

Le jeu de la route

Avec un peu de chance et un bon sens tactique, on arrivera à s'assurer la plupart des cartes-panneaux de ce jeu passionnant où on apprend plein de choses intéressantes. Bientôt, le code de la route n'aura plus de secret pour les enfants !

Contenu :

- 24 cartes illustrées (panneaux de signalisation)
- 1 gros pion de bois
- 1 plan de jeu
- 1 dé à chiffres
- 1 tableau explicatif des panneaux

Jeu Ravensburger n° 24 275 7

Jeu de circulation routière pour 2 à 4 joueurs, à partir de 6 ans.

Auteur : C. Welz

But du jeu :

Les joueurs tentent de s'approprier les cartes-panneaux du plan de jeu. Celui qui, à la fin de la partie, aura réussi à rassembler le maximum de cartes est le gagnant de la partie et un as du code de la route.

Tout d'abord, il faut détacher les cartes illustrées (de panneaux de signalisation routière) avec précaution de leur support cartonné. Ensuite, on pose le plan de jeu sur la table de manière à permettre à tous les participants d'y accéder facilement. On place le gros pion de bois au milieu, sur la case du feu bicolore. Maintenant, il va falloir observer les cartes avec attention.

Les cartes-panneaux

Elles sont imprimées recto/verso. Sur le recto, on peut voir un grand panneau de signalisation. Sur le verso, il y en a deux plus petits.

Les cartes forment toujours des couples. Cherchez par exemple la carte qui présente un feu rouge au recto et celle qui présente un feu vert. Vous verrez que les deux cartes ont le même verso (le feu rouge et le feu vert). Autrement dit, si vous détenez deux cartes qui ont le même verso, vous verrez que le recto de ces cartes présentent chacun un des 2 panneaux sur leur verso.

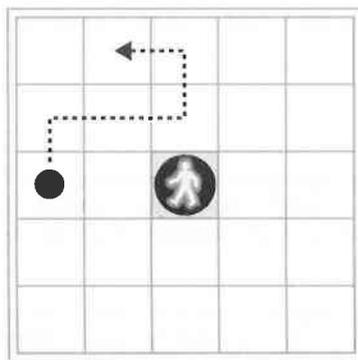
Et si on jouait maintenant

On mélange bien toutes les cartes et on les pose, verso au-dessus, sur les cases du plan de jeu. Attention : il faut faire en sorte que tous les panneaux soient orientés de la même manière. La vision d'ensemble sera ainsi plus claire. La case centrale, celle où se trouve le pion de bois n'aura pas de carte-panneau. Il suffit encore de choisir le joueur qui commence et à partir de là, la partie se poursuit toujours à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

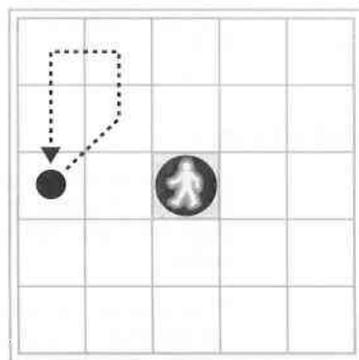
Le dé à chiffres

On lance le dé et on déplace le gros pion de bois du nombre de cases correspondant au total des points obtenus au dé. Mais attention ! Durant toute la partie, la case centrale (avec l'agent de circulation) est exclue, il ne faudra plus passer dessus, ni s'y arrêter.

Vous pouvez vous diriger dans toutes les directions, sauf la diagonale (en biais). On peut très bien changer de direction au cours d'une même avancée. Deux points importants à signaler : on ne peut en aucun cas passer deux fois sur la même case au cours d'une même avancée. De même, la case où l'on s'arrête ne doit pas être celle d'où l'on vient de partir.



voilà une manière d'avancer si tu obtiens 5 au dé.



non, non ! ça ce n'est pas correct ! Il ne faut pas avancer en diagonale et la case départ ne doit plus être foulée.

Au cours de la partie, les cartes vont peu à peu disparaître du plan de jeu. Bien sûr, on pourra sans aucun problème passer et s'arrêter sur des cases d'où les cartes illustrées ont été ôtées.

Le dé indique, en plus des chiffres de 1 à 5, une face neutre. Si cette face apparaît, pas de chance ! Il faut rester en place et laisser passer son tour.

Comment obtient-on des cartes ?

Lorsque votre avancée se termine sur une case où il se trouve une carte-panneau et si vous avez de la chance, vous pouvez la garder. Mais pour cela, il faut tenter de deviner lequel des deux panneaux représenté sur le verso de la carte correspond à celui qui est visible sur le recto. Il faut que le joueur pointe son doigt sur le panneau de la carte et qu'il le nomme. Les autres joueurs pourront vérifier sur le tableau illustré.

Si le joueur, par contre, réussit à nommer correctement le panneau désigné, il a le droit de retourner la carte en question, afin de faire apparaître le panneau illustré au verso. Si le joueur a correctement deviné le panneau qui s'y trouve, il peut garder la carte et la placer devant lui face cachée. Malheureusement, si le panneau apparu ne correspond pas à celui que le joueur attendait, il faut replacer la carte au même endroit sur le plan de jeu. Attention de la remettre à nouveau dans le bon sens.

Si vous détenez plusieurs cartes, mieux vaut les empiler. Ainsi, on ne saura pas de suite qui en compte le plus.

Un bon truc : tentez de vous souvenir quelles cartes ont déjà été ôtées du plan de jeu. Car, en effet, si une des deux cartes au verso identique a déjà été retirée du plan de jeu, il est très simple de deviner quelle est l'illustration au recto de la carte restée en jeu.

La fin du jeu s'annonce !

Au moment où il ne reste qu'une seule carte sur le plan de jeu, le joueur à qui c'est le tour a le droit de lancer le dé deux fois de suite et d'avancer du nombre total de points obtenus. Si cette dernière carte disparaît elle aussi du plan de jeu, on en arrive au décompte des points. Celui qui aura rassemblé le plus de cartes est le gagnant de la partie. Il se peut que plusieurs joueurs se partagent la victoire.

Variante pour joueurs plus jeunes :

Lorsque les enfants ne sont pas encore familiarisés avec les panneaux de signalisation routière, il vaut mieux adopter la variante suivante. Il suffit de désigner un des deux panneaux illustrés sur le

verso de la carte et de vérifier si on a correctement deviné. Inutile de le nommer ou de l'expliquer pour pouvoir retourner la carte. Il serait judicieux qu'un joueur plus grand ou qu'un adulte informe les enfants à ce moment-là du nom et de la signification du panneau qu'ils viennent de découvrir. Ainsi, les enfants arriveront à mémoriser les panneaux de signalisation sans effort.

Le tableau explicatif

La boîte de jeu contient un tableau explicatif en couleur, des différents panneaux rencontrés au cours du jeu. De plus, des indications complémentaires sont données aux piétons, aux cyclistes, donc aux enfants, afin qu'ils sachent quel comportement adopter face à ces panneaux.

Un dernier conseil : certains panneaux de signalisation varient légèrement d'un pays à un autre. Il est clair que cette réalité a été prise en compte lors de l'élaboration de ce jeu de société et que seuls des panneaux les plus identiques possible ont été retenus.

© 1995 Ravensburger Spieleverlag

**Editions Ravensburger,
24 rue de Paris, F-68220 Attenschwiller**

