

# **RÈGLE DU JEU LES AS DE LA ROUTE**

---

## **À LIRE ATTENTIVEMENT AVANT DE COMMENCER LA PARTIE**

### **MATÉRIEL**

1 circuit à monter comprenant 33 pièces (18 pièces droites,  
14 pièces courbes et 1 pièce croisillon)  
1 piste de lancement  
4 petites voitures à friction  
4 pions en mousse  
30 cartes recto verso « Question »  
30 cartes recto verso « Défi »  
20 cartes recto verso « Hasard »

### **RÈGLE DU JEU**

#### **But du jeu :**

Le but du jeu est d'arriver le premier sur la case « arrivée ».

#### **Avant la partie :**

Construire le circuit en assemblant les différentes pièces. Commencer par la pièce « Départ », puis assembler les pièces « Question », « Hasard » et « Défi » dans l'ordre que vous souhaitez. Terminer le circuit par la pièce « Arrivée ». Il est possible de réaliser un circuit différent à chaque partie !

Placer la piste de lancement contre un mur (ou n'importe quel butoir).

Faire trois tas avec les cartes « Question », « Hasard » et « Défi ».

#### **Déplacement du pion :**

Il n'y a pas de dé : pour avancer, les joueurs doivent lancer leur petite voiture sur la piste de lancement. Pour cela, les joueurs font reculer leur petite voiture en dehors de la piste face à celle-ci, puis la lâchent au début de la piste. Le numéro sur lequel la voiture d'un joueur s'arrête sur la piste indique de combien de cases ce joueur avance sur le circuit (lorsqu'une

voiture s'arrête à cheval sur 2 cases, ce sont les roues avant qui font foi).

### **Début de la partie :**

Chaque joueur choisit un pion et le pose sur la case départ. Il choisit aussi une petite voiture de la même couleur que son pion.

C'est le joueur le plus jeune qui commence. Ensuite, le sens du jeu est celui des aiguilles d'une montre.

Le 1<sup>er</sup> joueur lance sa voiture sur la piste de lancement et avance son pion du nombre de points obtenus. Il peut s'arrêter sur différents types de cases :

Des cases « Question »

Des cases « Défi »

Des cases « Hasard »

### **Les cases « Question » \***

Lorsque le joueur s'arrête sur une case « Question », un autre joueur tire une carte correspondante et lui pose la question indiquée.

- S'il répond correctement, il relance sa voiture sur la piste de lancement, avance son pion et laisse la main au joueur suivant.

- Dans le cas contraire, c'est directement au joueur suivant de poursuivre le jeu.

### **Les cases « Défi » \***

Lorsque le joueur s'arrête sur une case « Défi », un autre joueur tire une carte correspondante et lui lit le défi indiqué.

• C'est un défi individuel, il ne concerne que le joueur qui a tiré la carte :

- Si le joueur remporte l'épreuve, il relance sa voiture sur la piste de lancement, avance son pion et laisse la main au joueur suivant.

- Si le joueur remporte l'épreuve et qu'une consigne est écrite sur la carte, le joueur respecte la consigne et laisse la main au joueur suivant.

- Si le joueur ne remporte pas l'épreuve, c'est directement au joueur suivant de poursuivre le jeu.

• C'est un défi collectif, il concerne tous les joueurs :

- Le joueur qui remporte l'épreuve lance sa voiture sur la piste de lancement et avance son pion. Puis il laisse la main au joueur suivant (pas celui qui est après lui mais celui dont c'est le tour de jouer).
- Si aucun joueur ne remporte l'épreuve, c'est directement au joueur suivant de poursuivre le jeu.

• C'est un mime :

**Attention de ne pas lire la carte à voix haute !**

- Le joueur qui a réussi à faire deviner ce qu'il a à mimer lance sa voiture sur la piste de lancement et avance son pion. Le joueur qui a trouvé la bonne réponse avance son pion du même nombre de cases que celui qui a réussi à faire deviner. Puis c'est au tour du joueur suivant.
- Si aucun joueur n'a trouvé la bonne réponse, c'est directement au joueur suivant de poursuivre le jeu.

**Les cases « Hasard »**

Le joueur respecte la consigne qui lui est lue. Puis il laisse la main au joueur suivant.

**\* Excepté le premier déplacement, les joueurs qui sont sur une case « Question » ou « Défi » n'avancent que lorsqu'ils ont remporté l'épreuve. Dans ce cas seulement, ils peuvent lancer leur voiture sur la piste de lancement.**

**Fin de la partie :**

La partie est gagnée quand un joueur arrive sur la case « Arrivée ».

NB : Réaliser de préférence les défis sur un sol mou ou un tapis afin de ne pas risquer d'abîmer les voitures à friction.