

Attention aux Voitures!

Un jeu de circulation pour 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans. Durée 15 minutes.
De Wolfgang Kramer

Matériel de jeu

Plan de jeu, 4 pions piétons, 4 autos rouges, 2 signaux lumineux, 2 dés particuliers et une règle de jeu.

Idée du jeu

Que vaut-il mieux pour se rendre en ville: prendre l'auto pour quelques centaines de mètres ou aller à pied? Les enfants préfèrent marcher car, disent-ils, de cette manière, il y a moins d'accidents, l'environnement est respecté et puis, en auto, ce n'est pas plus rapide pour un si petit trajet!

Les adultes sont cependant persuadés du contraire. Ils décident donc de faire un concours adultes en voitures et enfants à pied. Qui arrivera le plus vite à la piscine de la ville?

But du jeu

Tous les enfants doivent rejoindre la piscine (case verte) avant que les autos n'arrivent sur les parkings (cases perpendiculaires à la route). Si les enfants y parviennent, ils gagnent le jeu tous ensemble.

Préparation

Le plan de jeu est ouvert et placé au milieu de table. Chaque joueur reçoit un pion et le place sur la case de départ (START). Le nombre d'autos dépend du nombre de joueurs. Pour 2 joueurs, on emploiera 2 autos, pour quatre joueurs, on emploiera 4 autos. Les autos sont placées sur les quatre parkings du plan de jeu (cases perpendiculaires à la route, une moitié des voitures au début du parcours, près des maisons; l'autre moitié en fin de parcours, près de la piscine). S'il n'y a que 2 voitures en jeu, choisissez un parking à chaque extrémité. Les signaux lumineux sont posés sur les deux endroits prévus au milieu du plan de jeu. Ils sont placés de telle manière que l'un sera vert et l'autre rouge pour les piétons.

Déroulement

Qui prétend connaître le mieux les règles de circulation routière, peut commencer. Il lance les deux dés. Le dé vert indique de combien peut être avancé un piéton. Le dé rouge indique de combien doit être avancé une des autos ou, si c'est la face signal, qu'il faut changer la couleur des deux signaux. Chaque joueur dont c'est le tour, mène donc deux actions.

- bouger un piéton
- bouger une auto ou changer la couleur des signaux.

Bouger un pion

Le joueur fait progresser son pion ou celui d'un autre, dans n'importe quel sens (avant ou arrière). Plusieurs pions peuvent se trouver sur une même case. En dehors des traversées de route, les piétons restent sur le trottoir.

Lors d'une traversée de route, certaines règles sont à observer:

- Une traversée ne peut se faire qu'à partir d'une case rouge. Il faut donc d'abord y parvenir et, le cas échéant, laisser tomber les points qu'on a en trop pour pouvoir y stationner. Ce n'est qu'au tour suivant que le piéton pourra traverser. (Illustration 1) Pourquoi? Parce qu'on ne traverse jamais en hâte une route. Regarde d'abord à gauche, puis à droite, puis encore à gauche... pour voir si une auto vient.
- Celui qui se trouve sur une case rouge, peut traverser si la route est libre et qu'il ne voit ni du côté gauche, ni du côté droit, une auto arriver (Illustration 2). Si une voiture est en vue à une distance de 1, 2 ou 3 cases et qu'elle vient vers le piéton, la traversée est interdite. Si l'auto s'éloigne, tu ne dois pas en tenir compte (Illustration 3).
- La traversée doit se faire grâce à un seul lancer de dé vert. Pas question de rester au milieu de la route jusqu'au tour suivant, même sur un passage pour piétons. Tu as donc besoin d'un 3 ou d'un 4 pour réussir une traversée. Avec un 3, tu parviendras juste sur l'autre trottoir tandis qu'avec un 4, tu pourras même avancer d'une case supplémentaire. Celui qui n'obtient qu'un 1 ou un 2, ne peut pas faire traverser un piéton.

Règles liées aux passages pour piétons

Quand un passage pour piétons existe, c'est le seul endroit de traversée autorisé. Car, à cet endroit, les voitures doivent faire particulièrement attention! Même sur un passage pour piétons, la traversée doit se faire en une seule fois. Tu n'es jamais sûr que la voiture voit qu'il y a un passage pour piétons.

