

***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 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)***

**ESCALE À JEUX**



# Der WÜSTENTRUCK

## Les CAMIONS DU DÉSERT

Un jeu de Christwart Conrad pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans – © 1995 Braintrust Games

### *Contenu*

1 Plateau de jeu

8 Trucks

12 dés à douze faces

- 3 Rouges
- 2 Verts
- 3 Bleus
- 1 Blanc
- 2 Jaunes
- 1 Noir

55 Cartes à jouer

1 Règle du jeu

### *But du jeu*

Toi et tes amis conduisez vos Trucks des pyramides jusqu'à l'oasis. Pour couvrir la distance totale par le désert, un plein ne suffit pas. De temps en temps, tu dois remplir le réservoir d'essence, ou rejoindre l'une des rares stations d'essence. Comme dans la vie, il existe plusieurs façons d'arriver au but. À quelques endroits, tu as la chance d'être en descente, ce qui économise le carburant. À l'inverse il y a des terrains infranchissables et raides, où la consommation de carburant augmente vite.

### *Fin de la partie*

Le joueur qui fait le nombre le plus élevé aux dés commence. Si c'est à ton tour, tu joues une carte sur la défausse (**obligation**) et tu suis ses instructions. Si tu joues une carte dont tu ne peux pas suivre les instructions, tu dois remettre ton Truck sur l'aire de départ des trucks. (La jauge est remise sur "12".) À la fin de ton tour, tu complètes tes cartes à partir de la pioche, pour en avoir à nouveau 3 (ou 4) cartes en main. Puis c'est au joueur de gauche de jouer. Si la pioche est épuisée, les cartes défaussées sont mélangées pour constituer une nouvelle pioche.

### *Règles générales*

**Il n'y a pas de direction obligatoire ; tu peux aller vers toutes les cases contiguës.** Depuis l'aire de départ des trucks, tu peux aller vers l'une des trois cases de la piste. Généralement, on avance vers le but de la course, mais parfois il est plus favorable de reculer d'une case, par exemple pour réapprovisionner. Il est aussi parfois judicieux de se déplacer latéralement pour atteindre un but précis ou prendre un détour. Le truck ne peut aller qu'une seule fois sur chaque case. **Il ne peut y avoir qu'un seul truck par case.** Tu ne peux ni frapper ni repousser un truck qui te gêne.

### *Consommation de carburant*

En avançant ton propre truck, tu baisses la jauge à combustible du nombre de cases avancées. (par exemple : tu avances de 4 cases avec ton truck et tu réduis d'autant le dé de jauge, de 12 à 8, ou de 6 à 2). Si tu n'as plus de carburant, c'est à dire si ta jauge descend en-dessous de "1", tu replaces son truck sur l'aire de départ des trucks et tu remets la jauge sur "12".

**Attention : Si tu déplaces un truck qui ne t'appartient pas, ce truck n'utilise en principe pas de carburant.**

### *Sauter par dessus un truck*

Sauter par dessus des trucks adverses ou propres n'est permis que si tu as moins de carburant dans le réservoir **après** le saut que le truck que tu viens de sauter. L'égalité ne suffit pas. Tu peux toutefois te déplacer sans restriction latéralement, y compris en finissant devant un truck.

## Cartes

Les trois cartes suivantes te permettent de faire avancer les trucks.

### Bord de carte bleu foncé (18 cartes)

Déplace ton propre truck soit exactement de 1 case, soit exactement de 3 cases.



### Bord de carte bleu clair (18 cartes)

Déplace ton propre truck soit exactement de 2 cases, soit exactement de 4 cases.



### Bord de carte marron foncé (4 cartes)

Déplace d'exactly 3 cases ton propre truck ou celui d'un autre joueur. Si tu déplaces un truck adverse, il n'y a aucune consommation de carburant.

**Attention : En outre, tu peux sauter sans restriction d'autres trucks quand tu déplaces un truck adverse.**

Les trucks adverses sur l'aire de départ des trucks et sur une case de pente ne peuvent pas être déplacés.



## Préparation

Le plateau de jeu est mis au milieu de table. Selon le nombre de joueurs, on choisit les trucks et les dés. Les trucks ont tous la même couleur. Ce n'est que par le dé qui est mis à l'arrière du camion qu'on sait à quel joueur appartient le truck.

- 2 Joueurs : Chacun prend 3 trucks, avec les dés bleus et rouges.
- 3 Joueurs : Chacun prend 2 trucks, avec les dés jaunes, bleus et rouges.
- 4 Joueurs : Chacun prend 2 trucks, avec les dés verts, jaunes, bleus et rouges.
- 5 ou 6 joueurs : Chacun prend 1 truck, avec les dés de chaque couleur.

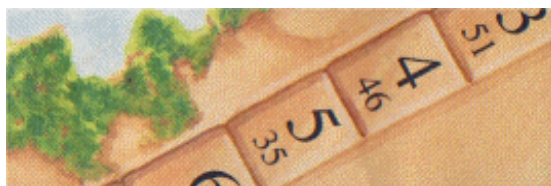
Sur chaque truck, on place le dé de sorte que le nombre "12" soit visible. Puis tous les trucks sont placés sur l'aire de départ des trucks. Les dés sont à la fois une charge et surtout **une jauge à combustible**. Le nombre supérieur du dé indique toujours, combien il reste de litres de carburant dans le réservoir.

