Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

- Anche per l'ordine in cui i giocatori attraversano la linea di arrivo vengono distribuiti dei punti: il giocatore che ha concluso per primo e con successo la sua corsa gridando "arrivo raggiunto" ottiene 4 punti, il secondo 2 punti.
- I giocatori con guasto di motore non ottengono **nessun** punto, nemmeno per gli intervalli in cui essi erano ancora in corsa.
- In caso di pareggio al primo posto, ogni giocatore interessato ottiene i rispettivi punti. Per i posti successivi non vengono più accreditati dei punti.

All'idea del gioco hanno collaborato in modo decisivo B. Naegele, M. Andersch e K. Adlung.

ADLUNG Spiele

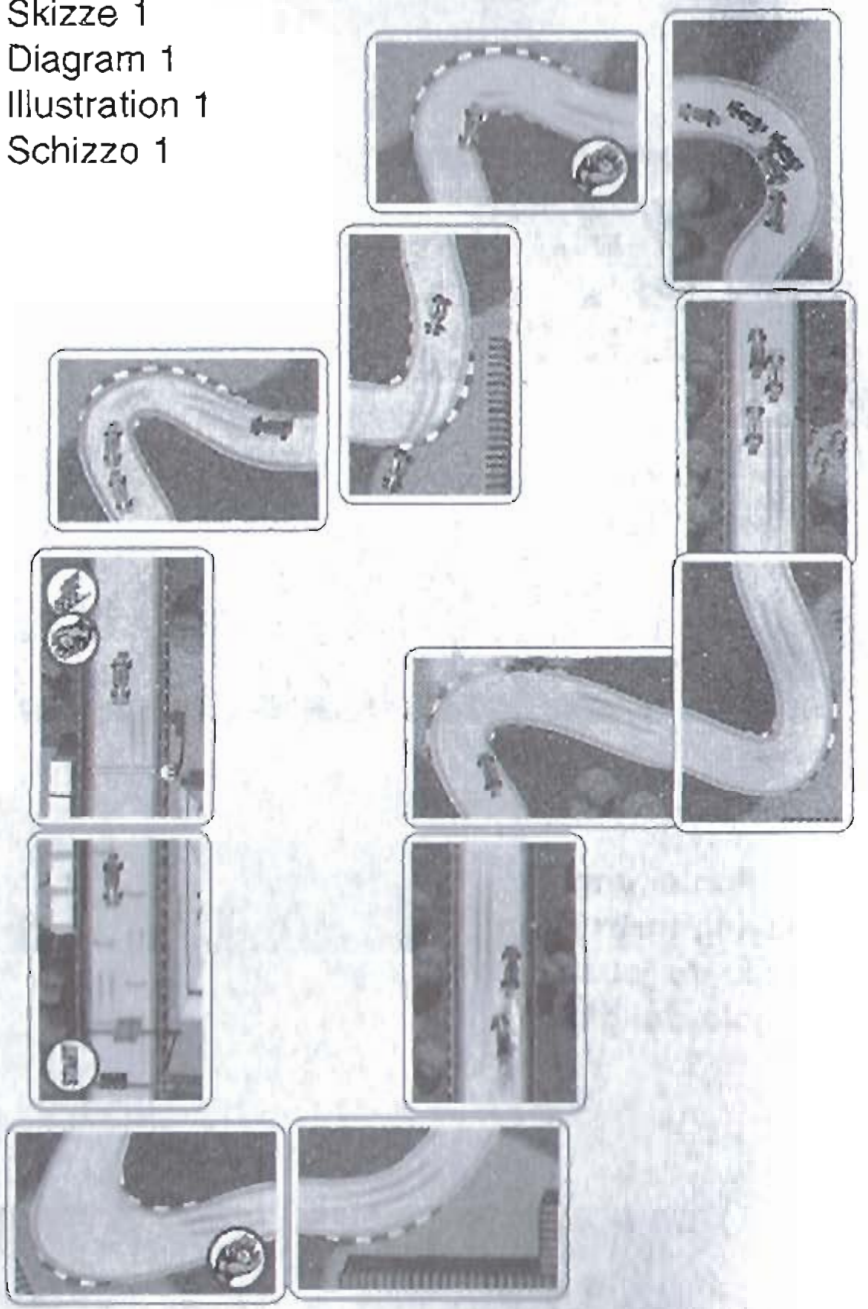
Küferstraße 40/1 • D-71686 Remseck a. N.
Tel: +49 7146 / 44005 • Fax: +49 7146 / 44006
http://www.adlung-spiele.de • info@adlung-spiele.de

