

L'AUTOROUTE

RÈGLES DU JEU

But du jeu

Arriver au mariage familial le 1er avec le permis de conduire, toute la famille (oncle + tante + cousins), un cadeau pour les mariés et 100 € pour leur voyage de noces.

Mais attention ! Respecte bien le code de la route sur le chemin !

Nb de joueurs : de 2 à 5 joueurs

Age : à partir de 7 ans

Contenu de la boîte

- 1 plateau
- 1 roue test du code de la route
- 5 voitures
- 5 mémos en forme de voiture
- 5 permis de conduire
- 10 chèques de 25 €
- 15 billets de 5€ et de 10€, 10 billets de 20€ et de 50€
- 10 cartes professionnelles
- 15 pions famille (5 oncles, 5 tantes, 5 cousins)
- 5 pions cadeaux
- 2 dés
- 1 règle du jeu



Règle du jeu condensée

Si vous êtes pressés, ne lisez que ces 2 pages.

Et si vous avez un doute en cours de jeu, la règle de jeu complète répondra à toutes vos questions.

Recevez une voiture, 60 €, 2 chèques de 25 €, un mémo et une ou plusieurs cartes professionnelles. (Celles-ci doivent être partagées entre les joueurs).

PASSEZ LE PERMIS

Pour démarrer, il faut passer son permis. Répondez à 3 questions du test du Code de la Route.

- 3 bonnes réponses : bravo, vous avez le permis, 20 €, les applaudissements de l'assistance et vous pouvez rejouer !
- 2 bonnes réponses : vous avez le permis et c'est tout.
- 1 bonne réponse : vous le ratez de justesse, 1 tour sans jouer.
- 0 bonne réponse : il va falloir bien réviser... 2 tours sans jouer.

PARTEZ de la case Départ, dans la direction que vous souhaitez.

AVANCEZ à votre gré d'une seule case sans jeter les dés, ou d'autant de cases que vous obtiendrez de points en jetant, à votre choix, 1 ou 2 dés. Si vous faites un double, rejouez.

RASSEMBLEZ UNE FAMILLE : regroupez l'oncle Anatole + la Tante Adèle + les cousins de la même famille en passant sur les cases correspondantes.

ACHETEZ UN CADEAU pour 20 € en vous arrêtant sur la case « Cadeau ».

FAITES FORTUNE

- ♠ en encaissant les chèques à la banque,
- ♠ en doublant les autres,
- ♠ en encaissant les revenus de votre carte professionnelle,
- ♠ en observant un manquement au code de la route d'un autre joueur. (Le fautif vous donne 10 €)

RETARDEZ LES AUTRES

Chaque fois que vous doublez, vous avez droit à des primes :

Primes de dépassement :

Pour **1 joueur doublé**, recevez **10 €** de la banque, prenez un pion de votre choix au joueur doublé et rejouez.

Pour **2 joueurs doublés** d'un seul coup, recevez **20 €** de la banque, prenez un pion de votre choix à chaque joueur doublé et rejouez.

Pour **3 joueurs doublés** d'un seul coup, recevez **50 €** de la banque, prenez un pion de votre choix à chaque joueur doublé et rejouez.

Pour **4 joueurs doublés** d'un seul coup, recevez **100 €** de la banque, prenez un pion de votre choix à chaque joueur doublé et rejouez.

ATTENTION ! Les familles complètes sont insaisissables.

GAGNEZ en arrivant le 1er au mariage avec toute la famille (oncle + tante + cousins), le permis de conduire, un cadeau pour les mariés et 100 € pour leur voyage de noces !

MAIS ATTENTION À BIEN RESPECTER LE CODE DE LA ROUTE !



NE VOUS POSEZ JAMAIS sur les croisements, le passage à niveau ou les virages. Sur ces cases, un panneau « Interdit de stationner » indique que vous ne pouvez pas vous poser.