**Attention : pour 4 à 6 joueurs tu dois retirer une carte à bord marron clair et une carte à bord marron foncé du paquet avant de commencer.**

Puis les cartes sont mélangées, et chaque joueur reçoit trois cartes face cachée. (Quand on joue à deux, il y a une petite différence : chacun reçoit et joue avec 4 cartes.) Les cartes restantes sont placées en pile pour former la pioche.

## Plateau de jeu

### Oasis avec l'aire de stationnement d'arrivée



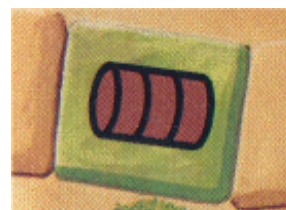
### Case de pente

Ici, tu peux et tu dois laisser le truck descendre en roue libre. Traverser cette case ne coûte aucun carburant (tu n'es pas tenu d'aller dans le sens indiqué par la flèche). Tes adversaires ne peuvent réduire ta jauge à combustible que d'un litre au maximum. Le truck qui se trouve sur cette case ne peut être déplacé que par son propre conducteur.



### Case de réserve de carburant

La station d'essence est enfin atteinte. Si tu viens sur cette case, tu te réapprovisionnes en combustible. La jauge à combustible d'un trucks sur une case de réserve indique toujours "12". (Tu ne peux pas arriver avec le réservoir vide. Tu dois avoir encore au moins un litre dans le réservoir et tu ne peux pas avoir sauté un autre truck à ce tour.)



### Pioche

#### Défausse

Pour les cartes déjà jouées.



### Case tête de mort

Là, le désert est particulièrement infranchissable et dangereux. Si tu amène un Truck sur une telle case, il ne se passe rien dans un premier temps. Si le truck continue à rouler, cela coûte un litre supplémentaire (5 au lieu de 4,4 au lieu de 3, etc.). Si ton truck finit son tour sur une case tête de mort, quand ce sera à nouveau ton tour, ton truck perdra un autre litre de carburant.



### L'aire de départ des trucks aux pyramides

C'est de ces cases que partent les trucks avec douze litres de carburant dans le réservoir.



Les trois cartes suivantes te donnent une influence sur les niveaux de carburant.

#### Bord de carte marron clair (4 cartes)

**Soit :** Tu réduis la jauge à combustible d'un truck adverse de trois litres, pour autant que ce truck ne se trouve ni sur l'aire de départ des trucks ni sur une case de réserve. Si le truck adverse descend en dessous de "1", sa jauge est remise à "12" et il est replacé sur l'aire de départ des trucks.

*Exception sur une case de pente :*

Tu ne peux réduire la jauge à combustible du truck qui se trouve sur cette case en-dessous de "1". Le reste de l'effet de la carte est simplement perdu.

**Soit :** Tu ajoutes 1 litre à ton propre truck.



#### Bord de carte rouge (7 cartes)

Tu augmentes la jauge à combustible d'un ou plusieurs de tes propres trucks en retournant le dé sur la face opposée (1 devient 12, 2 devient 11, etc.). Tu ne peux pas tourner la jauge à combustible d'un truck qui se trouve dans une case de réserve ou sur l'aire de départ des trucks.



#### Bord de carte rose (4 cartes)

Tu retournes la jauge à combustible soit d'un de tes propres trucks, soit d'un truck adverse. Carte inapplicable sur l'aire de départ des trucks ou sur une case de réserve.



### Arrivée

Ton truck est parvenu au bout de la course s'il parvient sur la ligne d'arrivée à la fin **complète** de son tour avec encore au moins un litre dans le réservoir.

**Attention :** La règle en vigueur est que le truck doit avancer exactement d'une case, exactement de 2 cases, exactement de 3 cases ou exactement de 4 cases. Si le niveau de carburant tombait à moins de "1" une fois l'arrivée atteinte, le truck doit retourner sur l'aire de départ trucks.

Pour le jeu à 2, 3 ou 4 joueurs, chaque truck reçoit le nombre de points de victoire indiqué sur la case où il se place, dans l'ordre d'arrivée. Celui qui obtient le meilleur total est le vainqueur. Les trucks sont placés selon leur ordre d'arrivée sur les cases correspondantes. La partie prend fin, dès qu'aucun joueur n'a plus aucune chance de dépasser le premier. Les trucks qui sont arrivés ne jouent plus et n'ont plus d'influence sur le cours du jeu.

Pour le jeu à 5 ou 6 joueurs, le vainqueur est le premier à amener son truck à l'arrivée.

### Notes tactiques

Attention, si tu as moins de 4 litres dans le réservoir. Plus tu es en tête de la course, plus tes adversaires sont tentés de te voler de l'essence plutôt qu'à un autre pour te renvoyer sur l'aire de départ des trucks.

Avec peu essence dans le réservoir tu peux déranger tes adversaires en créant un goulot d'étranglement qui les oblige à freiner ou à passer ailleurs.

Si tu ne reçois aucune carte rose ou rouge en début de jeu, tu devrais faire le détour par la station d'essence.

La case de pente offre beaucoup de sécurité. Tu y es pratiquement intouchable.