Les signaux lumineux

Il n'est pas permis de traverser si le signal est rouge pour le piéton. Il faut attendre le signal vert et, dans ce cas également, la traversée doit se faire d'un seul coup. Attention, les signaux lumineux valent pour les deux côtés du passage pour piétons et de la route.

Traversée sans passage pour piétons

Il n'est pas permis de traverser à un endroit où le parking latéral est occupé par une voiture. Il faut trouver une case rouge, entre ces voitures, pour pouvoir traverser. Une voiture en stationnement gêne la vue de celui qui veut regarder à gauche et à droite.

Offrir les points du dé vert

Si les joueurs ont chacun leur pion piéton, ils peuvent toujours offrir leurs points à un autre joueur. Cela permet, par exemple, de ne pas gaspiller ses points quand on en a trop peu pour traverser. On ne peut cependant pas offrir qu'une partie de ses points: tout ou rien!

Le dé rouge: avancer une auto ou changer les signaux

Le dé rouge indique deux actions possibles

- s'il indique des points, une auto au choix est avancée d'autant de cases;
- s'il indique la face signal lumineux, les deux signaux doivent changer de couleur (les tourner d'un quart de tour).

Bouger une auto

Une seule auto est *avancée*.

Les autos vont dans les deux sens. Les unes partent de la piscine, les autres de la maison familiale.

Une auto ne peut pas brûler un feu rouge. Si elle est arrêtée devant un feu rouge, elle ne peut être bougée et le joueur en fera progresser une autre. Si toutes les autos sont à l'arrêt devant des feux rouges, aucune ne sera bougée.

Si une auto peut être bougée, tous ses points de progression ne doivent pas être employés au cas où un signal rouge l'arrête en cours de déplacement. Tu n'es pas obligé de choisir la voiture qui pourra employer tous les points (Illustration 4).

Des autos peuvent se dépasser si l'autre voie n'est pas occupée. Deux autos ne peuvent cependant pas occuper la même case.

Si une auto arrive sur un des parkings jaunes à l'autre extrémité de son trajet, elle a atteint son but et n'est plus bougée jusqu'à la fin de la partie. Une voiture ne doit pas avoir un nombre de points exacts pour arriver sur un parking. Le surplus de points est abandonné.

Changer les signaux lumineux

Quand le dé rouge affiche *signal lumineux* , aucune auto n'est avancée mais les deux signaux lumineux sont tournés d'un quart de tour. Ainsi le passage pour piétons qui était *rouge*, devient *vert*... et inversement pour l'autre.

Un signal indique toujours *vert* pour les voitures s'il est *rouge* pour les piétons.

Double de dés

Si les deux dés indiquent le même nombre, les signaux changent aussi de couleur!

Dans ce cas cependant, le joueur décide s'ils changent de couleur *avant* ou *après* le déplacement du piéton.

Fin de jeu

La case verte, à l'entrée de la piscine, doit être atteinte avec un nombre juste. Celui qui a réussi à y faire parvenir son pion, offre désormais ses points aux autres.

Les enfants gagnent tous ensemble si tous leurs pions sont parvenus sur la case verte de la piscine avant que les autos en jeu ne soient elles-mêmes arrivées sur les parkings en bout de route.

Les enfants perdent tous ensemble si les autos sont parvenues sur ces parkings avant que leurs pions n'aient tous rejoint la case verte de la piscine.

Variante

Si vous désirez jouer avec des enfants plus jeunes (3 à 5 ans), n'employez pas le dé rouge. C'est déjà bien d'apprendre à suivre un trottoir et à traverser une route au bon endroit. Vous déciderez que les signaux sont normalement rouges pour les piétons. Quand un enfant arrive sur une case rouge pour traverser, le signal passe au vert... et redevient rouge quand le pion a traversé. Une auto sera avancée par le meneur de jeu, après le tour de chaque joueur, de 3 cases en avant... ou moins si un signal rouge l'arrête.

Ce jeu est conforme aux normes de sécurité françaises et belges. Il ne convient cependant pas aux enfants de moins de trois ans car il contient de petites pièces.