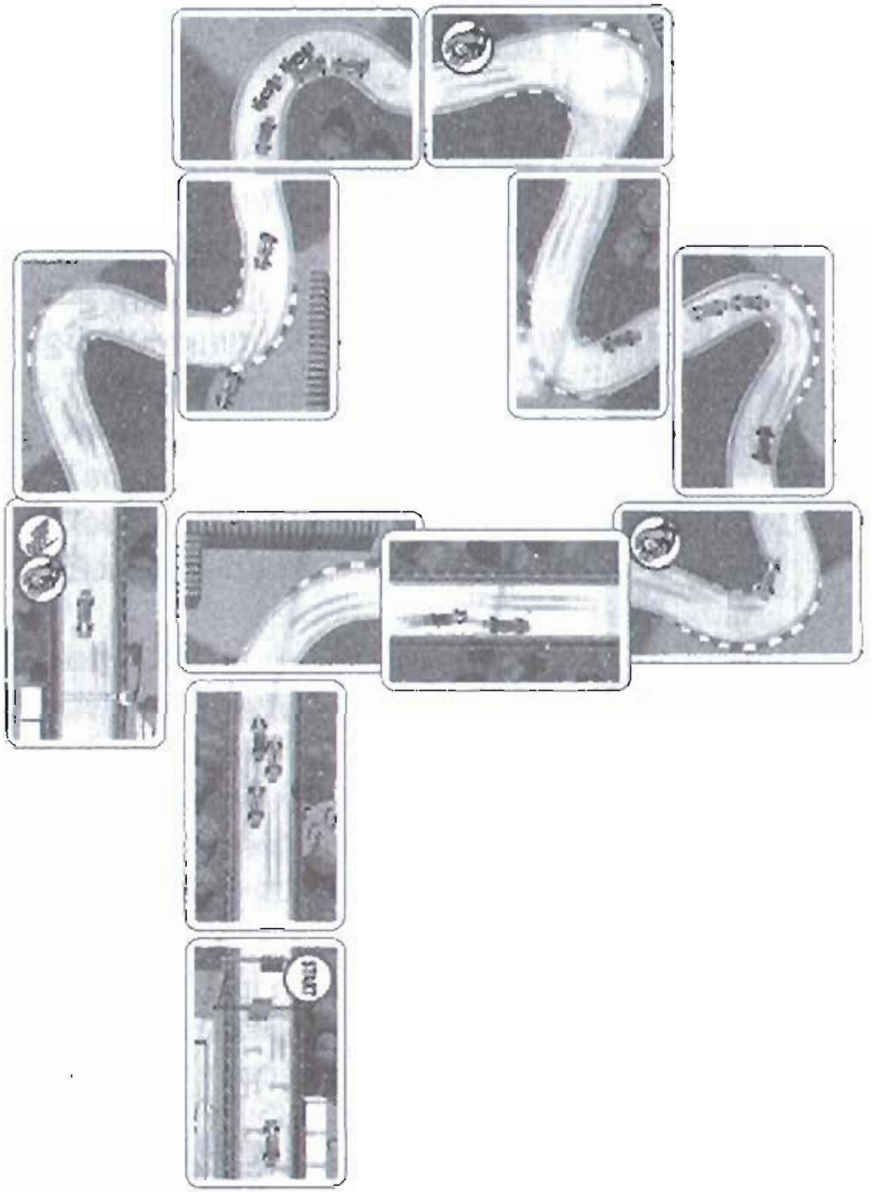
© copyright 2003

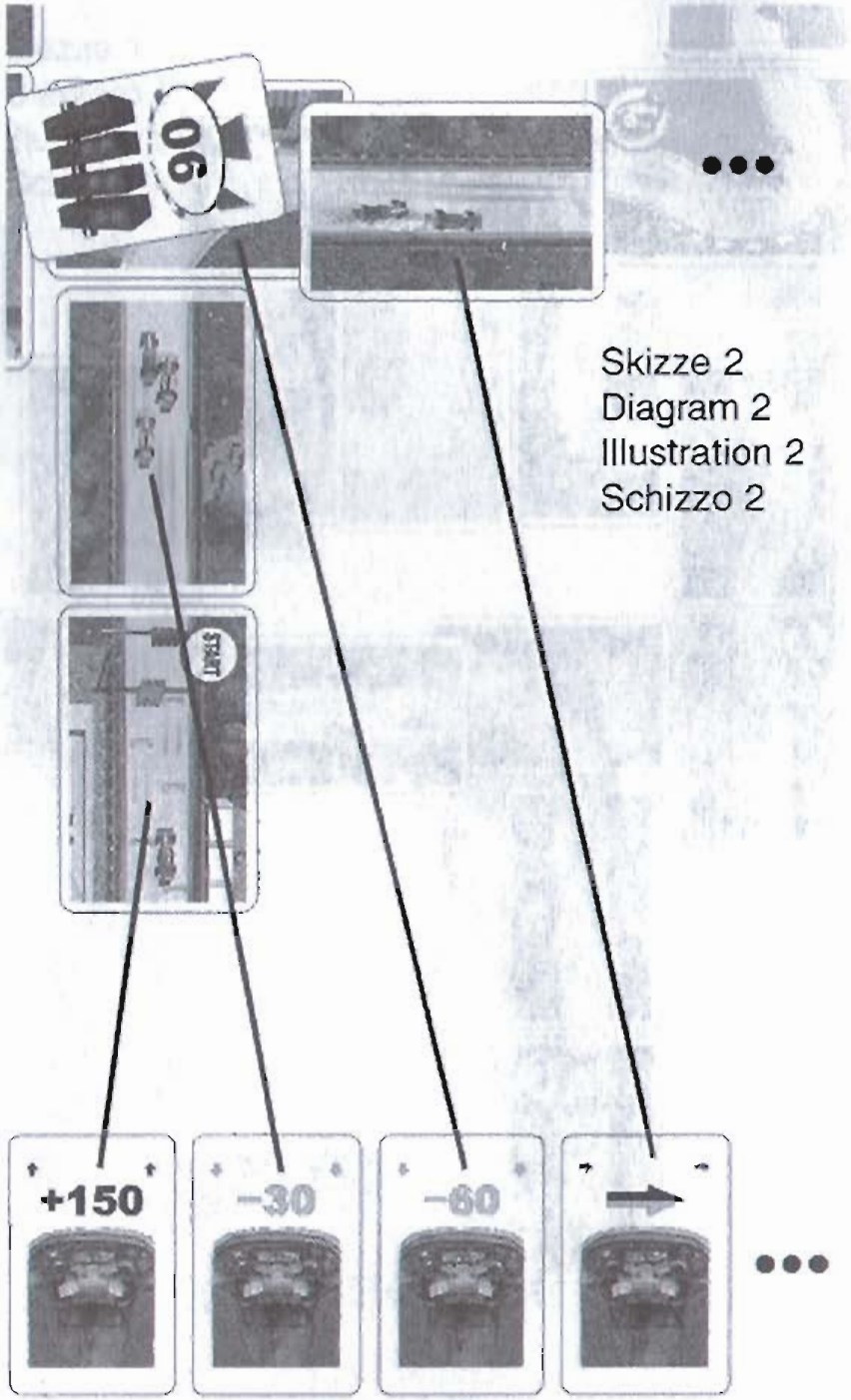
- **Spielanleitung**
- **Playing instruction**
- **Règle du jeu**
- **Regola del gioco**

© copyright 2003 by Adlung-Spiele

Skizze 1
Diagram 1
Illustration 1
Schizzo 1







Skizze 2
Diagram 2
Illustration 2
Schizzo 2

TURBO

D

von Zoltán Aczél

Kartenspiel für 2 – 4 Spieler ab 10 Jahren
Spieldauer: 5 Minuten

Inhalt:
12 Streckenkarten (mit 1 Start- und 1 Zielkarte)
48 Tempokarten in 4 Farben
5 Ampelkarten mit Doppelfunktion: Ampel / Tempolimit für Schikane
1 Tempolimit 60 für Schikane
Spielanleitung

Spielidee:
Noch stehen alle Ampeln auf Rot. Motoren heulen auf. Sobald die Ampel auf Grün schaltet, geht es rund. Alle geben Gas, denn jeder möchte im Ziel das Kinn vorne haben, ohne in den Schikanen aus der Kurve zu fliegen.

Spielziel:
Das Rennen beginnt. Jeder Spieler legt seine Tempokarten so schnell wie möglich vor sich ab. Dabei darf die Geschwindigkeit in den Schikanen nicht zu hoch sein. Denn wer hier zu schnell fährt, ist aus dem Rennen, auch wenn er als Erster das Ziel erreicht.

receive any points, neither for finishing nor for split times.

- In the case of a tie, all involved drivers receive the full number of points. Players who obtain further places (2nd, 3rd, etc.) do not receive any points.

