

Jeu du code de la route

Toutes les situations du jeu passées en revue



02254

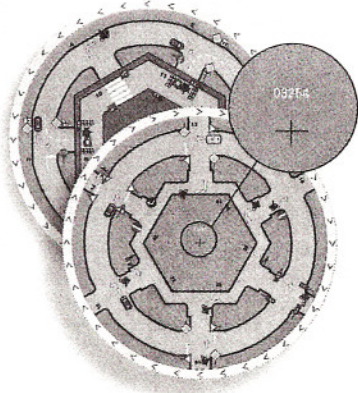


Tu économises afin de t'acheter un billet pour un concert de musique pop. Mais les billets sont chers ! Un billet ne coûte pas moins de 20 euros. Comment trouver l'argent ? Heureusement, tu as plus d'un tour dans ton sac : tu as une bonne idée et un vélo ! Tu deviens coursier à vélo !

En tant que coursier, tu dois transporter des colis : aller par exemple chercher du thon surgelé au port et le livrer chez le poissonnier. Tu reçois ensuite de l'argent lorsque tu as livré le colis. Mais ce n'est pas si simple : tu dois aussi connaître le code de la route et le respecter. Autrement, tu atterris à l'hôpital. Ton vélo doit, en plus, être en bon état et le rester. Si ton vélo n'est pas en bon état, l'agent de police t'enverra alors chez le réparateur et tu auras une amende. Lequel d'entre vous réussira à être le coursier le plus adroit et le plus rapide ?

Contenu de la boîte

- Plateau de jeu avec 2 cadrans .Les cadrans sont imprimés sur les deux faces. Un numéro se trouve au milieu d'une des faces.
- 2 broches pour fixer les cadrans sous le plateau
- Dés spéciaux
- Agent de police avec socle (noir)
- 4 coursiers à vélo (2 garçons, 2 filles) avec socle et couleurs assorties
- Cartes avec commande à remplir (avec un coursier au verso)
- Cartes pour contrôler les vélos (avec un agent au verso)
- Argent
- Règles du jeu



Le gagnant

Le coursier qui réussit le premier à gagner 20 euros puis à aller jusqu'à la salle de concerts (en bas du plateau), a remporté la partie !

Avant de commencer

Lorsqu'on joue pour la première fois

Pose les 4 coursiers et l'agent de police sur leur socle de la couleur assortie. Fixe les cadrans au plateau à l'aide des broches. Le cadran avec l'eau et le bateau doit être placé à gauche du plateau, l'autre cadran à droite. En Belgique et en France, les cadrans doivent être placés côté sans numéro vers soi (le numéro doit se voir au travers des encoches du plateau de jeu). L'argent doit d'abord être pressé hors du carton.

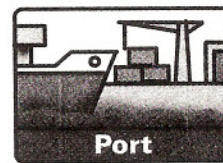
Et pour toutes les autres parties

Pose le plateau sur la table et tourne les deux cadrans sous le plateau, de manière à ce qu'un carrefour apparaisse exactement devant les ouvertures. Le type de carrefour n'a pas d'importance. Trie les deux piles de cartes et mélange-les. Pose ensuite les deux piles de cartes, faces cachées, sur les cases du plateau qui ont la même illustration. Un joueur est chargé de s'occuper de la caisse (mais il continue à jouer comme les autres). Chaque joueur reçoit 5 euros comme mise de départ (1 x 2 euros, 2 x 1 euro en 2 x 50 cents).

Celui qui lance le chiffre le plus élevé (★ = le plus élevé) peut commencer. Ce joueur peut également choisir le premier son vélo et le poser sur la case de son choix. Les autres joueurs font ensuite la même chose. Il peut y avoir plusieurs vélos sur une même case. Retourne une carte avec une commande. Cherche l'illustration située en haut de cette carte sur le plateau. Tu poses l'agent de police sur la case qui correspond à cette illustration. Remets ensuite cette carte sous la pile. Retourne maintenant trois cartes de commande et pose-les - faces visibles - sur le plateau. Ce sont les premières commandes réservées aux coursiers.

