Règles du jeu

TRAFFI CARS

Joueurs : **2-5**
Âge : **6+, 8+ ans** (en fonction du niveau)
Temps : **10-15 minutes**

Instructions vidéo : www.thebrainyband.com

Attention !

Sur ce tronçon de route, le traffic est intense ! Que s'est-il passé ? On ne sait pas. C'est peut-être à cause des travaux sur la route, parce qu'un accident est survenu, ou c'est tout simplement l'heure de pointe. Mais vous disposer vos voitures dans l'embouteillage de façon à dépasser les autres joueurs.

Comment distribuer les cartes ?

Mélangez le paquet et retournez sur la table trois cartes les unes à côté des autres. Elles sont les premières voitures dans l'embouteillage sur l'autoroute à trois voies et les joueurs placeront les autres voitures derrière elles. Distribuez 10 cartes à tous les joueurs et mettez le reste du paquet de côté. Il ne sera plus utile pour ce tour.

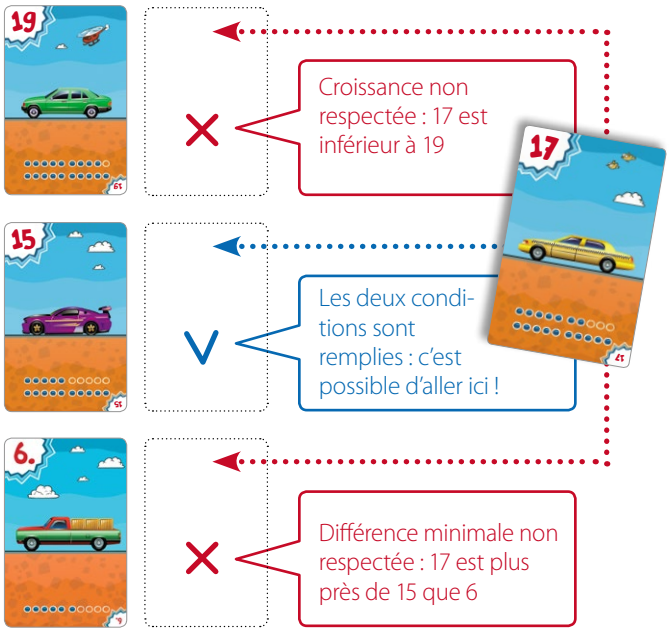
Comment jouer ?

Prenez vos cartes en main sans les montrer aux autres joueurs. Chaque joueur choisit une carte pour ce tour et la pose sur la table face cachée afin que personne ne puisse la voir. Quand tout le monde est prêt, les cartes sont retournées en même temps.

Celui qui a la carte la plus faible la pose en premier dans « l'embouteillage », puis le joueur avec la seconde carte la plus faible et ainsi de suite. En posant les cartes dans l'une des rangées, on doit respecter deux règles :

1. La règle de la croissance. On peut poser sa carte seulement dans une rangée où les valeurs des cartes précédentes sont inférieures.

2. La règle de la plus petite différence. Il faut poser sa carte dans la rangée pour laquelle l'écart de valeur avec les cartes précédentesest le plus petit possible.



Le but du jeu ?

Le but du jeu est de recevoir aussi peu que possible de cartes amende en posant ses cartes. Le joueur peut recevoir des cartes amende de deux manières :

1. L'embouteillage est trop grand. Si le joueur doit poser sa carte dans une rangée où se trouvent déjà quatre cartes, une amende l'oblige à ramasser ces cartes et sa carte devient la première dans la rangée libre.

2. Les cartes sont trop petites. Si le joueur possède une carte trop petite pour la poser dans une rangée, une amende l'oblige à ramasser les cartes de n'importe quelle rangée de son choix et il pose sa carte au début de cette rangée.

Les cartes amende ramassées ne serviront plus pendant la partie. Elles sont placées dans un tas à part qui servira au décompte final des points : le gagnant est celui qui possède le moins de cartes amende.

Embouteillage trop important !
Le joueur utilise la carte n°28 : elle doit aller dans le deuxième rang, mais il y a déjà quatre cartes.

Carte trop petite !
La carte ne convient à aucun rang (selon les règles de croissance).

Que font les cartes spéciales ?

La remorque. A une valeur et elle est jouée comme une carte ordinaire. Cependant elle n'est pas comptée comme une voiture dans la longueur de la rangée parce qu'elle ne roule pas toute seule et elle est accrochée à la voiture de devant ! Il est par exemple possible de placer la remorque dans une rangée avec déjà quatre voitures en évitant de ramasser toutes les cartes de la rangée.

La carte remorque est placée sur le dessus de la carte précédente. Elle peut également s'attacher aux autres remorques ainsi qu'à n'importe quelle carte spéciale et dans ce cas elle est placée de la même façon sur le dessus de la carte précédente. Les cartes spéciales sous une remorque deviennent invalides. Si la première carte de la partie est une remorque, il faut alors l'échanger contre une autre carte.