B. Naegele, M. Andersch and K. Adlung also had considerable input to the development of this game.

ADLUNG Spiele

Küferstraße 40/1 • D-71686 Remseck a. N.
Tel: +49 7146 / 44005 • Fax: +49 7146 / 44006
http://www.adlung-spiele.de • info@adlung-spiele.de

© copyright 2003

TURBO

F

De Zoltán Aczél

Jeu de cartes pour 2 – 4 joueurs à partir de 10 ans
Durée de jeu : 5 minutes

Contenu :

12 cartes de trajet (dont 1 carte de départ et 1 carte d'arrivée)
48 cartes de vitesse, de 4 couleurs différentes
5 cartes de feux à double fonction : feux / limitation de vitesse pour les chicanes
1 limitation de vitesse « 60 » pour les chicanes
Les règles du jeu

Idée du jeu :

Les feux sont encore au rouge. Les moteurs des voitures se mettent à hurler. Dès que les feux passent au vert, la course commence. Tous les coureurs accélèrent pour être le premier à franchir la ligne d'arrivée sans manquer les virages dans les chicanes.

But du jeu :

La course commence. Tous les joueurs mettent leurs cartes de vitesse devant eux, aussi vite que possible. Mais ils doivent respecter la limitation de vitesse dans les chicanes. Car celui qui va trop vite sera éliminé de la course – même s'il est le premier à franchir la ligne d'arrivée.

Les préparatifs :

- On forme un parcours quelconque en utilisant les cartes de trajet. Le parcours commence avec la carte de départ et finit avec la carte d'arrivée. Si vous formez un circuit, il faut que la carte de départ et la carte d'arrivée se trouvent l'une à côté de l'autre (voir les exemples sur l'illustration 1).
- Chaque joueur reçoit une série de cartes de vitesse de la même couleur. S'il y a des séries qui restent, mettez-les de côté car vous n'avez pas besoin d'elles pendant cette partie.
- Chacun mélange ses cartes de vitesse, en forme une pile qu'il pose devant lui, face cachée.
- S'il y a **trois participants**, écartez une carte de feux sans limite de vitesse.

***Remarque** : dans le parcours, introduisez des chicanes dans la phase de feux.*

Phase de feux :

- On place la **limitation de vitesse** « 60 » sur une carte de trajet quelconque, mais jamais sur la carte de départ ni d'arrivée.

***Remarque** : 4 des **5 cartes de feux** sont au rouge, une est au vert. En outre, 3 des cartes de feux indiquent aussi une limitation de vitesse.*

- Mélangez les 5 cartes de feux (4 cartes seulement s'il y a trois joueurs) et posez-en à chaque fois une (deux s'il y a deux joueurs) devant chaque joueur, **face cachée**. Ecartez la carte de feux restante, **face cachée**.
- Une fois le départ donné, le joueur le plus jeune commence et retourne sa carte de feux. On doit retourner sa carte de feux de manière à ce que ses camarades de jeu soient les premiers à en découvrir la couleur.
- Le joueur place **tout de suite** sa carte de feux sur une carte de trajet **libre**, mais jamais sur la carte de départ ni d'arrivée.
- Si les feux sont au rouge, les autres joueurs retournent à leur tour leur carte de feux et la placent sur une carte de trajet – à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Interruption du départ et nouveau départ :

- Si toutes les cartes de feux sont retournées et que les feux sont tous au **rouge**, le départ de la course s'interrompt et la phase de feux sera répétée (nouveau départ). On ramasse toutes les cartes de feux (y compris la carte qu'on a écartée au début de la phase de feux), on les mélange et les distribue à nouveau entre les joueurs en en laissant une de côté, face cachée. Ceux-ci retournent leurs cartes l'une après l'autre.

Le départ et la course : START

- Dès qu'un joueur retourne la carte de feux **verte**, il la place sur une carte de trajet et la

course commence **tout de suite**. S'il y a encore des cartes de feux qui sont face cachée, elles n'auront plus d'importance pour cette partie.

