

Auf Achse – Sur la route

Un jeu de Wolfgang Kramer – © 1987 FX Schmid – Traduction par François Haffner

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 6 camions
- 8 cartes de remorques
- 48 marchandises
- 52 cartes de contrat
- 31 cartes d'événement
- 1 dé
- 1 marqueur de travaux
- 1 marqueur de bouchon

Le jeu est conçu pour 2 à 6 joueurs, âgés de 12 à 99 ans. Une version simplifiée est disponible en fin de règle pour les enfants à partir de 8 ans

Durée : 1 à 2 heures

But

Avoir le plus d'argent à la fin de la partie !

Préparation

Chaque joueur choisit un camion et le place dans sur un case de la carte, qui ne soit pas une ville. Deux camions ne peuvent commencer sur la même case. Les camions sont placés par les joueurs avant d'avoir connaissance des cartes de contrat.

Placez les marchandises, les marqueurs de travaux et de bouchon sur le secteur de stockage gris de la carte.

Chaque joueur reçoit **5 000 DM**.

Brouillez les cartes de contrat et distribuez 3 cartes à chaque joueur. Ces cartes sont les contrats privés des joueurs. Chaque joueur peut regarder ses cartes et les trier dans l'ordre où il veut les remplir. Les contrats sont gardés secrets jusqu'au moment où le joueur décide de les honorer..

Les contrats publics sont placés visibles en pile face cachée à côté du plateau. Le nombre de contrats publics est fixé comme suit :

Pour 2 joueurs : 12 contrats

Pour 3 joueurs : 16 contrats

Pour 4 joueurs : 20 contrats

Pour 5 ou 6 joueurs : 24 contrats

Les quatre première cartes de cette pioche sont retournées sur les emplacements bleus prévus sur le plateau. Placez les autres contrats assez près (ils sont destinés à être tirés à l'occasion d'une carte d'événement).

Les cartes d'événement sont brouillées et placées face cachée sur l'emplacement marqué d'un triangle rouge et blanc.

Le jeu

Les joueurs décident qui commence. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Un joueur commence son tour en jetant le dé. Si le dé indique de 1 à 5, ce nombre représente ses points de mouvement pour ce tour. Il doit déplacer son camion d'une case par point du dé. Chaque case ne peut être occupé que par un camion. Les camions qui suivraient doivent s'arrêter à la case d'avant si leur mouvement

devait les amener sur une case déjà occupée.

Cependant, il est permis de dépasser le camion d'un autre joueur dans l'une ou l'autre direction. Un joueur doit utiliser tous ses points de mouvement. Les seules exceptions à cette règle sont qu'il peut perdre des points de mouvement lorsqu'il atteint la ville de chargement ou de déchargement d'un de ses contrats ou s'il rencontre le marqueur de bouchon ou de travaux.

Si un joueur obtient 6 au dé, il peut se déplacer de 1 à 6 cases. Il est ainsi possible d'atteindre une ville pour répondre à un contrat public.

Cases d'événement

Les cases avec un symbole de triangle rouge et blanc sont des cases d'événement. Un joueur qui finit son mouvement sur une case d'événement tire immédiatement une carte d'événement et exécute l'action décrite sur la carte. Après quoi, il replace la carte sous la pile des cartes d'événements.

Contrats privés

Chaque carte de contrat montre une ville de départ et une ville de destination. Quand un joueur atteint une ville, qui est le début d'un de ses contrats privés (rappelons qu'à cette occasion, il peut ne pas effectuer la totalité des points du dé), il peut révéler cette carte et charger le nombre de marchandises depuis le stock sur le plateau de son camion, selon les prescriptions de sa carte de contrat. Le joueur peut se déplacer vers sa destination au tour suivant, ou aller à une autre ville de chargement d'un de ses contrats pour charger davantage de marchandises. Notez qu'un camion sans remorque ne peut convoier que 6 marchandises. Vous ne pouvez pas charger un contrat, si vous n'avez pas assez de place sur le camion pour prendre toute la charge.

Quand vous atteignez la destination d'un des contrats vous avez chargé (dans ce cas également, on peut ne pas utiliser tous les points du dé), vous déchargez les marchandises vers le stock et recevez le revenu prévu sur la carte de contrat sous l'intitulé "Frachterlös". Vous jetez alors la carte de contrat. Vous pourrez vous déplacer à nouveau lors de votre prochain tour.