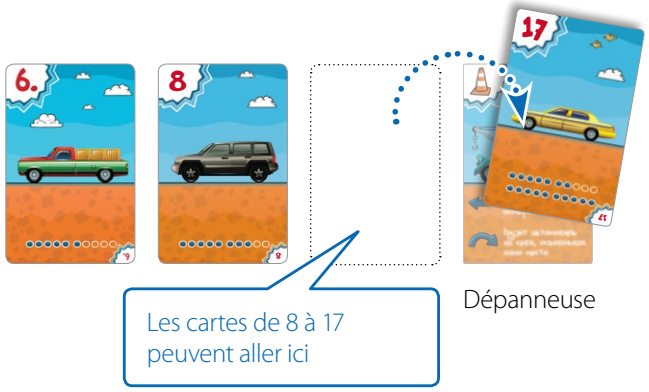
L'ambulance. Le joueur qui choisit de jouer la carte ambulance joue en premier. Si deux joueurs décident de jouer la carte ambulance et qu'ils veulent poser leur carte dans la même rangée, alors ils superposent leurs cartes (si à cause de cela « l'embouteillage est trop grand », alors le joueur le plus âgé ramasse les cartes amende).

L'ambulance dépasse l'embouteillage et se place au début de n'importe quelle rangée au choix du joueur, en reculant les autres cartes. Si à cause de cela plus de quatre voitures sont dans la rangée, alors celui qui a jouée l'ambulance ramasse les cartes de la rangée. L'ambulance devient la première carte de la rangée et n'importe quelle carte peut être posée après elle. C'est au joueur de choisir s'il pose une carte après l'ambulance ou bien s'il la pose dans une autre rangée : dans ce cas la règle de la plus petite différence ne s'applique pas car l'ambulance n'a pas de la valeur.

De police. La voiture de police a la priorité sur toutes les voitures sauf sur la carte ambulance. Si deux joueurs ont choisi cette carte et qu'ils veulent les poser au même endroit, alors leurs cartes se superposent.

La voiture de police peut être posée à la fin de n'importe quelle rangée au choix du joueur. La voiture de police garantit une escorte pour la voiture suivante : il est possible de poser une carte avec n'importe quelle valeur après elle, même avec la plus petite valeur. C'est au joueur de décider s'il joue une carte après la voiture de police ou bien dans une autre rangée (dans ce cas la règle de la plus petite différence ne s'applique pas).

La carte de dépanneuse est jouée en dernier parmi les cartes sélectionnées lors du tour. On peut la poser à la fin de n'importe quelle rangée. En s'approchant la dépanneuse tire à elle et soulève immédiatement la voiture de devant pour la déposer sur sa plateforme (la carte de la voiture est posée sur la carte de la dépanneuse) et ces deux cartes sont comptées comme une seule pour la règle « l'embouteillage est trop grand ».



Aux prochainstours n'importe quel joueur pourra jouer une carte sur la place libérée par la dépanneuse. La valeur de cette carte devra être comprise dans l'intervalle des valeurs des cartes voisines. Bien que la place soit libre, elle est toujours comptée pour la règle « l'embouteillage est trop grand » !

Si deux cartes ou plus se trouvent devant la dépanneuse (par exemple une voiture avec une remorque, une autre dépanneuse déjà chargée avec une voiture, deux ambulances ou voitures de police placées simultanément), alors la dépanneuse charge quand même toutes les cartes devant elle.

Si la dépanneuse est placée en cinquième carte dans une rangée, elle charge d'abord la voiture de devant. Ensuite le joueur prend le reste des cartes tandis que la voiture chargée sur la dépanneuse est placée en premier dans la nouvelle rangée.

Qui remporte la victoire ?

Les cartes ramassées par le joueur au cours du jeu définissent des points d'amende.

- Les voitures ordinaires coûtent 1 point d'amende.
- Les voitures spéciales coûtent 2 points d'amende.

Comment jouer avec les jeunes enfants ?

Ne soyez pas trop rapide à introduire toutes les cartes et toutes les règles pour jouer. Les jeunes enfants doivent s'habituer et se sentir à l'aise. C'est ainsi qu'ils aimeront jouer et le jeu les aidera à se familiariser avec les nombres. Il n'est également pas obligatoire d'avoir des vainqueurs et des perdants lors des premières parties : tous les joueurs peuvent gagner et être félicités. :)

Il est possible de simplifier le jeu selon l'âge et les capacités des enfants :

- Jouez seulement avec les cartes jusqu'à 10, 20 ou 30.
- Distribuez aux joueurs non pas 10 cartes, mais seulement 5 cartes. On peut également réduire le nombre de rangées à deux.
- Jouez sans les cartes spéciales (retirez ces cartes du paquet).
- Jouez sans la règle « l'embouteillage est trop grand » (cela signifie que les rangées peuvent être de n'importe quelle longueur).
- Jouez sans sanction pour « la carte la plus faible ». Les cartes faibles peuvent être posées au début de l'embouteillage.

Plus de jeux ludiques sur le site
www.thebrainyband.com

V. 1.2016