NE DOUBLEZ PAS sur les cases qui précèdent les croisements, le passage à niveau ou les virages. Sur ces cases, un panneau « Dépassement interdit » -  - indique que vous ne pouvez doubler ni dans un sens ni dans l'autre. De plus il est strictement interdit de franchir une ligne continue. 



SENS GIRATOIRE : Vous ne pouvez circuler que dans ce sens autour de la statue



SENS UNIQUE : Attention, cette route est à sens unique, vous ne pouvez pas la prendre dans l'autre sens.



SENS INTERDIT : Attention, cette route est à sens unique, vous ne pouvez pas la prendre dans ce sens.



EXCES DE VITESSE : Si vous faites 3 doubles à la suite, allez directement en prison.



ARRÊT AU SIGNAL STOP : Dès que vous atteignez la case portant le signal STOP, arrêtez-vous. Au tour suivant, vous pouvez repartir.

Tout manquement au Code de la Route repéré par un autre joueur coûte 10 € à son conducteur et fait gagner 10 € au joueur qui l'observe !

Règle du jeu complète

1 - THEME

Chaque joueur se rend, en voiture, au mariage familial. Une fois muni de son permis de conduire, il va récupérer sur le chemin son oncle, sa tante et ses cousins. Si certains membres de sa famille sont déjà partis avec d'autres joueurs, il essaiera de les lui reprendre en route. (Attention, pas plus de 5 personnes dans la voiture, c'est-à-dire le chauffeur et 4 pions famille). Il devra également acheter un cadeau de mariage et récupérer l'argent nécessaire aux mariés pour participer à leur voyage de noces !

2 - PREPARATION DU JEU

Avant de commencer, on nomme le banquier.

Le banquier bat les 10 cartes professionnelles (assureur, agent de péage, garagiste, gardien de prison, hôtelier, infirmière, motard, pompiste, receveur municipal, restaurateur) et les distribue une à une, faces visibles. S'il reste une ou plusieurs cartes, il les donne aux joueurs qui font le score le plus élevé aux dés.

Le banquier donne à chaque joueur : une voiture, 60 €, 2 chèques de 25 €, un mémo et une ou plusieurs cartes professionnelles.

3 - DEMARRER

Toutes les voitures sont placées sur la case Départ. Le joueur le plus jeune commence.

Pour démarrer, il faut passer son permis de conduire... Sinon, pas question de prendre la route !

Dites ce que signifient les 3 signaux que le joueur à votre gauche vous désigne dans la roue test du Code de la Route. Il y a une face pour les enfants et une face pour les adultes.

- **Pour 3 réponses exactes** : recevez le permis, une prime de 20 €, les applaudissements de l'assistance et rejouez.

- **Pour 2 réponses exactes** : recevez le permis, et c'est tout. Vous l'avez eu de justesse !

- **Pour 1 réponse exacte** : vous l'avez raté de justesse, passez 1 tour sans jouer.

- **Pour 0 réponse exacte** : que d'erreurs ! Vous ne maîtrisez pas du tout votre permis... Passez 2 tours sans jouer.

Vous pouvez passer le permis autant de fois que vous le voulez.

4 - EN ROUTE !

A partir de la case Départ, engagez-vous sur la route qui vous convient. Comme si vous conduisiez une vraie voiture, vous devez tenir votre droite, garder votre voiture dans le sens de la marche et respecter le Code de la Route. En chemin, il est interdit de retourner sa voiture ou de faire marche arrière. Toutefois, si le résultat du dé fait tomber la voiture sur une case où elle n'est pas autorisée à se poser, il faut s'arrêter à la précédente case libre et autorisée.

AVANCEMENT :

Chaque joueur peut, à son gré,

- Avancer d'une case à la fois sans lancer les dés
- Ou jeter 1 ou 2 dés et avancer d'autant de cases que de points obtenus.

EXCES DE VITESSE :

Quand un joueur fait un double, il rejoue. Mais 3 doubles de suite l'obligent à aller directement à la case Prison, à payer le gardien et à y perdre un tour.

