

## PRÉSENTATION ET UTILISATION DES CARTES

### CAGNOTTE

*Cartes POINTS posées par chaque joueur devant lui en cours de partie*

7 CARTES  
**POINTS**  
1 pt - 2 pts  
3 pts

Carte à collecter en piochant ou en les « piquant » à un autre joueur grâce à une carte PIQUE POINTS. Pour être comptabilisées en fin de partie, les cartes POINTS doivent être posées devant chaque joueur sur la table.

### Pile ROUTE

*Seules les cartes ROUTE peuvent être posées dans cette pile.  
Elles indiquent la limitation de vitesse à respecter.*

6 CARTES  
**ROUTE**  
50-90-130 km/h

Première carte à poser pour démarrer la partie. Elle peut être recouverte à tout moment par une autre carte ROUTE de n'importe quelle valeur.

### Pile CONDUITE (JEU)

*Toutes les autres cartes du jeu doivent être posées dans cette pile.*

6 CARTES  
**CONDUITE**  
50-90-130 km/h

Pour poser une carte VITESSE, sa valeur doit être égale ou inférieure à la valeur de la carte ROUTE posée au dessus de la pile ROUTE. Poser une carte VITESSE d'une valeur supérieure revient à faire une infraction, avec le risque de se faire « piquer » des points par le joueur suivant.

6 CARTES  
**INFRACTION**  
Ceinture  
Téléphone  
Pression  
(Diablotin)

Un joueur ne peut poser une carte infraction QUE S'IL A DEJÀ AU MOINS UNE CARTE POINTS EN CAGNOTTE DEVANT LUI, au risque de se faire « piquer » une carte POINTS si le joueur suivant pose une carte PIQUE POINTS (Gendarme). Si elle n'est pas recouverte, elle reste valable pour le joueur suivant. La carte PRESSION oblige le joueur suivant à poser une carte INFRACTION ou à piocher s'il n'a pas de carte INFRACTION dans son jeu.

5 CARTES  
**PIQUE POINTS**  
Gendarme

CETTE CARTE DOIT ÊTRE POSÉE SUR UNE CARTE INFRACTION posée par le joueur précédent en permet de lui « piquer » la carte POINTS de la valeur la plus basse qu'il a en CAGNOTTE (posée devant lui). Elle peut aussi être posée à tout moment en cours ou fin de partie.

2 CARTES  
**ACCIDENT**

Oblige le joueur suivant à sauter son tour.

2 CARTES  
**PIOCHE**

Oblige le joueur suivant à piocher une carte, sans jouer.

## PIQUE POINTS - RÈGLE DU JEU

### Principe

L'objectif de chaque joueur est de collecter le plus de cartes **Points** avant la fin de la partie. (15 points dans le jeu). La partie prend fin lorsque l'un des joueurs n'a plus de cartes. Le gagnant est celui qui termine la partie avec le plus de points posés devant lui.

### Démarrage du jeu

On brasse et distribue 5 cartes à chaque joueur. Les cartes restantes vont en pioche. Pour la première partie, on tire au sort le joueur qui commence. Ensuite, priorité au joueur gagnant de la manche précédente.

Au début du jeu il est conseillé de piocher avant ou après avoir joué afin de trouver des cartes points.

À chaque tour, chaque joueur peut choisir de piocher 1 carte ou non. Un joueur est obligé de piocher uniquement :

- lorsque le joueur précédent a posé une carte **Pioche**
- lorsque le joueur précédent a posé une carte **Pression** (diablotin) et qu'on n'a pas de carte **Infraction** dans son jeu.

Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche en cours de partie, on réutilise les cartes des 2 piles en ne conservant que la dernière carte **Route** de la pile **Route**.

### Il y a 3 possibilités pour démarrer :

- le premier joueur a une carte **Route** noire : il la dépose dans la pile **Route** puis choisit ensuite de piocher ou non.
- soit le premier joueur n'a pas de carte **Route** mais a une carte **Points** : il la

dépose devant lui (**Cagnotte**) puis choisit de piocher ou non.

- soit le premier joueur n'a pas de carte "route", pas de carte "point" : il doit piocher. S'il ne pioche pas de carte **Route** ou de carte **Points**, il passe son tour.

**RAPPEL** : *Seules les cartes **Route** peuvent être posées dans cette pile. Elles indiquent la limitation de vitesse. Toutes les autres cartes du jeu doivent être posées dans la pile CONDUITE.*

### A chaque tour suivant, le joueur peut :

- poser une autre carte **Route** dans la pile **Route** pour modifier la limitation.

- poser une carte **Vitesse**

- poser une carte **Infraction**, qui présente le risque de se faire « piquer » une carte **Points** (de la valeur la plus basse qui est posée devant lui). si le joueur suivant pose une carte **Pique Points** (**Gendarme**). Si elle n'est pas recouverte, elle reste valable pour le joueur suivant. **RAPPEL** : *un joueur ne peut poser une carte infraction que s'il a déjà au moins une carte **Points** en cagnotte (posées devant lui).*

- poser une carte **Pioche** ou **Accident**

- piocher une carte et la jouer si c'est possible.

- poser une carte **Points** devant soi

- poser une carte **Pique Points**

Lorsqu'un joueur pose sa dernière carte la partie est terminée. Chacun compte les points des cartes **Points** posées devant lui. Celui qui a le plus de points est déclaré le gagnant de la partie.