- **Maintenant**, tous les joueurs prennent leurs cartes de vitesse en main et essaient **simultanément** d'effectuer le parcours aussi vite que possible.
- Ils doivent aller d'une carte de trajet à l'autre, de la carte de départ jusqu'à la carte d'arrivée. Pour chaque carte de trajet, on utilise une carte de vitesse de son propre paquet et la place devant soi sur la table, face visible, en construisant une rangée de vitesse (voir l'exemple).
- **Au départ**, chaque joueur commence par la vitesse « 0 » et additionne la vitesse de la carte qu'il vient de placer sur la table à la vitesse actuelle (+ valeur) ou la soustrait (- valeur) de la vitesse actuelle. Si on utilise une carte sur laquelle figure une flèche à droite (?), la vitesse ne sera pas modifiée.
- On ne doit jamais rouler à une vitesse inférieure à 30. Exception : à l'arrivée, les joueurs doivent rouler à une vitesse de « 0 ».
- Dans les chicanes, les joueurs ne doivent pas dépasser la limitation de vitesse qui figure sur les cartes correspondantes (par exemple « 90 »).

Exemple (voir l'illustration 2) :
Au départ, le joueur accélère et atteint une vitesse de « 150 ». Avec sa deuxième carte (-30), il freine pour rouler à « 120 ». Pour ne pas dépasser la limitation de vitesse à « 90 » dans la chicane, il freine avec une carte de « - 60 » et roule maintenant à « 60 ». Ensuite, il maintient se vitesse en jouant une carte sur laquelle figure une flèche à droite. Maintenant, il ne pourrait ***pas*** *utiliser la carte « -150 » parce que sa vitesse ne doit pas être inférieure à « 30 ».*

Fin de la partie et remise des prix :

- Si un joueur pense qu'il a correctement arrangé ses cartes de vitesse, il dit : « J'ai franchi la ligne d'arrivée». Les autres joueurs peuvent continuer à arranger leurs cartes jusqu'à ce que le dernier ait franchit la ligne d'arrivée.

Remarque*: aussi longtemps qu'un joueur n'a pas annoncé qu'il a fini, il peut toujours changer l'ordre de ses cartes pour corriger d'éventuelles fautes.*

- Puis, les joueurs vérifient ensemble les rangées de vitesse de chacun dans l'ordre de leur arrivée.
- Si un joueur dépasse la limitation de vitesse dans une chicane ou qu'il freine trop (roule à moins de « 30 »), il sera éliminé de l'évaluation (avarie de moteur).

- Si les rangées de vitesse satisfont à toutes les exigences du parcours, les places des joueurs correspondent à leur ordre d'arrivée.

Les règles pour des champions :
Le freinage forcé :
Les joueurs ne doivent ni placer l'une à côté de l'autre ni 2 cartes « flèche à droite », ni 2 cartes de valeur identique dans leur rangée de vitesse – même si le signe (+ ou -) est différent.
***Remarque** : cette règle convient surtout à une partie entre des joueurs rapides et des joueurs lents, à condition que seuls les joueurs rapides l'appliquent.*

Les temps intermédiaires :
Cette variante est recommandée si des joueurs avancés veulent jouer plusieurs parties.
Le déroulement de la partie suit les mêmes règles que dans la partie normale mais avec modifications suivantes :
Les préparatifs :
- Vous écartez 2 cartes de trajet (ni la carte de départ, ni celle d'arrivée, ni une carte de trajet sur laquelle figure un chronomètre). Le parcours se compose donc seulement de dix cartes.

Phase de feux :
- En plus du départ, de l'arrivée, de la limitation de vitesse « 60 » et des cartes de feux qui se trouvent déjà sur une carte de trajet, on ne doit pas couvrir de cartes sur lesquelles figure un chronomètre.

Le départ et la course :
- Les joueurs essaient de garder une vitesse aussi élevée que possible, y compris au moment de franchir la ligne d'arrivée.

Fin de la partie et remise des prix :
- Les joueurs reçoivent des points pour les temps intermédiaires et leur arrivée.
- Le joueur qui a roulé **le plus vite** sur une carte de trajet sur laquelle figure un chronomètre reçoit **à chaque fois** 2 points. Le **deuxième** joueur en reçoit **un**.
- On reçoit aussi des points pour l'ordre d'arrivée. Le premier à atteindre l'arrivée en disant : « J'ai franchi la ligne d'arrivée », reçoit 4 points. Le second en reçoit 2.
- Les joueurs avec une avarie de moteur ne reçoivent **pas de points**, même s'ils ont roulé le plus vite sur une carte de trajet sur laquelle figure un chronomètre.
- Si deux joueurs sont ex aequo, tous les joueurs concernés reçoivent les points correspondants. Mais dans ce cas-là, les joueurs suivants ne recevront pas de points.

B. Naegele, M. Andersch et K. Adlung ont contribué d'une manière décisive à l'élaboration de cette idée de jeu.