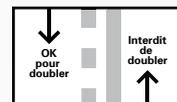
DEPASSEMENT :

Il est interdit de dépasser une voiture qui se trouve sur une case précédant :

- Un croisement
- Un virage
- Le passage à niveau.

Sur les cases où il y a le panneau , vous ne pouvez doubler ni dans un sens ni dans l'autre.

De plus il est strictement interdit de franchir une ligne continue.



DANS CE CAS :

Si vous ne pouvez pas doubler une voiture qui se trouve sur votre chemin, vous devez vous arrêter sur la case qui la précède.

Dans le cas où 2 voitures se croisent sur la même case, un 3e joueur ne peut pas les doubler sur cette case : soit il reste derrière, soit il prend une autre route.



AVANTAGES DU DÉPASSEMENT :

Chaque fois que vous doublez sur des cases autorisées, vous avez droit à des primes :

PRIMES DE DÉPASSEMENT :

- Tout joueur qui en dépasse **1 autre**, prend un pion de son choix au joueur doublé, reçoit **10 €** de la banque et rejoue.
- Pour **2 joueurs doublés** sur un seul coup, le joueur reçoit **20 €** de la banque, prend 1 pion de son choix à chaque joueur doublé et rejoue.
- Pour **3 joueurs doublés** sur un seul coup, le joueur reçoit **50 €** de la banque, prend 1 pion de son choix à chaque joueur doublé et rejoue.
- Pour **4 joueurs doublés** sur un seul coup, le joueur reçoit **100 €** de la banque, prend 1 pion de son choix à chaque joueur doublé et rejoue.

A NOTER :

- Les familles complètes sont insaisissables.
- Lorsqu'un joueur est au parking ou en prison, les autres joueurs n'ont pas droit à la prime de dépassement.

STATIONNEMENT

Il est interdit de se poser sur les cases :

- Intersection
- Virage
- Passage à niveau.

Sur toutes ces cases, l'interdiction de stationner est signalée par le panneau : 

De même, vous n'avez pas le droit de poser votre voiture à côté d'une autre voiture qui circule dans le même sens que vous. Si c'est le cas, vous devrez alors revenir à la précédente case libre et autorisée.

En revanche, vous pouvez croiser une voiture sur une même case.

NB : si vous faites « 1 » au dé et que vous retombez sur la même case, vous devez de nouveau subir l'action de la case.

MANQUEMENT AU CODE DE LA ROUTE

Attention, tout manquement au Code de la Route repéré par un autre joueur coûte 10 € à son conducteur et fait gagner 10 € au joueur qui l'observe !

Si un joueur observe un manquement au code de la route (la voiture est située du mauvais côté de la ligne quand il y en a une, un joueur prend un sens interdit, un joueur dépasse sur une case avec  ou est du mauvais côté de la voie, un joueur observe plus de 5 personnes (le chauffeur + 4 pions famille) dans la voiture, un joueur fait demi-tour alors qu'il n'a pas le droit, etc...), il crie « code de la route » et gagne 10 €. Dès que le joueur a posé sa voiture, il n'a plus le droit d'y toucher et les autres sont en mesure de lui signaler son manquement. Le joueur observé finit alors son action et paye 10 € à l'observateur. Cette règle ne s'applique qu'aux erreurs portant sur le code de la route et non pas aux erreurs de jeu.

Dans le cas d'un manquement au code de la route :

Si le joueur a placé sa voiture sur une case verte, il ne peut pas bénéficier de son action.

En revanche, s'il a placé sa voiture sur une case rouge, il subit son action.

EN CAS D'ABUS :

Si un joueur crie code de la route à tort, il doit 10 euros au joueur visé.

FAMILLES :

Il y en a 5.

Chaque fois qu'un joueur possédant son permis passe sur la case « Oncle Anatole », il choisit un oncle de la famille de son choix.

Sur les cases « Tante Adèle », il choisit une tante.

Sur les cases « Cousins », il choisit une carte « Cousins ».

Mais attention à ne pas se faire doubler pour ne pas se faire voler les membres de sa famille !

Cependant si un joueur a réuni tous les membres d'une même famille, ces cartes deviennent insaisissables.