Remorques

Vous pouvez acheter n'importe quelle quantité de remorques à votre tour de jouer. Les remorques disponibles sont 4 grandes remorques d'une capacité de 6 marchandises et qui coûtent 3 000 DM chacune et 4 plus petites remorques d'une capacité de 4 marchandises et qui coûtent 2 000 DM chacune. Lorsque vous achetez une remorque, vous la placez devant vous sur la table. Vous pouvez charger des marchandises dans les espaces respectifs sur la carte de remorque. Les remorques sont conservées jusqu'à la fin du jeu, où elles ne feront l'objet d'aucune vente ni d'aucun remboursement.

Quand vous atteignez une ville de déchargement, les remorques sont toujours déchargées en premier.

Contrats publics

Chaque joueur peut acquérir des contrats complémentaires, en faisant des offres sur les contrats

publics à l'occasion d'une vente aux enchères. Le joueur qui fait l'offre la plus haute obtient le contrat vendu aux enchères. La procédure est la suivante :

- Quand le camion d'un joueur, chargé ou vide, atteint une ville en dépensant exactement ses points de mouvement, il peut déclarer son intérêt pour l'un des quatre contrats publics révélés. Il n'y est aucunement obligé !
- Si un joueur demande à ce qu'un des contrats soit mis en vente, on commence la vente aux enchères : tous les joueurs peuvent participer à ces enchères qui se déroulent selon la tradition bien établie d'une vente aux enchères. Pour simplifier la vente, les offres possibles sont étiquetées de 1 à 5 sur les contrats, avec sur chaque ligne le prix à payer "Kosten" et le bénéfice qui en résulte "Erlös". Il n'est pas permis d'offrir des sommes qui ne soient pas sur la carte.
- Si personne d'autre que le joueur qui a demandé la vente ne fait d'offre sur le contrat, ce joueur obtient le contrat gratuitement.
- Le joueur qui a déclenché la vente a un avantage sur les autres : il obtiendra toujours le contrat, s'il fait des offres identiques à celles des autres joueurs.
- Si un joueur obtient un contrat en annonçant l'offre la plus haute, il paye immédiatement le prix offert à la banque. Il doit payer immédiatement, aucun argent ne peut être prêté. Il ajoute le contrat à ses autres cartes cachées en main. Il pourra honorer ce contrat à tout moment pendant la partie. Si le joueur qui a acheté un contrat est déjà sur la ville de chargement et qu'il a une capacité suffisante sur son camion, il peut immédiatement charger la marchandise. (Notez qu'un joueur obtiendra toujours le plein revenu à la livraison de la marchandise. La valeur en rouge "Erlös" ne représente que le bénéfice : revenu moins coût d'achat du contrat).

Lorsqu'un contrat public a été vendu, un nouveau contrat est tiré pour le remplacer.

Le nombre de contrats publics influe directement sur la longueur de la partie. Si les joueurs préfèrent une partie plus longue, ils doivent choisir plus de contrats qu'indiqué dans le tableau du chapitre préparation. S'ils préfèrent une partie plus courte, ils enlèvent simplement quelques contrats.

Prêts

De manière générale, les prêts ne sont pas autorisés durant la partie. Les seules exceptions sont celles nécessitées par certaines cartes d'événement. Si un joueur est incapable de payer l'argent exigé par une

carte d'événement, la carte est placée devant ce joueur jusqu'à ce qu'il puisse payer deux fois la somme exigée.

Travaux routiers

Si un joueur obtient "1" au dé, il déplace son camion d'une case et doit ensuite déplacer le marqueur de travaux routiers. Le marqueur bloque entièrement une route et oblige les camions à prendre des détours ou à attendre. On ne peut pas placer le marqueur sur une case de ville, sur une case occupée, ni sur la case entre Hamburg et Flensburg (au nord de la carte).

D'après des notes additionnelles de Wolfgang Kramer, le marqueur doit obligatoirement être déplacé : il n'est pas permis de le laisser là où il était.

Bouchon

Le marqueur de bouchon "Stau" n'est valable que pour un tour complet et apparaît à l'occasion d'une carte d'événement. La case où il est posé ne peut être franchie avant que ne revienne le tour du joueur qui l'a placé. Si un camion était déjà sur la case, il peut toujours quitter cette case dans n'importe quelle direction. (S'il ne peut traverser un bouchon, un joueur peut toutefois livrer des marchandises sur une case marquée d'un bouchon "Stau").

Fin de la partie

La partie est terminée lorsque les deux conditions suivantes sont remplies :

1. Il n'y a plus aucun contrat public disponible et
2. Un joueur a livré son dernier contrat. Sa main est vide.

Le gagnant

Le gagnant est le joueur qui à la fin de la partie a gagné le plus d'argent. Les contrats non totalement honorés ne rapportent aucun revenu.