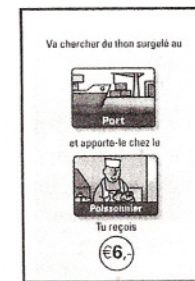
La partie commence Décrocher une commande

Une fois que le premier joueur a fini son tour, c'est à son voisin de gauche de jouer et ainsi de suite. Les joueurs (les coursiers) doivent d'abord essayer d'obtenir une commande. Examine les trois cartes qui sont retournées. Par exemple, si la carte « *Va chercher du thon surgelé au port et apporte-le chez le poissonnier. Tu reçois 6 euros* » est retournée, alors tu dois pédaler jusqu'au port pour recevoir cette commande. Regarde parmi les cartes



retournées si, par hasard, il n'y a pas une autre commande que tu peux effectuer dans le quartier avec ton coursier. Si tu arrives le premier sur la case où se trouve une commande (au port dans l'exemple), alors tu peux prendre cette carte et la poser devant toi. Cette commande est à toi et les autres coursiers ne peuvent pas te l'enlever. Mais tu n'es pas obligé d'arriver

exactement sur cette case ; s'il te reste encore des points avec ton lancé de dé, tu peux alors prendre la carte et continuer en direction de la case où tu dois livrer le colis (chez le poissonnier dans l'exemple). Attention : chaque joueur peut avoir deux cartes de commande en sa possession. Essaie donc de bien regarder si tu peux encore avoir une commande dans les environs.

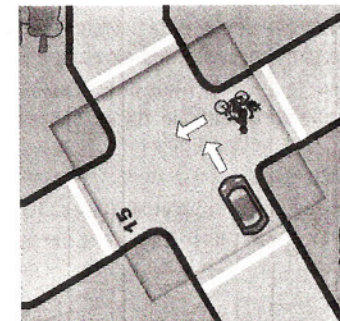


Pour se déplacer, les règles suivantes sont en vigueur

- Lance le dé et avance d'autant de cases que le nombre qui figure sur le dé. Si tu as lancé un ★, tu peux alors choisir de continuer à avancer de 1, 2, 3 ou 4 cases. Lancer un ★ t'offre également d'autres possibilités qui sont expliquées dans le chapitre *lancer un ★*.
- Il peut y avoir plusieurs coursiers sur une même case.
- Tu n'as pas le droit de t'arrêter à un carrefour . Si tu arrives à un carrefour, tu dois alors placer ton coursier sur la première case située après le carrefour.
- Tu ne peux pas continuer à avancer à un carrefour sans respecter certaines règles. Lis pour cela le chapitre suivant :

Attention au code de la route près des carrefours !

Tu peux seulement franchir un carrefour si tu as la priorité ou si la voie est « libre ». cela signifie donc qu'il n'y a pas d'autre circulation au carrefour. Si tel n'est pas le cas, tu dois alors t'arrêter sur la case qui se trouve juste avant le carrefour et



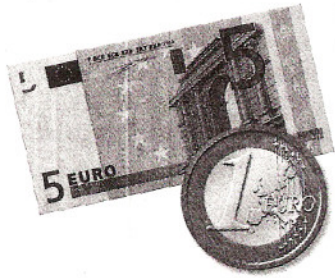
attendre ton prochain tour. Au début du tour suivant, tu pourras tourner le cadran de manière à changer la situation sur le carrefour.

Tu tournes le cadran dans le sens de la flèche, jusqu'à ce que l'illustration suivante apparaisse. Attention : chaque joueur qui se trouve sur une case devant un carrefour (même si tu t'y trouves par hasard) peut, si c'est à lui de jouer, tourner le cadran.

Si tu franchis un carrefour alors que le code de la route te l'interdit, et qu'un autre joueur le remarque, alors tu dois immédiatement aller à l'hôpital. Tu dois en plus rendre ta carte de commande. Tu ne pourras sortir de l'hôpital qu'au tour suivant. Toutes les situations du code de la route sont décrites au verso de ces règles du jeu. En cas de doute, les joueurs peuvent à tout moment les consulter.

Gagner de l'argent

Pour gagner de l'argent, tu dois d'abord bien sûr obtenir des commandes. Les endroits où tu peux aller chercher les commandes sur le plateau et où les colis doivent ensuite être livrés, sont indiqués sur les cartes. C'est donc là que tu dois aller.



