



**Un jeu d'Annick Lobet  
Pour 2 à 4 joueurs,  
à partir de 8 ans**

### MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 9 voitures : 3 rouges, 3 bleues et 3 jaunes
- 40 cartes régulières, avec le fond blanc
- 20 cartes pour experts, avec le fond vert
- 1 feu vert
- 1 livret de règles

### MISE EN PLACE

Avant votre première partie, apposez les autocollants sur les rondelles de couleur correspondante (les voitures rouges sur les rouges...). Le feu vert va sur la rondelle verte.

- 1) Disposez au hasard les 9 voitures sur les intersections du plateau de jeu. Il ne peut y avoir plus d'une voiture sur chacune des 16 intersections.
- 2) Distribuez les cartes régulières (fond blanc) également entre les joueurs.
  - 2 joueurs : 20 cartes chacun, 3 joueurs : 13 cartes chacun,
  - 4 joueurs : 10 cartes chacun
- 3) Les joueurs peuvent placer toutes leurs cartes face visible devant eux immédiatement.
- 4) Placez le feu vert à la portée de chacun des joueurs, près du plateau.



### BUT DU JEU

Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes en retrouvant, pour chacune, trois voitures disposées exactement de la même façon sur le plateau de jeu.

### LE JEU

Tout le monde joue en même temps. Il faut être rapide! Au signal de départ, tous les joueurs cherchent sur le plateau trois voitures placées exactement comme sur une de leurs cartes.

Quand un joueur trouve 3 voitures disposées comme sur une de ses cartes, il dit « Bip! Bip! ». **Le jeu s'interrompt un bref instant.** Le joueur montre aux autres sa carte et les trois voitures concernées, en prenant soin d'orienter la carte pour que la visualisation soit facile. Ensuite, il se débarrasse de sa carte et le jeu reprend. Ainsi, un joueur doué peut enchaîner plusieurs cartes de suite. Voir la figure 1 pour des exemples de combinaisons valides et la figure 2 pour des exemples de combinaisons non valides.

### Remarques

Une combinaison n'est pas valide si elle comprend des intersections libres là où ce n'est pas demandé.

Si un joueur s'aperçoit qu'un autre joueur a commis une erreur, que les voitures sur le plateau ne sont pas exactement comme sur la carte présentée, il le dénonce le plus vite possible. Il donne une de ses cartes non résolues au joueur fautif et le jeu reprend normalement.

### DÉPLACER UNE VOITURE

Les joueurs peuvent déplacer une seule voiture à la fois et d'une seule intersection. Pour ce faire, un joueur prend le feu vert, le pose devant lui et déplace la voiture désirée d'une intersection dans la direction qu'il souhaite. Si l'intersection d'arrivée est déjà occupée par une voiture, cette dernière prend la place qui vient de se libérer : les voitures échangent leurs positions.

Un joueur ne peut faire qu'un seul déplacement chaque fois qu'il prend le feu vert. Tant que le feu vert est posé devant un joueur, celui-ci ne peut faire d'autres déplacements. Il doit attendre qu'un autre joueur prenne le feu vert et réalise un déplacement avant de pouvoir s'en emparer à nouveau. Il est interdit de ramener une voiture sur l'intersection où elle se situait avant le dernier déplacement : on ne peut « défaire » le déplacement précédent.