Rappel

La longueur de la partie est déterminée par le nombre de contrats privés et publics. Si on désire une plus longue partie, il suffit d'augmenter le nombre de contrats publics ; si on désire une partie plus courte, il suffit de les réduire.

Version Simplifiée pour enfants, âgés de 8 ans et plus

Il y a trois changements :

1. Pas de remorques !
2. Les contrats publics ne sont pas vendus aux enchères. Si un joueur en veut un, il peut simplement le prendre, quand il s'atteint une ville exactement en dépensant tous les points de mouvement de son dé.
3. La somme initiale est réduite à 2 000 DM.

Cartes d'Événement

- **Bahnverladung**
Ferroutage
Pour votre contrat le plus éloigné, vous expédiez les marchandises par le rail. En restant sur place, vous gagnez immédiatement le revenu du contrat dont la ville de livraison est la plus éloignée. Vous déchargez les marchandises correspondantes, payez 1000 DM aux chemins de fer (à la banque) et défaissez la carte de contrat. Si vous n'avez aucune marchandise, la carte est sans effet.
- **Beifahrer**
Deuxième conducteur
Deux conducteurs conduisent votre camion. Vous pouvez donc rouler sans vous arrêter et atteindre vos clients plus rapidement. Jetez le dé à nouveau.
- **Dokumente**
Papiers SVP
Vos papiers ne sont pas en règle. Allez immédiatement, sans jeter le dé, à la ville la plus proche dans la direction opposée à votre itinéraire actuel pour chercher les documents manquants.
- **Fahrtenschreiber**
Disque-enregistreur
Votre disque enregistreur de voyage indique que vous avez dépassé votre temps légal maximal de conduite. Passez votre prochain tour pour vous reposer.
- **Familiennachwuchs**
Heureux événement !
La femme de votre conducteur a eu un bébé. Allez directement à votre destination suivante, sans jeter le dé et débarquez la marchandise. Bonne chance !
- **Fracht Dumping**
Concurrence déloyale.
Vous avez voulu piquer le client important d'un concurrent et avez proposé vos services en dessous des tarifs syndicaux. Mais vous avez été dénoncé et vous devez donner un de vos contrats non encore chargé à votre voisin de droite qui est honnête lui !
- **Freundlicher Kundenservice**
Service après-vente amical
Même s'ils sont parfois ennuyeux, vos clients sont toujours informés rapidement et avec amabilité. Vous recevez un cadeau de l'un d'entre eux. Vous tirez gratuitement un contrat supplémentaire de la pile cachée des contrats publics constituée en début de partie.
- **Gute Routenplanung**
Bonne planification
Un nouveau responsable de planification au siège social s'occupe efficacement d'arranger les itinéraires de façon plus économique. Vous pouvez immédiatement rouler jusqu'à la prochaine ville inoccupée sans jeter le dé.
- **Hilfe, Diebe !**
Au secours ! Au voleur !
Pendant une pause, votre camion est cambriolé et vous perdez vos marchandises. Remettez les marchandises chargées dans le stock, mais conservez les cartes de contrat. Vous pouvez les charger de nouveau pour les livrer plus tard dans la partie. L'assurance vous paye 1000 DM par contrat que vous avez perdu.
- **Inspektion**
Inspection
Allez à Munich (München) avant de charger ou de décharger de la marchandise. Lorsque vous atteignez Munich, vous passez cette carte à votre voisin de gauche. Puis, vous pouvez jeter à nouveau le dé. Celui qui a cette carte à la fin de la partie, paye 1000 DM à la banque.
NdT : Pour se rendre à Munich, comme pour un contrat, il n'est pas exigé d'utiliser tous les points du dé.
- **Motivation**
Motivés !
Les payes convenables et régulières et une organisation exemplaire augmentent la motivation de vos conducteurs. Ils donnent un "coup de fouet" quand vous leur demandez. Vous pouvez avancer de 1 à 3 cases. Vous utilisez cette carte quand vous le souhaitez et laissez cette carte exposée devant vous en attendant.
- **Pannenhilfe**
Solidarité routière
Vous passez devant le camion en panne d'un confrère. Vous pouvez continuer votre route ou filer un coup de main. Si vous aidez votre confrère, vous passez un tour, mais gagnez 1000 DM de la banque.
- **Polizeikontrolle**
Contrôle de police
Un contrôle dévoile que vous avez manipulé votre disque-enregistreur de voyage. Payez une amende de 500 DM à la banque.
- **Radarfalle**
Radar
Vous avez dépassé la vitesse autorisée de 40 km/h. Payez une amende de 500 DM à la banque.
- **Road Runner ruft Teddybär**
Road Runner appelle Nounours
Sur le RADIO CIBISTE (CB) vous avertissez un confrère d'un embouteillage inattendu. Vous et un autre joueur de votre choix pouvez immédiatement avancer de 3 cases supplémentaires.
- **Schneestürme**
Tempête de neige
Un brusque changement de température met la panique en Europe Centrale. Vous pouvez déplacer tous les camions (y compris le vôtre) de 1 à 3 cases dans n'importe quelle direction.