Une fois que tu es arrivé à destination (au port dans l'exemple), tu rends alors ta carte (tu la glisses sous la pile) et tu reçois ton salaire de la caisse (6 euros dans l'exemple). S'il te reste des points à jouer avec ton lancé de dé, tu peux alors continuer à avancer en direction de la prochaine commande.

Comme cela a été dit, tu as le droit d'avoir deux cartes de commande en ta possession. Et ce serait évidemment pratique que tu puisses les combiner ! Par exemple : après avoir livré le thon chez le poissonnier, ce serait formidable que tu puisses y

prendre la commande : « Va chercher un bac de homards vivants chez le poissonnier et livre-le à la pizzeria ». Tu réussis ainsi à faire d'une pierre deux coups !

Attention : une fois que tu as posé une carte devant toi, tu es obligé d'effectuer la commande. Tu n'as donc pas le droit de redonner cette carte avant d'avoir rempli la commande.

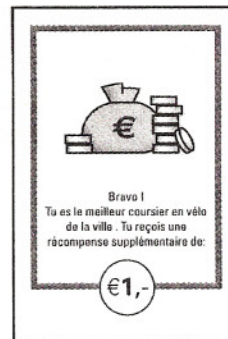
La centrale des coursiers à vélo

Il doit toujours y avoir trois cartes de commande, retournées. Dès qu'un joueur prend une carte, une nouvelle carte doit immédiatement être retournée et posée à côté des deux autres cartes.

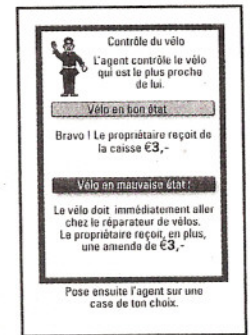
Lancer un ★

Tu peux déplacer le premier ton coursier de 1, 2, 3 ou 4 cases et tu dois ensuite prendre une carte de contrôle du vélo. Ces cartes sont empilées sur le plateau. Mais heureusement, cela ne signifie pas toujours que ton vélo sera contrôlé. Il y a trois possibilités :

- des euros supplémentaires : tu as de la chance ! La caisse te donne de l'argent. Glisse ensuite la carte sous la pile ;



- ton vélo est cassé : pose la carte retournée devant toi. Tu dois faire réparer ton vélo. C'est possible chez le réparateur qui se trouve sur le plateau. Vas-y, paie le montant indiqué à la caisse et remets ensuite la carte sous la pile. Pour aller chez le réparateur, tu dois utiliser les dés lorsque c'est à ton tour de jouer ; profite donc d'être dans le quartier pour y aller. Mais attention, pédaler avec un vélo cassé est dangereux. Et cela peut également te coûter cher si l'agent de police t'attrape !



- contrôle du vélo : l'agent de police contrôle le vélo qui est le plus proche de lui (il suffit pour cela de compter le nombre de cases).

Le propriétaire de ce vélo reçoit 3 euros de la caisse si son vélo n'est PAS cassé : autrement dit, il ne doit pas y avoir devant lui une carte sur laquelle il est écrit *Ton vélo n'est pas complet*. Si le vélo est cassé, alors tu dois l'apporter immédiatement chez le réparateur. Tu paies 3 euros d'amende, plus les frais de réparation. Lors de ton prochain tour, tu feras partir ton vélo de la case du réparateur.

Remarque : si deux ou plusieurs vélos se trouvent à une distance égale (même nombre de cases) de l'agent de police, tous ces vélos doivent être contrôlés. N'oublie pas que l'agent de police est un piéton et qu'il a donc le droit d'aller dans les petites rues qui sont interdites à la circulation !

Bravo, tu as gagné assez d'argent pour le concert pop

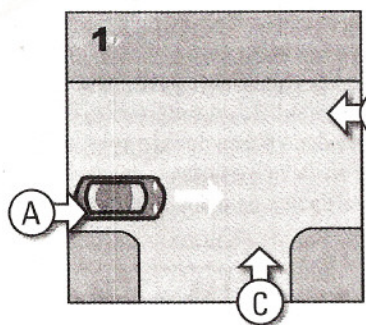
Pour gagner la partie, tu dois arriver sur la case de la salle de concert avec 20 euros minimum (tu as le droit de t'y arrêter même si tu lances un chiffre plus élevé).