Astuce : récupère des membres de la famille de tes adversaires pour ralentir leur progression !

Mais attention ! Prends bien garde à ne pas transporter plus de 5 personnes dans ta voiture (le chauffeur + 4 pions famille).

MANQUE D'ARGENT

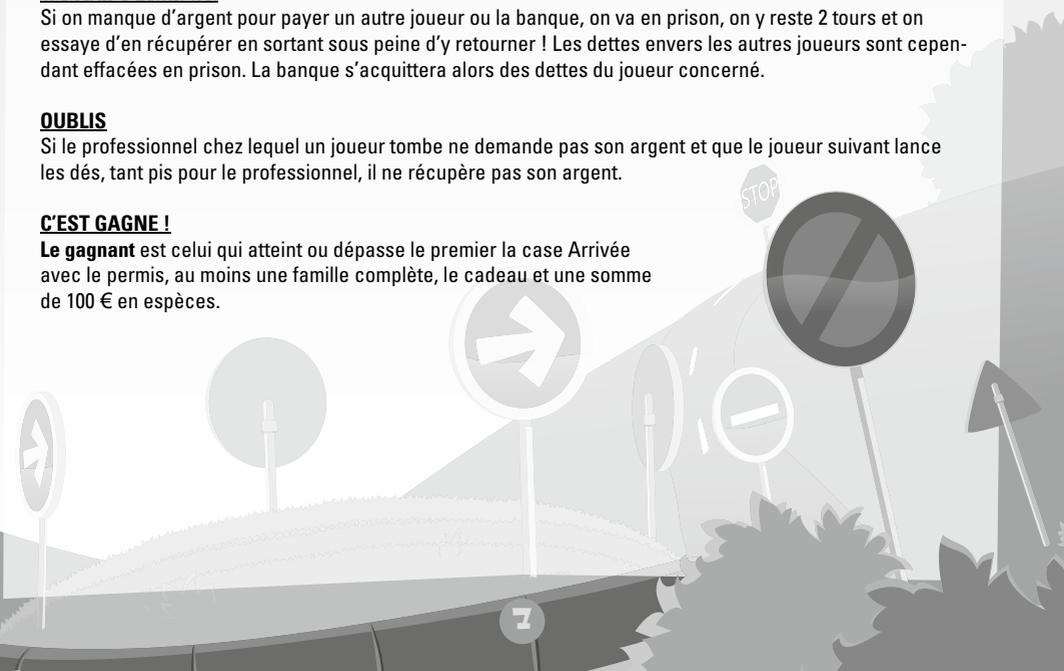
Si on manque d'argent pour payer un autre joueur ou la banque, on va en prison, on y reste 2 tours et on essaye d'en récupérer en sortant sous peine d'y retourner ! Les dettes envers les autres joueurs sont cependant effacées en prison. La banque s'acquittera alors des dettes du joueur concerné.

OUBLIS

Si le professionnel chez lequel un joueur tombe ne demande pas son argent et que le joueur suivant lance les dés, tant pis pour le professionnel, il ne récupère pas son argent.

C'EST GAGNE !

Le gagnant est celui qui atteint ou dépasse le premier la case Arrivée avec le permis, au moins une famille complète, le cadeau et une somme de 100 € en espèces.



A stylized, monochromatic landscape illustration. In the foreground, there are large, dark, leafy bushes. A road winds through the middle ground, marked with dashed white lines. Various traffic signs are placed along the road: a large circular sign with a diagonal slash on the left, a triangular warning sign, a circular sign with a right-pointing arrow, a circular sign with a left-pointing arrow, and a circular sign with a horizontal bar. In the background, there are rolling hills, a small building, and several fluffy clouds in the sky.

DUJARDIN



DUJARDIN SAS
PARCOLOG - ZONE D'ACTIVITE DU POT AU PIN
HANGAR A 4 - 33612 CESTAS
n° SIREN : 320 660 970 000 23
© 1947 - 2010 DUJARDIN. Tous droits réservés.