLACE DU JEU :**

Placer le sabot à cartes à l'emplacement « BUREAU DE MAX » avec les trois jeux de cartes : SAVIEM jeu « A », à gauche, jeu « MAX » au milieu, DUNLOP jeu « B », à droite. A gauche du sabot à cartes, déposer les 18 colis urgents. A droite du sabot à cartes, couvrir les 6 numéros avec les 6 jetons ronds (« jetons de pénalité »). Lorsqu'un « jeton de pénalité » sera donné, l'emplacement vide permettra de connaître à tous moments le numéro du camion pénalisé. Les 6 fiches rectangulaires seront ultérieurement réparties sur le circuit. Le « Clic-clac » (champignon) est utilisé par le meneur de jeu « MAX » comme signal sonore pour faire avancer les camions.

### **1 – CE JEU CONSISTE :**

- a) À prendre en charge un « colis » déposé à un point « A », par le meneur de jeu « MAX » à un moment choisi par lui à l'aide d'une carte « A ».
- b) A livrer ce « colis » à un point « B », désigné lors de la prise en charge, par tirage d'une carte « B ».

La partie est terminée lorsque tous les colis ont été livrés. Le vainqueur est celui qui possède le plus grand nombre de cartes « B ».

**2 –** À partir de 3 joueurs, l'un des joueurs est le meneur de jeu. Il s'appelle « MAX » et n'a pas de camion. Il se place devant le sabot à cartes. Les fiches rectangulaires sont disposées dans des cases choisies par « MAX », au début de la partie. Elles symbolisent les « points d'appel ». « MAX » évitera de les placer sur un sens giratoire ou un point d'intersection. Lorsqu'un « routier sympa » passe sur un « point d'appel », il est obligé de demander : « carte MAX ». La « carte MAX », ne peut être remise sous le jeu qu'après exécution des consignes qui y figurent.

**3 –** « MAX » remet à chaque joueur « routier sympa » un camion que ce dernier place à la case de son choix. Chaque case (ou chaque flèche) représente un kilomètre. Les « routiers sympa », dans tous les cas et ce, durant toute la partie, doivent respecter un écart d'un kilomètre entre chaque camion. Maintenant que les camions sont en place, « MAX » mélange chaque paquet de cartes et la partie peut commencer.

**4 –** « MAX » actionne le « champignon » (le clic-clac). A chaque coup de « champignon », les « routiers sympa » avancent tous d'un kilomètre. Un « routier sympa » n'est pas obligé de rouler chaque fois que « MAX » actionne le « champignon ». Cela peut lui permettre d'étudier son itinéraire, ainsi que sa stratégie. Toutefois, il ne peut en aucun cas gêner l'avance d'un partenaire, sinon il est en infraction.

**5** – Quand un « routier sympa » commet, une « infraction ».

- a) Si c'est « MAX » qui le prend en faute, il bénéficiera d'une « indulgence » : il ne sera pas pénalisé.
- b) Par contre, si c'est un partenaire qui le prend en flagrant délit, le meneur de jeu est tenu de remettre, au contrevenant, le « jeton de pénalité » correspondant au numéro de son camion. Le contrevenant doit obligatoirement se rendre à la GENDARMERIE, afin de payer son amende, en y déposant son « jeton de pénalité ». Tant qu'il détient ce « jeton de pénalité », il ne peut ni CHARGER, ni LIVRER. A la deuxième infraction, A est mis « hors circuit ».

**6** – Lorsqu'un « routier sympa » charge à un point « A », « MAX » lui remet discrètement la carte « B » qui lui donnera la destination de son « colis ». Cette carte « B » reste la propriété du « routier sympa » pour la partie en cours. Le « routier sympa » cache aux autres joueurs sa destination.

**7** – Les « routiers sympa » sont tenus de respecter le code de la route, ceci de façon impérative.

**8** – La bâche permet de dissimuler au regard des concurrents un maximum de 2 colis autorisés (Poids Total en Charge). Si l'un des partenaires veut contrôler le chargement d'un concurrent, il prend ses risques, à savoir :

- a) Si le chargement s'avère frauduleux, le routier pris en faute reçoit son « jeton de pénalité ».
- b) Dans le cas inverse, c'est lui-même qui sera pénalisé.

## **POUR JOUER A DEUX**

Chacun des joueurs peut utiliser plusieurs camions. La règle du jeu reste la même, à la seule différence que le meneur de jeu est supprimé et que le « dé » remplace le « champignon ». Lorsque le joueur fait un « AS », il peut, s'il le désire, tirer une carte « A » et placer un « colis ». Dans les autres cas, il avance d'autant de kilomètres que de points marqués sur le « dé ». Si le camion suiveur n'est qu'à une case d'écart et qu'il marque par exemple 5 points en lançant son « dé », il ne peut avancer, devant respecter une case d'écart. Son intérêt est alors de changer d'itinéraire dès qu'il en a la possibilité, c'est-à-dire à une Intersection. En cas de « PANNE SECHE », si le joueur n'utilise qu'un camion, il devra faire un « AS » pour repartir. Les joueurs joueront bien sûr, chacun leur tour.