Récapitulatif de toutes les situations du code de la route

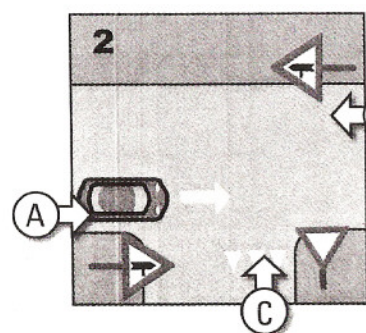
Toutes les situations du code de la route que tu pourras rencontrer durant la partie, figurent ci-dessous. Toutes les illustrations sur les cadrans ont un numéro. Ce numéro te permet de retrouver l'illustration.

Pour bien respecter le code de la route, il est également important de savoir de quelle direction on vient.

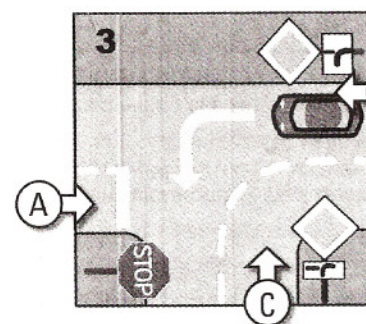
Toutes les directions possibles pour chaque illustration sont indiquées par une lettre. Lis ensuite ce qui est écrit derrière cette lettre pour savoir qui a la priorité. Souvent, il ne s'agit pas seulement de savoir de quelle direction tu viens, mais aussi de quel côté tu veux aller. C'est également indiqué.



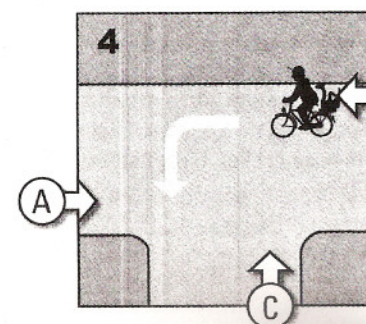
- (A) Tout droit : tu peux continuer à avancer. Tu roules en effet derrière la voiture et le carrefour est libre. Tourner à droite : tu peux continuer. Tu roules derrière la voiture.
- (B) Tout droit : la voie est libre. Tourner à gauche : tu dois t'arrêter. La voiture va tout droit ; toi, tu tournes.
- (C) Tourner à gauche : tu as la priorité parce que tu viens de la droite. Tourner à droite : tu as la priorité parce que tu viens de la droite.



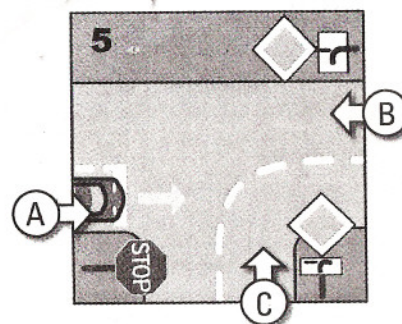
- (A) Tout droit et tourner à droite : tu peux continuer.
- (B) Tout droit : tu peux continuer, la voie est libre. Tourner à gauche : tu dois t'arrêter parce que tu tournes sur la gauche.
- (C) À gauche et à droite : il faut que tu t'arrêtes parce que tu dois laisser la priorité à la voiture.



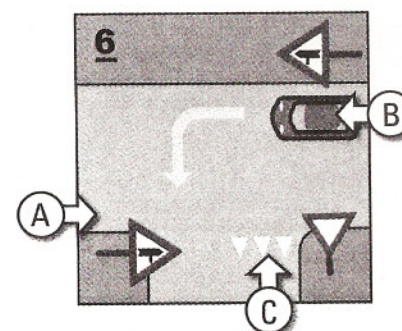
- (A) À droite et tout droit : tu dois t'arrêter devant la ligne et laisser la priorité à la voiture.
- (B) Tout droit et à gauche : tu peux continuer.
- (C) Tourner à droite : tu peux continuer parce que la voie est libre. Tourner à gauche : tu dois t'arrêter. Tu dois laisser passer la voiture car c'est toi qui tournes, tandis que la voiture continue à suivre la route prioritaire.