Figure 1 ) Exemple de combinaisons valides

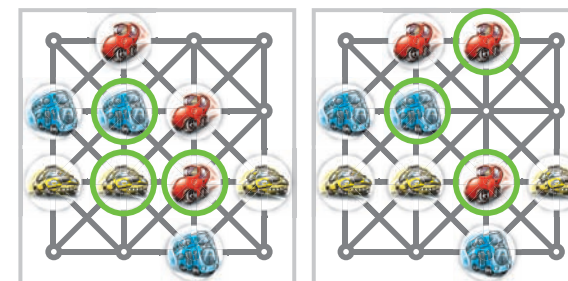
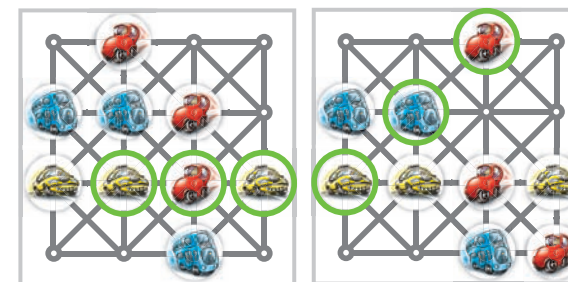
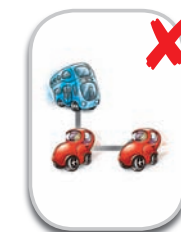
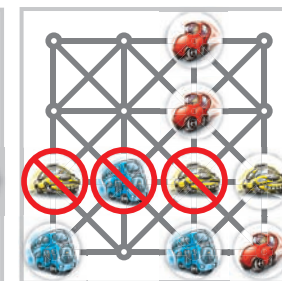
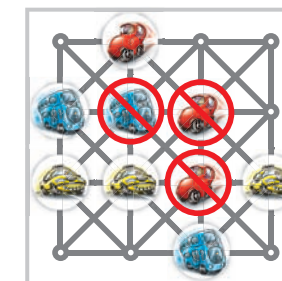


Figure 2 ) Exemples de combinaisons non valides



### FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes remporte la victoire.

\* Une fois que vous aurez assimilé les règles, nous vous conseillons de jouer une partie en 3 manches, comme décrit ci-dessous.

### CARTES POUR EXPERTS

Les cartes avec un fond vert comportent 4 éléments : une voiture de chaque couleur et une intersection vide. Elles sont plus difficiles à réaliser. Réservez ces cartes aux joueurs d'expérience. Si un joueur expert affronte des débutants, remplacez 3 de ses cartes régulières (voire davantage) par des cartes expert, afin d'équilibrer les chances.

### PARTIE EN 3 MANCHES

Pour des parties un peu plus longues, jouez trois manches. Une manche se termine dès qu'un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes. Les joueurs marquent autant de points qu'il leur reste de cartes en main. Notez le pointage sur une feuille. Le joueur avec le moins de points à la fin de la troisième manche gagne la partie.

Au début de la deuxième et de la troisième manche, le meneur (le joueur avec le moins de points) échange de sa main autant de cartes régulières par des cartes expert qu'il a de point en avance sur son plus proche rival. Par exemple, au début de la deuxième manche, Gabrielle a 0 points (elle a terminé en premier), Maxime a 4 points et Mélanie 2 points. Gabrielle échange donc 2 cartes régulières pour 2 cartes experts.

Retrouvez une explication vidéo de ce jeu sur notre site :

[www.scorpionmasque.com](http://www.scorpionmasque.com)

Si vous avez aimé Traffic, n'hésitez pas à jeter un coup d'œil à nos autres titres : *J'te gage que...*, *Miss Poutine*, *Grimpe!*, *SUPER COMICS*, *Où étiez-vous?*, *La Chasse aux monstres*.

Pour faire sa part, Le Scorpion masqué finance, à travers divers organismes, le remplacement de chaque arbre coupé pour produire ce jeu.

L'auteure tient à remercier tous les gens qui par leur contribution ont permis à ce jeu de devenir ce qu'il est, notamment Roberto Fraga pour avoir orienté le jeu vers la bonne direction dès le départ et Sébastien Braun pour avoir donné un grand coup de pouce afin de finaliser la version actuelle. Merci également à tous ceux qui ont testé le prototype, en particulier aux membres du Corsaire Ludique.

L'utilisation des cartes, des illustrations, du titre *Traffic*, du nom Le Scorpion masqué et du logo Le Scorpion masqué est strictement interdite sans le consentement écrit de Le Scorpion masqué inc.