- **Schnelle Verladung**
Chargement rapide
Un nouveau quai et plus de chargeurs chez un de vos grands clients réduisent votre temps d'attente. Immédiatement après un de vos prochains chargements, vous pouvez jeter le dé et vous déplacer à nouveau. Laissez cette carte visible devant vous jusqu'à ce qu'elle soit utilisée.
- **Sonderauftrag... Flensburg**
Livraison spéciale
Rendez vous à Flensburg quand vous voulez et gagnez 2000 DM.
Posez cette carte devant vous.
Si à la fin de la partie, vous n'avez pas été à Flensburg, vous payez 1000 DM.
- **Sonderauftrag... Wien**
Livraison spéciale
Rendez vous à Wien quand vous voulez et gagnez 2000 DM.
Posez cette carte devant vous.
Si à la fin de la partie, vous n'avez pas été à Wien, vous payez 1000 DM.
- **Stau**
Bouchon dans München
Mettez la marque de bouchon (Stau) sur München. Pendant un tour complet, il est impossible de transiter par la ville. Un camion qui serait déjà là peut partir sans problème. Laissez cette carte devant vous en rappel jusqu'à ce que revienne votre tour.
- **Stau**
Bouchon dans Frankfurt
Mettez la marque de bouchon (Stau) sur Frankfurt. Pendant un tour complet, il est impossible de transiter par la ville. Un camion qui serait déjà là peut partir sans problème. Laissez cette carte devant vous en rappel jusqu'à ce que revienne votre tour.
- **Stau**
Bouchon dans Kassel
Mettez la marque de bouchon (Stau) sur Kassel. Pendant un tour complet, il est impossible de transiter par la ville. Un camion qui serait déjà là peut partir sans problème. Laissez cette carte devant vous en rappel jusqu'à ce que revienne votre tour.
- **Stau**
Bouchon en raison du brouillard
Mettez la marque de bouchon (Stau) sur la case inoccupée de votre choix. Pendant un tour complet, il est impossible de transiter par cette case. Laissez cette carte devant vous en rappel jusqu'à ce que revienne votre tour.
- **Stau**
Bouchon en raison d'un accident
Mettez la marque de bouchon (Stau) sur la case inoccupée de votre choix. Pendant un tour complet, il est impossible de transiter par cette case. Laissez cette carte devant vous en rappel jusqu'à ce que revienne votre tour.
- **Subunternehmer**
Sous-traitance
Un confrère vous aide en livrant un gros contrat. Vous et un autre joueur de votre choix pouvez immédiatement avancer de 3 cases supplémentaires.
- **Truckerfestival**
Festival routier
À un festival routier, vous gagnez le premier prix dans un concours de beauté pour votre magnifique carrosserie. Recevez 500 DM.
- **Vertrauen**
Confiance
Un de vos clients remarque sur ponctualité à la livraison. Vous tirez un contrat supplémentaire parmi ceux qui ont été mis en pile au début de la partie.
- **Vorbildliche Wartung**
Maintenance exemplaire
Vous gagnez du temps et de l'argent grâce à une maintenance sans faille. Votre camion ne tombe jamais en panne et vous pouvez avancer de 1 à 4 cases supplémentaires.
- **Ware verdorben**
Marchandises périmées
Vos marchandises se sont gâtées pendant le transit. Retournez immédiatement, sans jeter le dé, là où vous avez récemment chargé des marchandises et rechargez. Si vous n'avez aucun chargement, ignorez cette carte.
- **Zollabfertigung**
Dédouanement
Vous êtes copain avec les douaniers, et cela réduit considérablement votre temps d'attente pour passer la douane. Roulez, sans jeter le dé, jusqu'à la case événement suivante, où vous ne tirez pas de nouvelle carte.
- **Zollkontrolle**
Contrôle douanier
Pendant contrôle douanier, il s'avère à votre grande surprise que derrière les carcasses de porc congelées se trouvaient quelques caisses de cigarettes de contrebande. Soit vous passez 1 tour en prison, soit vous payez une amende de 500 DM.