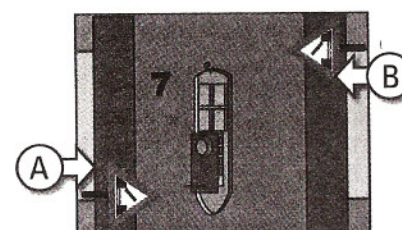
- (A) Tout droit : tu peux continuer. Le cycliste doit attendre car il veut tourner. Tourner à droite : tu peux continuer car les véhicules qui tournent à droite sont prioritaires par rapport à ceux qui tournent à gauche.
- (B) Tout droit et à gauche : tu peux continuer.
- (C) Tourner à droite : tu peux continuer parce que la voie est libre. Tourner à gauche : tu dois t'arrêter car le cycliste vient de ta droite.



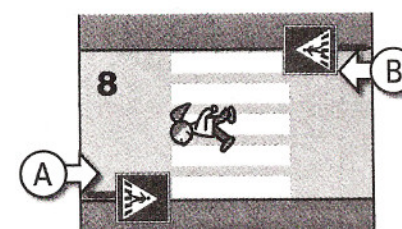
- (A) Tout droit et à droite : tu dois t'arrêter. Avec un panneau « stop », il faut toujours s'arrêter devant la ligne blanche.
- (B) Tout droit et à gauche : tu peux continuer. Tu roules sur une route prioritaire.
- (C) À droite et à gauche : tu peux continuer à avancer dans les deux directions car tu roules sur une route prioritaire.



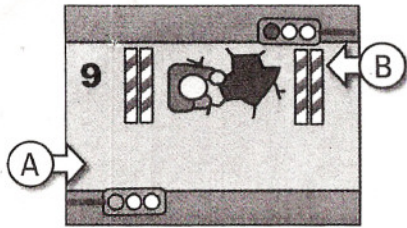
- (A) Tout droit : tu peux continuer car les conducteurs qui continuent tout droit sur une même route ont la priorité. Tourner à droite : tu peux continuer parce que les conducteurs qui tournent à droite ont la priorité sur ceux qui tournent à gauche.
- (B) Tout droit et à gauche : tu peux continuer à avancer dans les deux directions.
- (C) À droite : tu peux continuer parce que la voie est libre. À gauche : tu dois t'arrêter et céder le passage à la voiture.



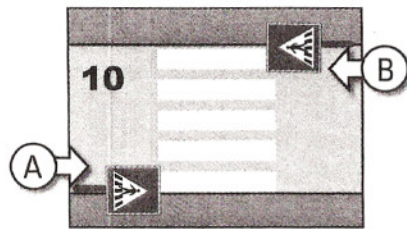
- (A) Pont ouvert : il faut s'arrêter.
- (B) Pont ouvert : il faut s'arrêter.



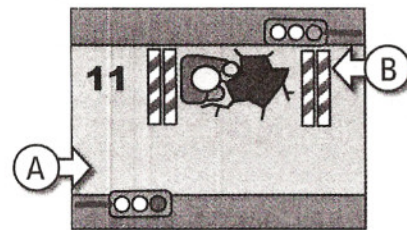
- (A) Tu dois t'arrêter. Le piéton sur le passage pour piétons a la priorité.
- (B) Tu dois t'arrêter. Le piéton sur le passage pour piétons a la priorité.



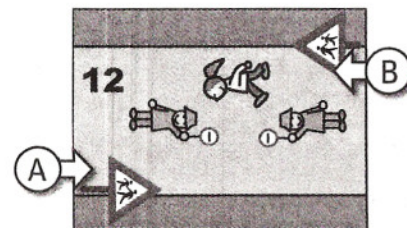
- (A) Tu peux continuer parce que le feu de signalisation est vert.
- (B) Tu dois t'arrêter parce que le feu est rouge.



