

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com





RÈGLE DU JEU

De 2 à 6 joueurs
ou 2 à 6 équipes
De 9 à 109 ans et +

Contenu de la boîte :

- 1 plateau
- 1 dé, 6 pions
- 104 cartes famille, 80 cartes élément, 80 cartes info, 32 cartes légende, 18 cartes clé, 16 cartes féérique (330 cartes).

But du jeu :

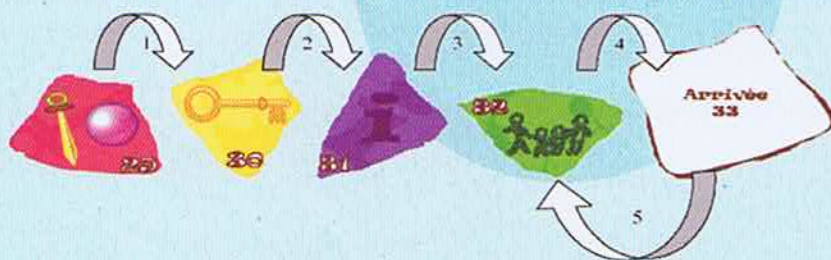
- Vous arrivez à la case 33 en ayant une famille complète de 8 membres (Fille, Fils, Mère, Père, GMP, GPP, GMM, GPM) ainsi qu'une clé.
- Fin de partie : Soit la partie est terminée lorsque le 1er joueur est arrivé à la case 33, soit les autres joueurs continuent la partie et le classement se fait selon l'ordre d'arrivée.

Déroulement du jeu :

- Temps du jeu : Entre 30 et 60 minutes selon le nombre de joueurs.
- Vous lancez le dé chacun votre tour. Le plus petit chiffre commence.
- Vous tournez dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Vous choisissez un pion et vous vous positionnez sur la case 0/Départ.
- Le 1er joueur lance le dé et avance du nombre de cases donné par le dé.
- Sur chaque case est inscrite la carte que vous devez prendre.
- Vous avez le choix d'avancer ou bien de reculer. Exemple : Vous faites 6, vous avez le choix de faire 6 cases en avant ou 6 cases en arrière.
- Lorsque vous arrivez sur les cases 17 ou 26, vous rejouez.
- Lorsque vous choisissez d'échanger 3 cartes identiques (3 cartes famille, 3 cartes info ou 3 cartes clé) contre une carte famille, vous devez impérativement le faire avant de lancer le dé.

Comment arriver à la case 33 :

Exemple : Vous êtes sur la case 29 et vous faites 5, vous arriverez case 32





Carte famille :

Composition d'une famille : 8 membres (Fille, Fils, Mère, Père, GMP, GPP, GMM, GPM). Vous obtenez les cartes famille en les tirant dans la pioche lorsque vous vous positionnez sur la case famille du plateau. Durant la partie, vous pouvez avoir plusieurs cartes famille qui ne servent pas à la construction de votre famille.

Exemple : Vous avez 4 GMM alors qu'une seule vous suffit. Vous pouvez échanger 3 des 4 cartes GMM contre une seule carte famille prise dans la pioche ou dans le jeu d'un de vos adversaires qui ne peut refuser sauf si celle-ci est protégée par une carte boule.



Carte élément :

- Ce sont des questions auxquelles vous devez répondre lorsque vous êtes sur la case élément.
- Le joueur situé à votre droite vous lit la question et ses 3 propositions.
- Vous répondez correctement : Vous rejouez ou vous prenez une carte famille dans la pioche.
- Votre réponse est fautive : C'est au joueur suivant de lancer le dé.
- Vous remettez la carte élément directement sous la pioche.



Carte info :

- Ces cartes donnent une information sur des sujets universels aussi divers que variés.
- Dès que le joueur obtient 3 cartes info, il peut les échanger contre 1 carte famille. Soit dans la pioche, soit dans le jeu d'un de ses adversaires. Ce dernier ne peut refuser sauf si celle-ci est protégée par une carte boule.
- Vous remettez les 3 cartes sous la pioche.



Carte légende :

- La carte boule permet de protéger une carte famille ou une carte clé de votre choix. Vous placez la carte boule sur la carte que vous souhaitez protéger. Vous avez le choix de la laisser jusqu'à la fin du jeu ou de la retirer quand vous le désirez pour ainsi protéger une autre carte de votre choix. À vous de trouver la meilleure stratégie !
- La carte épée permet de prendre une carte famille ou une carte clé dans le jeu d'un de vos adversaires de votre choix. Vous remettez la carte épée directement sous la pioche.



Carte clé :

- La carte clé est essentielle pour accéder à la case 33/Arrivée en plus de la famille de 8 membres.
- Comme pour les cartes info et famille, il est possible d'échanger 3 cartes clé contre 1 carte famille dans la pioche ou chez un de vos adversaires qui ne peut refuser sauf si celle-ci est protégée par une carte boule.
- Vous pouvez également protéger une carte clé avec une carte boule.



Carte féérique :

- Vous suivez les instructions données sur la carte.
- Si vous gagnez une carte famille ou info, vous prenez la carte uniquement dans la pioche.
- Seules 2 cartes féérique vous permettent de gagner des cartes info ou famille : Gnome et Fée.
- En revanche, 2 cartes féérique vous font perdre des cartes info ou famille : Farfadet et Sorcière

Vous remettez la carte féérique directement sous la pioche.