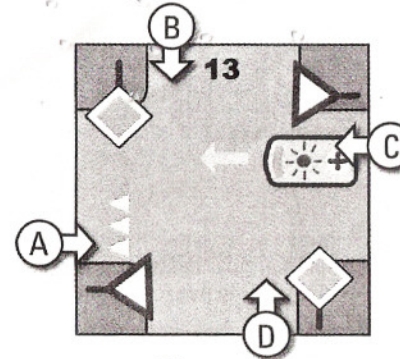
- (A) Tu peux continuer parce que le passage pour piétons est libre.
- (B) Tu peux continuer parce que le passage pour piétons est libre.



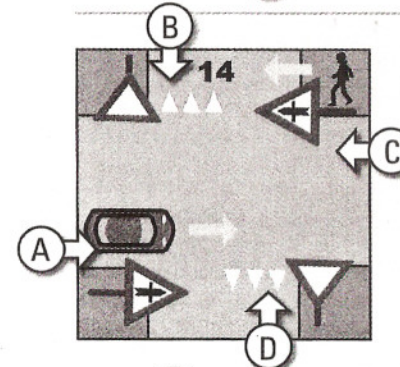
- (A) Tu dois t'arrêter parce que le feu est rouge.
- (B) Tu peux continuer parce que le feu est vert.



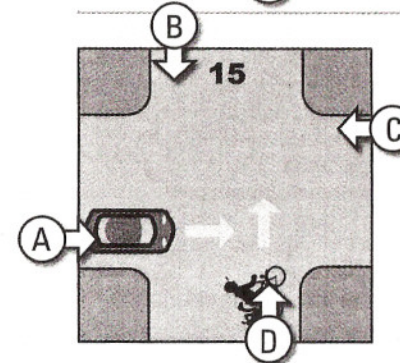
- (A) Tu dois t'arrêter parce que les accompagnateurs scolaires font signe de s'arrêter.
- (B) Tu dois t'arrêter parce que les accompagnateurs scolaires font signe de s'arrêter.



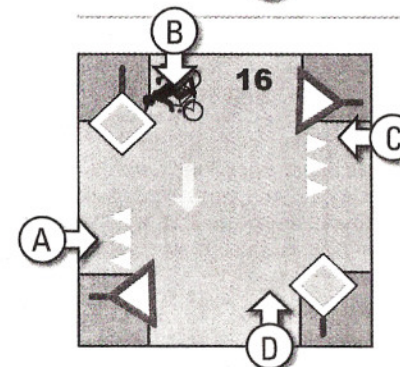
- (A) Tout droit et à droite : tu peux continuer. Tu ne gênes pas le passage de l'ambulance. Tourner à gauche : tu dois t'arrêter. L'ambulance a la priorité.
- (B) Tout droit : tu dois t'arrêter. L'ambulance a la priorité. Tourner à gauche : tu dois t'arrêter. L'ambulance a la priorité. Tourner à droite : tu dois t'arrêter. L'ambulance a la priorité.
- (C) Tout droit, tourner à gauche et à droite : tu peux continuer à avancer. Tu suis l'ambulance.
- (D) Tout droit et à gauche : tu dois t'arrêter. L'ambulance a la priorité. Tourner à droite : tu peux continuer ta route. Tu ne gênes pas l'ambulance.



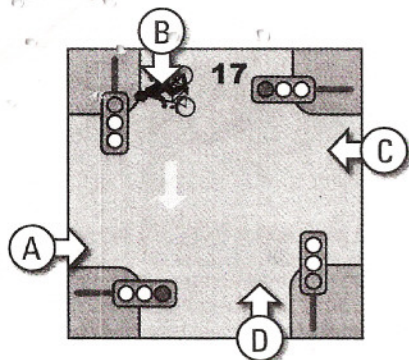
- (A) Tout droit : continuer. Tu suis la voiture. À gauche : tu dois t'arrêter. Le piéton a la priorité. À droite : tu peux continuer.
- (B) Tout droit et à gauche : tu dois t'arrêter, la voiture a la priorité. À droite : tu peux continuer ta route, le piéton doit te céder le passage.
- (C) Tout droit : tu peux continuer. Tourner à gauche : tu dois t'arrêter. Celui qui continue tout droit sur la même route, a la priorité. Tourner à droite : tu dois t'arrêter, le piéton a la priorité.
- (D) Tout droit, à gauche, à droite : tu dois t'arrêter. La voiture a la priorité.



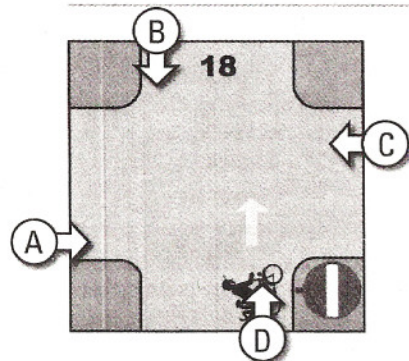
- (A) Tout droit et à gauche : tu dois t'arrêter, le cycliste vient de la droite. Tourner à droite : tu peux continuer car tu ne gênes pas le cycliste.
- (B) Tout droit : tu dois t'arrêter, la voiture vient de la droite et a donc priorité. À gauche : tu dois t'arrêter, car la voiture qui vient de la droite et le cycliste qui vient en sens inverse ont la priorité. À droite : tu peux continuer, la voie est libre.
- (C) Tout droit et à droite : tu peux continuer car tu arrives à la droite du cycliste. Tourner à gauche : tu dois t'arrêter, la voiture a la priorité (la voiture qui continue tout droit sur la même route, a la priorité).
- (D) Tout droit, à gauche et à droite : tu peux continuer ta route car tu arrives à la droite de la voiture.



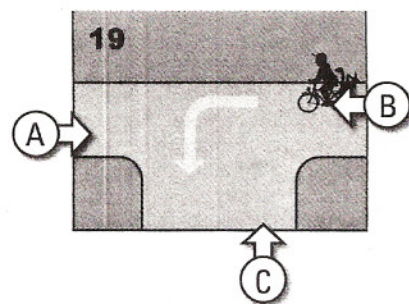
- (A) Tout droit, à gauche et à droite : tu dois t'arrêter car le cycliste a la priorité puisqu'il roule sur une route prioritaire.
- (B) Tout droit : tu peux continuer en suivant le cycliste. À gauche et à droite : tu peux continuer, la voie est libre.
- (C) Tout droit et à gauche : tu dois t'arrêter. Le cycliste a la priorité parce qu'il roule sur une route prioritaire.
- (D) À droite : tu peux continuer, la voie est libre. Tout droit : tu peux continuer, tu roules sur une route prioritaire. À gauche : tu dois t'arrêter parce que c'est toi qui tournes. Tout droit : tu peux continuer, la voie est libre.



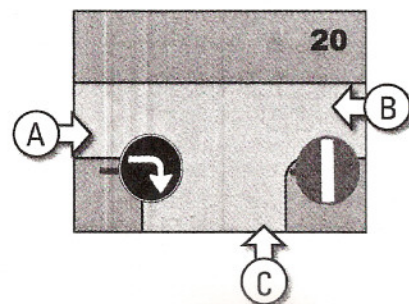
- (A) Tout droit, à gauche et à droite : tu dois t'arrêter, le feu est rouge.
- (B) Tout droit : tu peux continuer en suivant le cycliste.
À gauche : tu peux continuer, le feu est vert et la voie est libre. À droite : tu peux continuer, le feu est vert.
- (C) Tout droit, à gauche et à droite : tu dois t'arrêter, le feu est rouge.
- (D) Tout droit : tu peux continuer, le feu est vert.
À gauche : tu dois t'arrêter, car pour le cycliste, tu es le conducteur qui tourne. À droite : tu peux continuer, le feu est vert et la voie est libre.



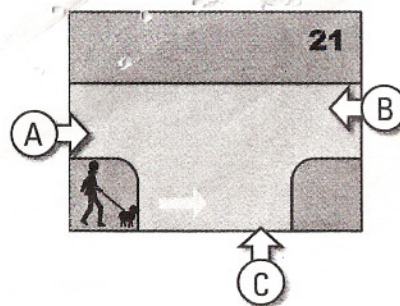
- (A) Tout droit : interdiction de prendre cette route (sens interdit). À gauche : tu dois t'arrêter, le cycliste vient de la droite. À droite : tu peux continuer, la voie est libre.
- (B) Tout droit : tu peux continuer, le carrefour est libre.
Tourner à gauche : interdiction d'avancer (sens interdit). Tourner à droite : tu peux continuer, la voie est libre.
- (C) Tout droit, à gauche et à droite : tu peux continuer à avancer, car tu viens à la droite du cycliste.
- (D) Tout droit : tu peux continuer en suivant le cycliste.
Tourner à gauche : tu peux continuer, la voie est libre.
Tourner à droite : interdiction d'avancer (sens interdit).



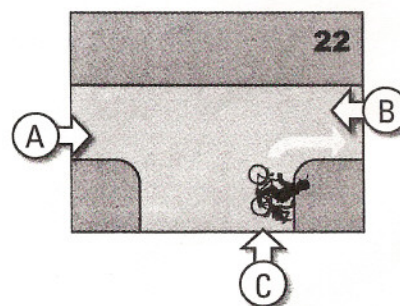
- (A) Tout droit : tu peux continuer, le cycliste est celui qui tourne. À droite : continuer parce que l'utilisateur qui tourne à droite a la priorité sur celui qui tourne à gauche.
- (B) Tout droit : tu peux continuer, la voie est libre.
À gauche : tu peux continuer en suivant le cycliste.
- (C) À gauche : tu dois t'arrêter, le cycliste est celui qui vient de la droite (priorité à droite).
À droite : tu peux continuer, la voie est libre.



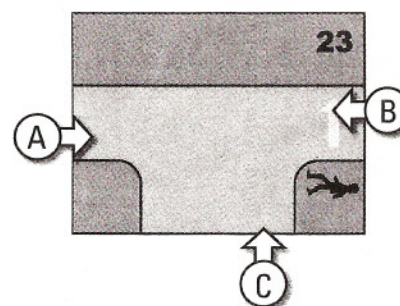
- (A) Tout droit : interdiction d'avancer (sens interdit).
À droite : tu peux continuer, la voie est libre.
- (B) Tout droit : tu peux continuer, la voie est libre.
À gauche : tu peux continuer, la voie est libre.
- (C) À gauche : tu peux continuer, la voie est libre.
À droite : interdiction d'avancer (sens interdit).



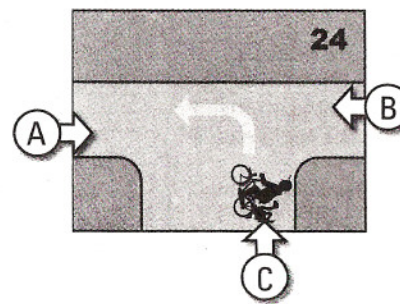
- (A) Tout droit : tu peux continuer, la voie est libre.
À droite : tu dois t'arrêter, le piéton a la priorité. L'utilisateur qui continue tout droit sur la même route, a la priorité.
- (B) À gauche : tu dois t'arrêter, le piéton a la priorité.
L'utilisateur qui continue tout droit sur la même route, a la priorité. Tout droit : tu peux continuer, la voie est libre.
- (C) À droite et à gauche : tu peux continuer, la voie est libre.
Le piéton doit te céder le passage.



- (A) Tout droit : tu dois t'arrêter, parce que le cycliste vient de la droite. À droite : tu peux continuer, la voie est libre.
- (B) À gauche : tu peux continuer, la voie est libre.
Tout droit : tu peux continuer, la voie est libre.
- (C) À droite : tu peux continuer en suivant le cycliste.
À gauche : tu peux continuer, la voie est libre.



- (A) Tout droit : tu peux continuer, la voie est libre. Le piéton doit te céder le passage.
À droite : tu peux continuer, la voie est libre.
- (B) À gauche et tout droit : tu peux continuer, la voie est libre. Le piéton doit te céder le passage.
- (C) À droite : tu dois t'arrêter, le piéton a la priorité. Les conducteurs qui continuent sur la même route, ont la priorité.
À gauche : tu peux continuer, la voie est libre.



- (A) Tout droit : tu dois t'arrêter, le cycliste vient de la droite.
À droite : tu peux continuer, la voie est libre.
- (B) À gauche : tu peux continuer, car tu viens à la droite du cycliste.
Tout droit : tu peux continuer, car tu viens à la droite du cycliste.
- (C) À droite : tu peux continuer, la voie est libre.
À gauche : tu peux continuer en suivant le cycliste.